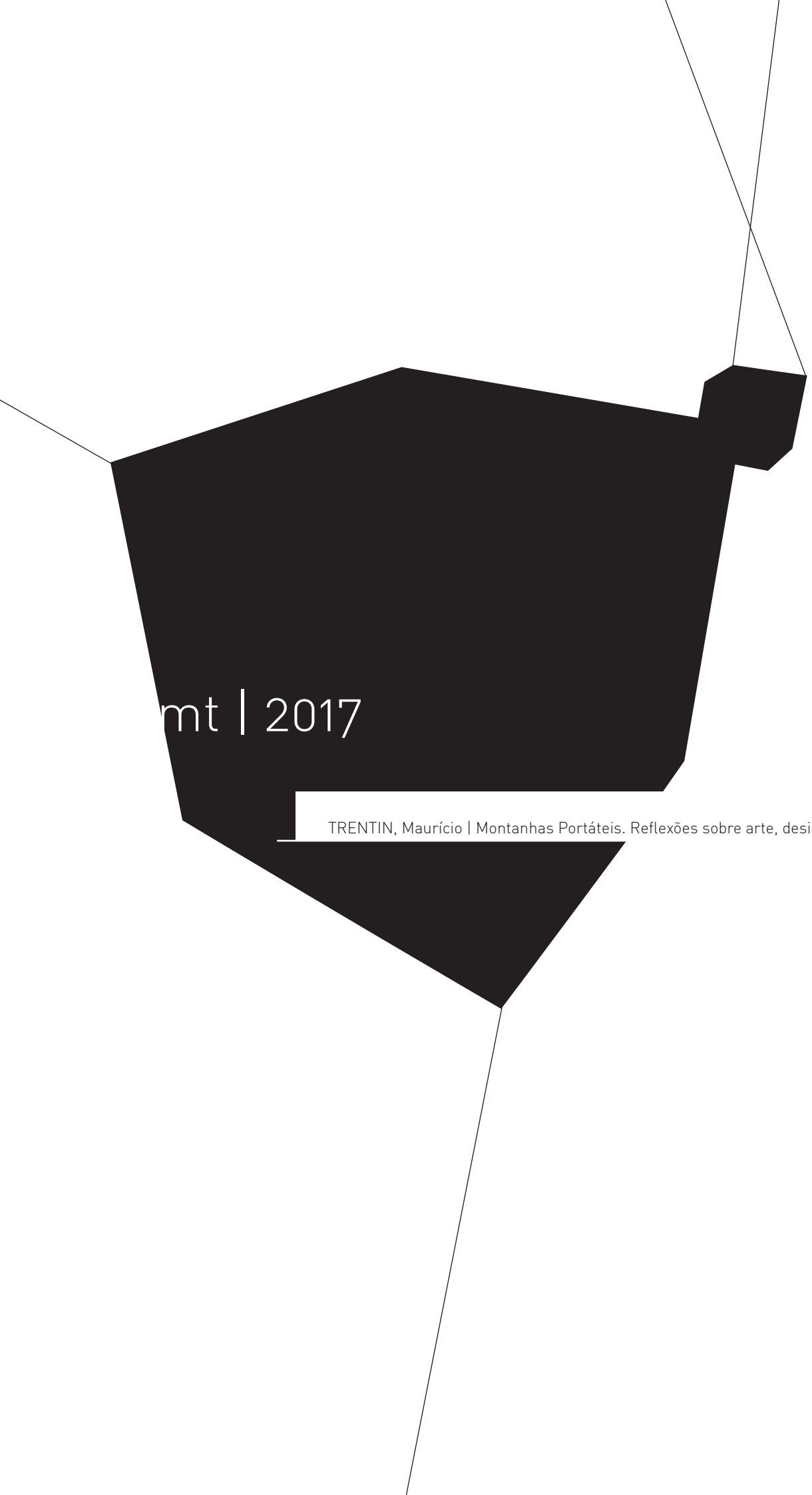
mt | 2017

TRENTIN, Maurício | Montanhas Portáteis. Reflexões sobre arte, design e narrativa.



mt | 2017

TRENTIN, Maurício | Montanhas Portáteis. Reflexões sobre arte, design e narrativa.

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO E ARTES | ECA
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais | PPGAV

Maurício Penteado Trentin

Montanhas Portáteis.
Reflexões sobre arte, design e narrativa.

São Paulo
2017

Maurício Penteado Trentin

Montanhas Portáteis. Reflexões sobre arte, design e narrativa.

Versão Original

Tese apresentada à Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo no âmbito do programa de pós-graduação em artes visuais para obtenção do título de Doutor em Artes Visuais.

Área de Concentração: Poéticas Visuais

Orientador: Prof. Dr. Gilbertto dos Santos Prado

São Paulo

2017

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catalogação na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo

Trentin, Maurício Penteado
Montanhas Portáteis. : Reflexões sobre arte, design e narrativa. / Maurício Penteado Trentin. -- São Paulo: M. P. Trentin, 2017.
303 p.: il. + Inclui DVD/livro anexo Maior por dentro: prática, poética e ficção. Uma antologia de territórios polissêmicos.

Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais - Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo. Orientador: Gilbertto dos Santos Prado Bibliografia

1. Arte. 2. Design. 3. Narrativa. 4. Praxis. 5. Poiesis. 6. Semiótica. 7. Dispositivo 8. Designart. 9. Hibridizações. 10. Transdisciplinaridade.
I. Prado, Gilbertto dos Santos, orient. II. Título.

CDD 21.ed. - 700

Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais – Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo
PPGAV.ECA/USP | Doutorado em Artes Visuais_Poéticas Visuais | São Paulo_2017

usp/eca

TRENTIN, Maurício. **Montanhas portáteis. Reflexões sobre arte, design e narrativa.** São Paulo. 2017. p. 300. Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais – _Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, PPGAV.ECA/USP.

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof(a). Dr(a).: _____
Instituição: _____
Julgamento: _____

Prof(a). Dr(a).: _____
Instituição: _____
Julgamento: _____

Prof(a). Dr(a).: _____
Instituição: _____
Julgamento: _____

Prof(a). Dr(a).: _____
Instituição: _____
Julgamento: _____

Prof(a). Dr(a).: _____
Instituição: _____
Julgamento: _____

agradecimentos

AGRADECIMENTOS

Meus agradecimentos vão para os que colaboraram diretamente com este trabalho e com meus projetos, e também para quem, de modo indireto, colaborou com minha existência e meu repertório, nesse período e no passado.

Agradeço a meu orientador, Prof. Dr. Gilbertto dos Santos Prado, pelo apoio, informações, inteligência, tranquilidade, por acreditar na qualidade do meu trabalho, por suas sugestões, recomendações, e por me dar liberdade para correr risco produzindo algo transdisciplinar de fato, e pela colaboração criativa no grupo Poéticas Visuais. Agradeço aos integrantes da Banca, pela disponibilidade e colaboração.

Agradeço, na ordem em que as disciplinas foram cursadas, à Profa. Dra. Monica Baptista Sampaio Tavares, docente da disciplina Processo Criativo e Metodologia, pela criatividade, pelo aprendizado, pelas discussões, colaborações, sugestões, amizade e pelo tratamento efetivamente não hierárquico, franco e acessível; ao Prof. Dr. Carlos Alberto Fajardo, docente da disciplina A Produção Tridimensional Contemporânea: a Arte da Instalação, por simplificar e atualizar conhecimento de uma densidade incrível em tardes que sempre passaram muito mais rápido do que gostaríamos todos, pela sinceridade, colaboração, conselhos e pela postura sempre provocativa e desafiadora; ao Prof. Dr. Martin Grossmann e à Profa. Dra. Ana Maria da Silva Araujo Tavares, docentes da disciplina O Lugar, a Função e o Uso da Arte Contemporânea, pela viagem guiada ao MAR, por informações raras e discussões diretas, e por, de fato, respeitarem opiniões divergentes, ainda que discordando delas; novamente à Profa. Dra. Monica Baptista Sampaio Tavares e ao Prof. Dr. Eduardo Antonio Navas, docentes da disciplina Princípios do “Remix”, pela riqueza incrível de informações poéticas e técnicas, por uma discussão nova relacionada ao uso poético de bancos de dados, e por em tão pouco tempo provocar um grupo diverso a discutir, divergir e convergir, criando. Agradeço não apenas pelo aprendizado e pelas informações, mas pelo convívio e pelo debate e pela amizade que se construiu ali.

Agradeço ao grupo do livro “Remix”, pesquisadores e amigos, além de Monica e Navas, Priscila Guerra, Rodrigo Campos, Leonardo Lima, Jair S. Molina Jr., Ana Elisa Carramaschi e Lali Krotoszynski.

Agradeço a todos os integrantes do grupo Poéticas Digitais, especialmente ao criador do grupo, meu orientador Gilbertto Prado, e aos colegas com os quais mais convivi e troquei informações, Leonardo Lima, Ellen Nunes, Ana Elisa Carramaschi, Agnus Valente e Nardo Germano.

Agradeço a meus professores durante o mestrado, Prof. Dr. José Amálio de B. Pinheiro, Prof. Dr. Norval Baitello, Profa. Dra. Maria Lucia Santaella Braga, Profa. Dra Lucrécia D’Alessio Ferrara, Profa. Dra. Lucia Leão, Profa. Dra. Giselle Beiguelman, por todo o aprendizado recebido deles, que segue crítico no meu modo de pensar.

Agradeço a meus professores durante o período de multimeios na educação continuada na FAAP, Prof. Dr. Ronaldo Entler e Prof. Dr. Fernando Oliva, pelas conversas e informações, dez anos atrás, sobre um trabalho ainda em gestação.

Agradeço a atenção, discussão, informações e, principalmente, a disponibilidade do Prof. Dr. José Luiz Furtado, Professor de Filosofia do Departamento de Filosofia e do Mestrado em Estética e Filosofia da Arte do IFAC, Universidade Federal de Ouro Preto, e ao Prof. Dr. Farouk Y. Seif, Professor Emérito dos Programas de Pós-Graduação em Liderança e Mudança, da Antioch University Seattle, que cederam textos, ideias e informações com rara facilidade e simpatia.

Agradeço aos meus professores Prof. Ms. Auresnede Pires Stephan, professor de design e processos criativos; Prof. Dr. Norberto Stori, artista e professor de gravura; Prof. Dr. Paulo Roberto Monteiro de Araujo, professor de filosofia; Profa. Dra. Marcia Holland; Jay Manis, fotógrafo; Wayne Best, diretor de arte; Milton Glaser, designer e professor de processos conceituais; Miriam Campiz, designer; e Edward Benguiat, type designer, pelas informações, colaborações, apoio e respeito.

Agradeço a Máira Monaco, por ter revisado e e colaborado na normatização deste trabalho e de tantos outros, desde o mestrado, pelas sugestões, precisão,

foco, energia, por ter acompanhado, respeitado e colaborado na formação de um pensamento que é, na origem, caos.

Agradeço aos organizadores do Programa Nascente e da exposição Visualidade Nascente, Rodrigo Monteiro e equipe de produção do CEUMA, Centro Universitário Maria Antonia, a Guilherme Lessa Villela, da Engedata e a Jairo Birman da Instaarts pela agilidade nas impressões e a Alessandro Baulé da Negozio pela agilidade em encontrar projetores.

Agradeço aos criadores e organizadores do Semiofest 2016, especialmente a Kaie Kotov, diretora do Semiofest em Tallinn, Estônia, pela organização precisa de um evento que é talvez único enquanto mistura de pensamento acadêmico e de exemplos de aplicação prática de teorias semióticas várias.

Agradeço a Maurício Kumazawa, diretor de arte de São Paulo, Martha Arango, da Beyond Research, e Niclas Holmqvist, pesquisadores em semiótica aplicada, ambos de Estocolmo, Vladimir Djurovic, da Labbrand, de Xangai, Mark Lemon, pesquisador sênior da Signsalad de Londres, Alpana Parida, pesquisadora e planejadora da Índia, Thierry Mothier, pesquisador em semiótica e artista visual de Gent, Bélgica, pelo interesse na metodologia Infuse, pela amizade, comentários, convites para projetos, e aulas de salsa.

Agradeço a artistas e amigos, Ricardo Vieira, pela amizade e pelas conversas sobre arte e artistas, design e designers, Paulo Costa, pelas aulas de processing, Carlos Monroy, Inês Raphaelian, Rogério Nagaoka, Laura Huzak Andreato, Cris Mura, Paula Carrara, Luciano Zanette, Priscila Rampin, Giselly Brasil, Natalia Al, pelas breves mas importantes conversas sobre a produção contemporânea, William Kimura, pelas aulas de Rhino pré-grasshopper, Mariana Coan, pela sensibilidade, amizade e por dividir aflições próximas, Graziela Kunsch, por nunca falarmos de arte ou política, mas sempre de comida, Roberto Bertoncini, pelas possibilidades passadas e futuras de quem é artista no deserto, e a Robson Henriques, por me lembrar que é possível produzir arte falando, em plena quinta-feira. A Remo Gramigna, pesquisador em semiótica de Tartu, Estônia, e a Andrius Grigorjevas, estrategista da Lituânia, e novamente a Thierry Mothier, pesquisador em semiótica e artista visual de Gent, Bélgica, pelo

convívio breve, mas produtivo, e pela certeza que ainda que geografia, cultura, língua e repertório possam nos separar, curiosidade e criatividade sempre vão nos aproximar.

Agradeço aos profissionais que influenciaram de modo diacrônico meu trabalho, Yassuo Igai, ilustrador em São Paulo, por ter permitido que eu atrapalhasse seu trabalho, e mentido descaradamente, afirmando que talento se aprende; Javier Talavera, head of art em São Paulo, por ter me ensinado a trabalhar formativamente e a procurar olhar para o resultado com isenção; Adrian Holmes, por ter me ensinado a importância de briefings precisos, pelo curso metodológico sobre roteiros, e por ter me mostrado que conhecimento é, de fato, poder; a Mário D'Andréa, por ter me tratado de igual para igual sem que existissem motivos para isso, por ter me mostrado que é possível aceitar ideias alheias, reconhecendo que existe talento para além dos nossos umbigos, e por me ensinando a trabalhar colaborativamente; a Thomás Lorente, por ter acreditado no meu trabalho, nos meus motivos e por ter se preocupado sinceramente com meu futuro; a Celso Loducca, Ana Lúcia Serra, Tião Bernardi, Dalton Pastore, Luciano Santos e Sérgio Valente, que me deram chances e informações importantes no caminho. E, principalmente, ao meu cunhado, José Henrique Ramos Borghi, por ter me dado a primeira oportunidade em um ambiente criativo profissional, e por ter sempre ajudado, de tantos modos e por tantas vezes, desde então.

Agradeço aos meus amigos, antigos e recentes, frequentes ou sumidos, próximos e distantes, que por vezes me perdoaram a ausência, e por vezes fizeram dos encontros raros a parte mais leve da minha vida nos últimos anos; Leslie Foresta, Maurício Kumazawa, Márcia Pudelko, Maria Fernanda Trentin, Manoela Franco, Lygia T. Dorigon, Guilherme Pedroni, Mariana Lara, Marcus Voloch, Ricardo Gaillard, Marina Schurr, Bruno Penteado, Ana Cezar de Andrade, Joana Jackson, Flavia Denser, Fátima Denser, Waldemar Denser, Neusa e Sydney Dorigon, Tricia Meyer, Paulo Rocha, Dani Melles, Henrique Westin, Afonso Salgado, Maíra Penteado, João Paulo Pessini, Mariana Manso, Lívia Menezes Pagotto, Carolina Furquim, Marcello Bertoni, Renata Mendes,

Daniel Guimarães, Edna Baruch, Sérgio Fadul, Leandro Estrela, Sofia Nanka Kamatani, Raquel Vicentini, Dario Castilho, Adriana Krohling Kunsch, Walderez Penteado Gaetti Franco e Francisco Franco. Aos felinos que vivem em casa compartilhando sua amizade, inteligência, surpresas e genialidade.

Agradeço a meus afilhados, Renan Gaetti Franco, Nina Trentin Borghi, Gabriel Dorigon Pedroni, saudades e sinceras desculpas pela ausência prolongada. A Juca Trentin Borghi e a Clara Krohling Kunsch, pela oportunidade de ver novas almas criativas crescendo. À minha família, minhas irmãs e irmãos, cunhadas e cunhados, sobrinhos e sobrinhas, primos e primas, que tantas vezes colaboraram e colaboram com a minha vida e com meus projetos; distantes ou não, são parte das minhas orações e saudades. A Marcos Penteado Trentin pelo cuidado com Jailson, Marcel e Borges, e à Mônica Trentin Lazzarini pela torcida e pela compreensão com a minha ausência. Agradeço a Erileide Miranda da Silva, pelo cuidado, amizade, inteligência e convívio de tantos anos.

Agradeço a Margarida M. Krohling Kunsch, pela humildade, exemplo, amizade e crença, e a Waldemar Luiz Kunsch, pela amizade, respeito e pela torcida, e a ambos, por terem providenciado a Clarice.

Agradeço a Any Penteado Trentin, por ter me dado a vida e a chance de aprender algo, por ter me permitido critério e me ensinado a ter fé, e a Moacyr Trentin, por ter me dado vida, exemplo, abundância, me ensinado que risco é a matéria básica da existência, e que sem risco só se sobrevive.

Agradeço a Melina Penteado Trentin, pelo cuidado, proteção e amor, por toda a ajuda no caminho e pela possibilidade de ler e discutir literatura em família.

Agradeço a Clarice Krohling Kunsch, pela amizade, paciência, cuidado e amor, e por compreender, cercada de artistas e teóricos, que aflições, fragilidades, incertezas e incongruências são partes de uma existência criativa.

E agradeço a Deus, com todas as suas máscaras e presenças, seja em tempo, em prosa, em código, em insight, em carne ou em crença.

São Paulo, janeiro de 2017

1977

Nebulosidade no sentido de que o trabalho pressupõe um caminho cujo fim não sabemos. Acho que uma das preocupações essenciais da arte corresponde à sina do garimpeiro, que se define como alguém que vive de procurar o que não perdeu. | Cildo Meireles, 1977

“Nebulosidade no sentido de que o trabalho pressupõe um caminho cujo fim não sabemos. Acho que uma das preocupações essenciais da arte corresponde à sina do garimpeiro, que se define como alguém que vive de procurar o que não perdeu.” (Cildo Meireles, 2009, p. 51)

resumo/abstract

RESUMO_Montanhas Portáteis. Reflexões sobre arte, design e narrativa. São Paulo. 2017. p. 173
ABSTRACT_Portable Mountains. Reflections on art, design and narrative. São Paulo. 2017. p. 173.

RESUMO

TRENTIN, Maurício. **Montanhas portáteis. Reflexões sobre arte, design e narrativa.** São Paulo. 2017. p. 303. Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais – Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, PPGAV.ECA/USP.

A pesquisa visa estabelecer que os campos definidos como ARTE, DESIGN e NARRATIVA têm limites muito mais fluidos, mutáveis e permeáveis do que, de fato, reconhecemos atualmente, e pretende fazer isso problematizando suas fronteiras. Parte-se da hipótese de que a categorização desses campos em áreas estanques, aparentemente estabelecidas e claras, é rasa, artificial, arbitrária, não dá conta de uma visão diagramática da produção contemporânea nos três campos referidos, em suas fronteiras e intersecções, nem alcança a profundidade de relações de origem e de influência cruzada entre os campos. Através de análise e revisão teórica, partindo da própria estrutura das narrativas formativas e das narrativas críticas nas três áreas e em áreas de fronteira, decorrem potenciais revisões internas dos campos e de suas intersecções, uma visão atualizada da complexidade das relações entre os três campos e novas possibilidades formativas, além de uma visão crítica dos discursos acessórios e de proposições metodológicas. Do ponto de vista metodológico, de fato, a investigação apoia-se em pesquisa bibliográfica, discussão de dispositivos de exemplo e análise teórica baseada em teorias-chave dos campos descritos, ARTE, DESIGN, NARRATIVA e suas hibridizações potenciais. Também através da apresentação de dispositivos próprios que expandem as questões centrais da investigação em outros suportes e interfaces, a discussão, que tem origem prática, poética e empírica, e toma uma forma teórica, linear, analítica, mas tem também conclusões, ou possibilidades, novamente práticas, poéticas e empíricas. O intuito é a tradução de um pensamento cuja origem é prática e poética, mas também bibliográfica, em uma análise teórica, transdisciplinar, com um possível desdobramento metodológico, a proposição de uma metodologia

abdutiva. Apresentada por meio de dois discursos, teórico/analítico e criativo/artístico, a pesquisa trata das possibilidades formativas em campos próximos, ARTE, DESIGN e NARRATIVA, suas potenciais influências, cruzamentos, e de como é crítica para a atividade formativa e teórica nesses campos a diferença entre discursos prescritivos/propositivos e discursos descritivos/analíticos. Do ponto de vista teórico, a discussão baseia-se nos conceitos de Praxis e Poiesis de Agamben, na noção de estética de Pareyson e de arte contemporânea de C. Cauquelin, na semiótica Peirciana, partindo da leitura de L. Santaella, e de conceitos específicos de Danto, Pross e Belting sobre Arte; Cardoso, Dune, Raby e Coles sobre Design; e Caillois e Campos aplicados sobre Narrativa.

Palavras-chave: Arte. Design. Narrativa. Semiótica. Praxis. Poiesis. Dispositivo. Designart. Hibridizações. Transdisciplinaridade.

ABSTRACT

TRENTIN, Maurício**. Portable mountains. Reflections on art, design and narrative.** São Paulo. 2017. p. 303. Visual Arts Graduate Program – The Communications and Arts School of the University of São Paulo, PPGAV.ECA/USP.

The research aims to establish that the fields defined as ART, DESIGN and NARRATIVE have limits that are much more fluid, changeable and permeable than we actually recognize today, and intends to do so by problematizing their borders. It is based on the hypothesis that the categorization of these fields into watertight areas, apparently established and clear, is shallow, artificial, arbitrary, does not account for a diagrammatic view of contemporary production in the three fields mentioned, in their borders and intersections, nor does it reach the depth of relations of origin and cross-influence between fields. Through theoretical analysis and revision, starting from the very structure of the formative narratives and the critical narratives in the three areas and in frontier areas, not only potential internal revisions of the fields and their intersections take place, but an updated view of the complexity of the relations between the three fields and new formative possibilities, as well as a critical view of the accessory discourses and methodological propositions. From a methodological point of view, the research is based on bibliographic research, discussion of example devices and theoretical analysis based on the key theories of the fields described, ART, DESIGN, NARRATIVE and their potential hybridizations. Also, through the presentation of original devices/artwork that expand the central questions of research in other supports and interfaces, the discussion, which has practical, poetic and empirical origins, and takes a theoretical, linear, analytical form, but also has conclusions, or possibilities, again practical, poetic and empirical. The intention is the translation of a thought whose origin is practical and poetic, but also bibliographical, in a theoretical and artistic transdisciplinary analysis, with a possible methodological unfolding, the proposition of an abductive methodology.

Presented through two discourses, theoretical/analytical and creative/artistic, the research deals with the formative possibilities in nearby fields, ART, DESIGN and NARRATIVE, their potential influences, crossings, and how critical it is for the formative and theoretical activity in these fields the difference between prescriptive/propositional discourses and descriptive/analytical discourses. From a theoretical point of view, the discussion is based on the concepts of Agamben's Praxis and Poiesis, on the notion of Pareyson aesthetics and contemporary art by C. Cauquelin, on the Peircean Semiotics, based on the reading of L. Santaella, and specific concepts from Danto, Pross and Belting on ART; Cardoso, Dune, Raby and Coles on DESIGN; and Caillois and Campos applied on NARRATIVE.

Keywords: Art. Design. Narrative. Semiotics. Praxis. Poiesis. Device. Designart. Hybridizations. Transdisciplinarity.

sumário

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 16

2 QUADRO TEÓRICO REFERENCIAL 28
2.1 METODOLOGIA 53
2.2 CAMPOS, FRONTEIRAS, MIRAGENS 56
2.3 ARTE. DESIGN. NARRATIVA. 68

3 ARTE: TEORIAS INSTITUCIONAIS, TEORIAS HISTÓRICAS, TEORIAS ESTÉTICAS, SÍNTESES POSSÍVEIS..... 70
3.1 ESTRUTURA DIAGRAMÁTICA 73
3.2 COMPLEXIDADE 86
3.3 O CURADOR AUTOSSUFICIENTE 93

4 DESIGN: FUNÇÃO ORIGINAL, MARCOS HISTÓRICOS, TEORIAS, SÍNTESES POTENCIAIS 101
4.1 MATÉRIA INFORMADA 104
4.2 LIBERDADE DE DISCURSO 109
4.3 ARTDESIGN 118

5 NARRATIVAS: USOS, POSSIBILIDADES, TEORIAS, SÍNTESE 127
5.1 DISPOSITIVOS ARTÍSTICOS: NARRATIVAS COMO ARTE 129
5.2 NARRATIVAS CIENTÍFICAS: SUPOSTAS DESCRIÇÕES DO REAL 132
5.3 NARRATIVAS SOBRE DISPOSITIVOS ARTÍSTICOS 136
5.4 NARRATIVAS CODIFICADAS: INSTRUÇÕES OPERATIVAS 141

6 ARTE/DESIGN/NARRATIVA: HIBRIDIZAÇÕES E INFLUÊNCIAS 147
6. 1 ENTRE OS CAMPOS: PERMISSÕES DE PASSAGEM, MIGRAÇÕES E INVASÕES..... 150
6.2 OBJETOS-PROBLEMA 170
6.3 CODIFICAÇÕES, TEMPORALIDADES, ANOTAÇÕES 175
6.4 CUBO BRANCO, CAIXA PRETA..... 187
6.5 CAMPO DE ATUAÇÃO E INFLUÊNCIA FORMATIVA 193
6.6 PROCESSOS PRÁTICOS E POÉTICOS 203
6.7 FORMATIVIDADE PROJETUAL 210
6.8 AMÁLGAMAS 217
6.9 TEORIAS DIAGRAMÁTICAS 225

7 POSSIBILIDADES METODOLÓGICAS FORMATIVAS: INFUSE 233
7.1 INFUSE: MODO DE USAR 247
7.2 INFUSE: OBJETOS 265
7.3 INFUSE: EXPERIÊNCIAS 267
7.4 INFUSE: HISTÓRIAS 270
7.5 INFUSE: EXEMPLOS DE APLICAÇÃO 275

8 CONCLUSÕES 278

REFERÊNCIAS 284

introdução

capítulo um

1. INTRODUÇÃO

1 INTRODUÇÃO

O que se apresenta aqui é uma reflexão cuja origem é poética e prática, mas que tem implicações teóricas, epistemológicas e desdobramentos potenciais, metodológicos.

Pensando nos campos da ARTE, do DESIGN e da NARRATIVA e suas eventuais sobreposições, ou contaminações, costuma-se, de saída, tratar esses campos como claramente delimitados, definidos e estáveis, se não formalmente, no mínimo, como conceitualmente estáveis.

Não creio nessa estabilidade, nem na definição precisa de fronteira desses campos. Existem fronteiras temporariamente válidas, intersecções, relações, limites, influências e contaminações, algumas já devidamente investigadas, outras recentes, outras sequer tratadas como objeto, em três campos do uso criativo e formativo de linguagem e informação que seguem em constante mutação e interdependência, ARTE, DESIGN e NARRATIVA.

A pesquisa visa estabelecer que os campos definidos como ARTE, DESIGN e NARRATIVA têm limites muito mais fluidos, mutáveis e permeáveis do que, de fato, reconhecemos atualmente, e pretende fazer isso problematizando suas fronteiras. Parte-se da hipótese de que a categorização desses campos em áreas estanques, aparentemente estabelecidas e claras, é rasa, artificial, arbitrária, não dá conta de uma visão diagramática da produção contemporânea nos três campos referidos, em suas fronteiras e intersecções, nem alcança a profundidade de relações de origem e de influência cruzada entre os campos.

A investigação apoia-se em pesquisa bibliográfica, discussão de dispositivos de exemplo e análise teórica baseada em teorias-chave dos campos descritos, ARTE, DESIGN, NARRATIVA e suas hibridizações potenciais, mas tem origem prática e poética. O que se pretende, então, é a organização de um pensamento cuja origem é prática, poética, empírica, mas também bibliográfica, em uma análise teórica, transdisciplinar, com um possível desdobramento metodológico, criativo.

O produto dessa organização é uma reflexão também transdisciplinar, teórica, prática e poética, que será apresentada por meio de dois discursos: teórico/analítico e criativo/artístico. Um texto teórico/analítico, que estabelece uma leitura diagramática dos campos referidos e apresenta uma estrutura metodológica, formativa, com potencialidades abdutivas práticas, e uma compilação de dispositivos poéticos (ARTE e NARRATIVA) e práticos (DESIGN), próprios, em vários estágios de desenvolvimento.

O texto está organizado em sete capítulos, sendo o primeiro um quadro teórico referencial geral, o segundo uma visão diagramática do que se considera o campo da ARTE, o terceiro uma visão histórica e teórica do que é tratado como campo do DESIGN, o quarto uma leitura crítica da NARRATIVA em alguns de seus modos operativos, e o quinto capítulo um pensamento e alguns exemplos sobre HIBRIDIZAÇÕES, colaborações e influências possíveis nos três campos. O sexto capítulo apresenta uma ferramenta semiótica, uma METODOLOGIA CRIATIVA, trabalho especulativo sobre a possibilidade e o uso de metodologias em processos criativos. O sétimo capítulo apresenta algumas CONCLUSÕES ou, no mínimo, sínteses de dúvidas que deverão passar por investigação futura.

O livro anexo, compilação de dispositivos poéticos (ARTE e NARRATIVA) e práticos (DESIGN), criados por mim, traz projetos, em fases várias, de criação, programação, modelagem, ou já apresentados, textos, um caminho remixado, caótico, que apresenta parte de minha produção criativa, prática e poética.

Línguas diferentes têm evoluções históricas distintas e particularidades estruturais. Podem sempre ser pensadas a partir de suas diferenças ou de sua história. Mas quando se traduz um mesmo texto em três línguas específicas, por exemplo, sabemos que elas tentam ali, com seus significantes particulares, sua sintaxe específica, funcionar como transmissoras de uma mesma ideia. Se pensadas como estrutura de trabalho, como ferramentas, as línguas são equivalentes funcionais, apesar de suas diferenças históricas e estruturais, de suas particularidades de uso e nascimento. Como sistemas lógicos de transmissão linear de informação e conhecimento são, em alguma medida, equivalentes quanto à sua função lógica.

Esse pensamento poderia ser aplicado aos campos da ARTE, do DESIGN e da NARRATIVA. Com todas as suas particularidades e emergências históricas, ainda assim são campos criativos, formativos, possibilidades sígnicas que, de algum modo, se utilizam, estabelecem ou reformam linguagens, no sentido de um processo ou de um produto original. Informam estruturas externas a seu processo, de modo particular. Ainda que historicamente, culturalmente, socialmente e politicamente distintos, são, do ponto de vista criativo, próximos, já que são processos formativos que se utilizam de linguagens várias em estruturas formadas através desses mesmos processos.

A questão é que, quando analisados comparativamente, esses campos criativos não são tão facilmente definíveis em seus contornos e nem sempre são obviamente diversos entre si. Se percebidos como potenciais processos estéticos e produtos artísticos, e percebidos separadamente dos sistemas correntes de discussão e distribuição, ARTE, DESIGN e NARRATIVA são próximos e colaboram estruturalmente com uma frequência muito maior do que percebemos em um olhar menos atento.

Meu trabalho, criativo e formativo, é transdisciplinar na própria origem, em meus interesses, formação, mas também no meu modo de criar, um pensamento de algum modo multiespecialista. Acredito que essa visão interna de processos vários permite uma investigação potencialmente diversa da de um especialista específico ou da de um teórico exclusivo; não uma investigação mais completa, ou mais profunda, mas, simplesmente, diversa porque parte de um ponto de vista pessoal originado em um fazer (e não em uma pesquisa puramente bibliográfica) que é, sempre, transdisciplinar.

Deste modo, pelo simples fato de atravessar campos tidos como obviamente diversos, tentando ler as similaridades e contaminações entre os campos, acredito que algumas questões permitirão noções particulares, já partindo de um ponto de vista transdisciplinar e prático. ARTE, DESIGN e NARRATIVA, certamente, possuem áreas de influência cruzada que escaparam a análises não comparativas. Por exemplo, ARTE, DESIGN e NARRATIVA se influenciam ou não? Isso importa? A descrição histórica, aceita, desses campos, basta em

uma leitura contemporânea? Temos, de fato, limites claramente estabelecidos ou só imaginamos que sim?

Esses limites, se estabelecidos, são válidos? Úteis? Reais do ponto de vista criativo, prático? Ou são somente limites teóricos, ou tanto pior, arbitrários?

Quando são campos mutuamente excludentes e quando são campos em intersecção ou, no mínimo, quando se influenciam obviamente?

Quais são as diferenças nos processos criativos em cada uma das áreas, se é que existem?

Podemos ter arte repetitiva percebida como original? Design que não é formativo, objetual? Narrativas que se portam como determinada classe ou gênero, mas, de fato, falseiam sua intenção real?

Quais são as particularidades de processos e dispositivos nos três campos?

Quais são as intersecções potenciais?

E uma última provocação: é possível criar metodologicamente?

Uma investigação sobre conceitos, similaridades e diferenças no processo formativo e nos resultados potenciais de campos, a princípio, “claramente definidos e demarcados” como ARTE, DESIGN e NARRATIVA, e uma colaboração original com uma visão específica do processo criativo, não apenas com meu trabalho poético e prático, mas também através de um desenvolvimento metodológico especulativo, uma metodologia criativa, prática. É, de fato, reflexão sobre minha poética e minha prática, ou algo que se inicia aí, e questões surgidas a partir daí, questões que se formaram através de um trabalho poético, que problematizam esse trabalho, mas que não se esgotam nele, e que talvez sirvam a investigações futuras. Não uma procura por respostas, de fato, mas uma procura por novas possibilidades criativas, levando em conta não só o trabalho formativo, com processos pessoais, obviamente não replicáveis, assim como o papel do acaso, do risco e do erro, mas também uma investigação sobre algum potencial processo criativo replicável, transmissível, que, ainda assim, não seja um “aparelho programado”, nos termos de Flusser, mas algo que permita que o jogo não se esgote.

De modo que esse trabalho não é uma leitura histórica, nem uma compilação sincrônica completa da produção nos campos referidos, nem uma antologia de discursos comparados, mas uma visão pessoal, criativa, prática, poética, que me parece relevante por ser interna ao processo criativo, e não uma coleção de relatos ou teorias criadas a partir da observação externa e segura do fenômeno. Uma documentação pessoal, e que não nega essa particularidade, de produção criativa em Arte, Design, Narrativas e suas intersecções, realizada no percurso de um mestrado em semiótica e deste doutorado em poéticas visuais. Percurso que se estende até a tentativa de produção de uma metodologia criativa, passando por uma pesquisa bibliográfica que serve de quadro referencial teórico e que serviu, no processo, de infraestrutura para uma tentativa de compreensão mais profunda do objeto e de uma defesa do processo criativo e formativo como produtor de conhecimento.

A apresentação de parte da minha produção não se coloca como ilustração, mas como documentação da origem prática e poética de um discurso teórico e de uma tentativa metodológica. O discurso teórico é acompanhado por um portfólio que inclui ARTE, DESIGN e NARRATIVA, trazendo imagens, projetos, dispositivos e/ou narrativas ficcionais, que não são ilustrações desse discurso teórico, ainda que algumas vezes sirvam de exemplo ao pensamento teórico. São, na verdade, a origem e o motivo desse discurso teórico. Origem dos questionamentos, aprofundamentos e possibilidades nos três campos. E serão tratadas como um discurso poético, visual e verbal, mas sem a obrigação da linearidade teórica, sem tradução desejável ou correta, que se mantém polissêmico mesmo quando apresentado formalmente. Em alguns casos exemplares, discutirei projetos, dispositivos, textos, códigos ou imagens, já que talvez seja a única maneira de se partilhar algumas questões: trabalhos criados por mim ou por outros criadores quando especialmente relevantes enquanto determinada discussão específica. Mas, na maioria dos casos, uma estrutura mixada, recortada, em colagem, que se costura em projetos e dispositivos nos três campos e cria novas relações e possibilidades, não necessariamente descritas, mas que existem em potência.

> Assim como toda autêntica *quête* [busca], a *quête* da crítica consiste em reencontrar o próprio objeto, mas em garantir as condições da sua inacessibilidade. (AGAMBEN, 2012, p. 11)

Nas peças de fato descritas, pontos de partida para o questionamento, discussão e problematização de territórios, fronteiras, sobreposições e possibilidades nos referidos campos, que, reconhecidamente ou não, estão em permanente mutação, talvez evolutiva, talvez simplesmente em mutação.

O intuito é apresentar, tão objetivamente quanto possível, uma reflexão que se construiu na prática, através de trabalho criativo e formativo, mas que não se resume aos resultados, felizes ou não, desse mesmo trabalho, nos campos referidos. Os trabalhos criativos que serão apresentados, por vezes já finalizados, por vezes já apresentados publicamente, outras vezes ainda em projeto ou em estágios de concepção, como já dito, não só exemplificam o(s) argumento(s) como, de fato, foram o campo gerador dessa investigação.

> A montagem Mnemosyne: quadros, foguetes, detalhes, intervalos
>
> Essa forma de exposição existe. É paradoxal, com certeza, e tem a condição de obra hipotética, irremediavelmente provisória: é Mnemosyne, o atlas de imagens em que Warburg trabalhou sem descanso desde seu regresso de Kreuzlingen, em 1924, até sua morte, em 1929. Costuma-se contar que Fritz Saxl tivera a ideia de dispor em conjunto algumas fotografias que forneciam um "resumo em imagens" de certos temas estudados por seu mestre: tratava-se de dispor um lembrete para que a pesquisa warburguiana pudesse renascer de suas cinzas, ou melhor, de seu naufrágio na loucura. A ideia de um atlas, no pensamento de Warburg, remontava a 1905. Em 1924, porém, houve algo a mais, algo como um raptus: de repente, revelou-se uma forma que, a seu ver, não era apenas um "resumo em imagens", mas um pensamento por imagens. Não apenas um "lembrete", mas uma memória no trabalho. Em outras palavras, a memória como tal, a memória "viva". Daí surgiu o nome próprio que a iniciativa inteira viria a assumir Mnemosyne, personificação clássica da memória, mãe das nove Musas e, suspeitamos, vagamente aparentada com a Ninfa. (DIDI-HUBERMAN, 2013, p. 383)

E não são apenas imagens, mas dispositivos vários, projetos, objetos, instalações, softwares, textos ficcionais, ou seja, são, ao mesmo tempo, processo e produto, pensamento e conclusão, ou, no mínimo, preparações para

conclusões, ou oportunidades de ação formativa. Ao mesmo tempo, a produção criativa, por si só, sem um quadro teórico referencial e sem amparo de argumentos específicos, não daria conta de sintetizar nem de transmitir completamente hipóteses/questionamentos em sua totalidade e clareza.

De fato, acredito que a produção criativa, seja qual for, é produção de conhecimento e deveria ser percebida e tratada como tal, não como alegoria ou como conhecimento menor, nem como ilustração de um saber formal.

Não por crença ou fé; penso que as dificuldades técnicas, poéticas, práticas, e a habilidade e o conhecimento transdisciplinares necessários ao trabalho de concepção, projeto e realização criativa são de imensa complexidade, complexidade essa nem sempre perceptível na análise superficial das peças/dispositivos finais. O trabalho poético e prático criativo, além da exigência de conhecimento cada vez mais diverso e denso para sua produção, gera também, em sua construção e nascimento, dúvidas, informações, conclusões, mudanças de processo, novos campos de investigação ou novos insights em campos cuja investigação se supunha terminada.

Mas é simples notar que esse mesmo conhecimento não pode ser transmitido em sua totalidade apenas pelo resultado prático/poético.

De modo que o trabalho criativo, a meu ver, claro produtor de conhecimento, não é, provavelmente, o mais preciso ou claro modo de transmissão de conhecimento.

Para um trabalho prático e poético que está sendo tencionado dentro da estrutura crítica e teórica da universidade, e que deve ser apresentado nessa mesma estrutura segundo suas regras, me parece importante discutir o que a própria necessidade de um discurso formal encerra.

A tentativa não é a equivalência dos discursos poéticos e científicos, que obviamente seguem distintos e devem ser percebidos de acordo com seus valores específicos, mas a percepção de que esses discursos são complementares e têm densidade, volume de trabalho e volume de conhecimento gerado em sua realização equivalentes.

Este texto é uma tentativa de tradução de um conhecimento acumulado, transdisciplinar, pessoal, que nasceu e segue em evolução através de um trabalho criativo, poético, prático, em uma investigação razoavelmente clara, minimamente linear, que traga alguma colaboração no modo de pensar e, quem sabe, produzir ARTE, DESIGN, NARRATIVAS e POTENCIAIS EXPERIÊNCIAS NÃO CLASSIFICÁVEIS nos limites desses campos.

Assim, não se pretende bula ou crítica de um portfólio criativo. Não só porque seria empobrecedor para os próprios trabalhos que deram origem a esse pensamento. Enquanto a polissemia é evidente qualidade e valor em obras poéticas, a pesquisa teórica procura talvez o contrário, a busca de algum rigor e modo para diminuir incertezas ou aprofundar questionamentos, esclarecer teorias, estabelecer padrões, evidenciar sua sistemática para que possa ser verificada ou, no mínimo, discutida em seus próprios termos. As diferenças radicais só começam aí. Enquanto a arte, de saída polissêmica, é normalmente lida como um código de superfície, ou tridimensional, e pode ser apreendida, ou pelo menos experimentada, em muitos casos de uma só vez, ou pelo menos notada superficialmente em sua totalidade, a pesquisa teórica procura precisão, usa código linear, que se constrói e se percebe lentamente, e pode ser apreendida parcialmente sem que uma visão do todo seja sequer notada. Temos, então, além de diferenças de propósito, uma diferença de código. Ou, no mínimo, se compararmos obras ficcionais literárias a pesquisas teóricas, usos distintos de um mesmo código, diferenças radicais de modo de utilização de códigos similares.

Isso é sabido, mas frequentemente esquecido.

Max Weber em “A “objetividade” do conhecimento nas ciências sociais”:

> Com os meios de nossa ciência, nada poderemos oferecer aquele que considere que essa verdade não tem valor, dado que a crença no valor da verdade científica é produto de determinadas culturas, e não um dado da natureza. Mas o certo é que buscará em vão outra verdade que substitua a ciência naquilo que somente ela pode fornecer, isto é, conceitos e juízos que não constituem a realidade empírica nem podem reproduzi-la, mas que permitem ordená-la pelo pensamento de modo válido. (WEBER, 2006, p. 104)

Pesquisas costumam ter uma infraestrutura básica, que estrutura seu conteúdo. Essa estrutura é variável, mais ou menos aparente, mas quase sempre verificável. “Problemática”, “Instrumento”, “Escopo”, “Tese”, “Corpus”, “Análise”, “Antítese” e “Síntese” ou, de modo mais atual, “Introdução”, “Quadro Teórico Referencial”, “Metodologia”, “Resultados” e “Discussão”. Essa infraestrutura, explícita ou não, dita de algum modo a organização interna do discurso formal e, portanto, do pensamento tido como científico. Digo tido como científico porque sabemos que o acaso, o inesperado, as forças do mercado e a pesquisa solitária de muitos indivíduos colaboraram e continuam colaborando no desenvolvimento científico. Claro que quadros teóricos referenciais específicos, como Husserl ou Marx, ditam o modo como determinada pesquisa é pensada, planejada, vivida. Mas mesmo a estrutura formal do discurso, muito mais simplesmente do que as teorias do conhecimento, dita, de algum modo, a maneira como recebemos o discurso. As humanidades, de modo diverso das ciências duras, com problemas específicos de objeto, estruturaram também seus modos acreditados, aceitos, de investigação, compilação, análise e síntese. Mas impera, também nas humanidades, o ideal de profundidade, de erudição e de proximidade com o estado da arte, com leituras da produção completa, em eixos sincrônicos e diacrônicos, sobre determinado assunto. Desconfio dessa visão quando ela não inclui a complexidade tecnológica atual, a pós-humanidade, no mínimo comunicacional, que vivemos. Temos agora um novo eixo, além do teórico, do poético, do temporal, da experiência e da parcialidade específica de cada pesquisador. Temos um eixo tecnológico, cada vez mais utilizado e, ao mesmo tempo, cada vez menos percebido criticamente como superestrutura que influencia o pensamento, a produção, o contexto, a educação e nosso modo de interação. Não só as tecnologias, e o modo de consumo de conteúdo, mas as próprias dimensões do tempo e da memória foram afetadas. Vivemos em um ambiente que é volátil a ponto de anular as tentativas de descrição contextual, que são datadas e não mais válidas assim que prontas. Toco nesse assunto porque tanto as narrativas interessam aqui quanto o uso que se faz delas e posso, de algum modo, ter uma metadiscussão sobre o papel da narrativa

pseudocientífica em teses sobre arte, design ou outras formas de criação estética.

Se as verdades são individuais, temporárias, parciais e sempre incompletas, isso fica ainda mais específico quando são verdades codificadas, que caminham e são transmitidas por sistemas ao mesmo tempo precários e avançados, comerciais e comuns, de vigilância e de codificação de dados, de exposição e de anonimato. Dar conta dessa complexidade não é simples, nem corriqueiro, desconfio se é possível de fato. Estamos diante de um sistema que rapidamente ultrapassará nossa capacidade de lidar com sua complexidade e com a nossa, se é que já não ultrapassou.

Ao mesmo tempo, uma leitura absolutamente focada e específica do processo criativo, a leitura do especialista, e talvez mais grave, a leitura de um processo criativo percebido externamente, não de um processo vivido, mas de um processo observado, deixaria fora do escopo relações cruciais, e que só são percebidas em um percurso transdisciplinar e necessariamente pessoal. Percurso esse que não é linear, nem tem trajetória única, nem que significa qualquer tipo de evolução ou progresso organizado. Trajetória talvez mais explosiva do que linear, tem menos meta reconhecível e mais expansão caótica. É uma trajetória rizomática, em sua construção, e, ao mesmo tempo, tem retornos em sua temporalidade, recuos, dúvidas, acasos, tentativas, revisões. Caminho de volutas, remixagens, colagens, loops e mudanças de direção. É antes de tudo, uma trajetória com mais atenção e menos intenções preexistentes. É de uma riqueza talvez proporcional à dimensão de sua incerteza e precariedade.

O trabalho poético e prático tem dimensões estéticas, lógicas, poéticas, políticas, críticas, técnicas, dimensões mais e menos aparentes, e o próprio recorte de percepção sinaliza mais a especialização do intérprete/interator do que, de fato, a acuidade de leitura, se é que o conceito de acuidade é possível, necessário ou interessante na análise de processos produtores de estruturas polissêmicas.

Mesmo assim, a tentativa de tradução de um conhecimento que parte da prática e da poética, além da óbvia dificuldade de qualquer tradução intersemiótica, tem aspectos outros vários, limitações próprias, de repertório, de escopo, de tempo, e talvez mais complexo, deveria tratar, ainda que de modo breve, de aspectos tecnológicos, lógicos, construtivos, computacionais, projetuais. Trata, enfim, não só de seu texto, mas de seu contexto, que cresce violentamente e sem descanso em complexidade. Ainda assim, me parece uma visão importante do processo criativo. SABER QUE segue e seguirá sendo diferente de SABER COMO. Como Russel afirmou, conhecimento por descrição é diferente de conhecimento por contato, e conhecimento de verdades (e, por consequência, daquilo que considerarmos, a cada momento, seu contrário) é diferente do conhecimento de coisas (RUSSELL, 2013). Ainda que a precisão seja um conceito vazio já que as experiências e os recortes são e seguirão pessoais, específicos, exclusivos, algumas coisas independem de nosso juízo, e outras só existem a partir dele.

Corre-se o risco óbvio de, em uma tentativa de criar um panorama, em um contexto tão complexo, de campos mutantes e inter-relacionados, perder-se nos detalhes e não se chegar a uma síntese, ainda que não a uma conclusão, no mínimo a uma síntese clara de questionamentos mais profundos de como esses campos operam ou poderiam potencialmente operar em conjunto ou em suas fronteiras comuns. De modo que esta reflexão, desde sua origem prática e poética, não busca conclusões nem respostas, mas sim perguntas mais interessantes, novas possibilidades práticas e poéticas, novas perspectivas e, talvez, uma especulação sobre desdobramentos possíveis, no caso específico, metodológicos.

Meu interesse no objeto (nos três campos, neste caso) é de tal modo complexo que eu não saberia dizer onde, de fato, começa e onde termina. Mas é daí, de uma relação pessoal, existencial, física, corpórea, de uma consciência que se dirige precariamente a um objeto e a partir daí, de seu repertório, experiências e motivações, pulsões, que se começa a criar novas relações, novas possibilidades ou um novo entendimento, mais profundo, mas não menos

incerto, de algo que é frágil e talvez não completamente transmissível, que é a elaboração de um conhecimento novo, que se constrói ao mesmo tempo em que se experimenta, e que se tenta transmitir ao mesmo tempo em que se elabora uma linguagem que dê conta de sua complexidade.

Sigo, de fato, acreditando que todo conhecimento, e que toda visão de objeto, é, e no limite permanece, pessoal. Se parte do que é pessoal servir, de fato, à leitura do mesmo objeto por outros pesquisadores, tanto melhor. Mas é precária a possibilidade de conseguir elaborar, com alguma clareza, uma relação pessoal, experiencial, dependente de repertório, de uma consciência específica em relação a dispositivos e processos estéticos e práticos, e conseguir transmitir parte dessa relação. Não recomendo aqui esperança. Mas posso afirmar que esse aprofundamento, esse convívio com os campos, não só teórico, mas poético e prático, mudou meu modo de pensar, agir e entender as relações dentro de cada um dos campos e entre eles. Enriqueceu, de muitos modos, meus processos criativos, formativos e perceptivos e colaborou no crescimento de incertezas, dúvidas, e na noção de que estamos todos, quando sinceros, em terreno movediço.

Mas ainda sem esperança de transmitir com a complexidade devida, o plano é tentar. É importante tratar de alguns conceitos, que podem eventualmente ser fonte de divergência direta ou de diferenças de interpretação, e de um quadro teórico referencial, antes mesmo de lidar com escopo e problemática.

capítulo dois

2. QUADRO TEÓRICO REFERENCIAL _ 2.1. Metodologia 2.2. Campos, fronteiras, miragens
2.3. Arte. Design. Narrativa

2 QUADRO TEÓRICO REFERENCIAL

"A paisagem depende do ponto de vista."
(Machado de Assis em "Quincas Borba", 1891)

Este é um trabalho sobre influências cruzadas, lógicas específicas e potenciais invasões e mudanças de fronteiras, entre campos a princípio claramente definidos e demarcados como ARTE, DESIGN e NARRATIVA.

Não me parece que campos mutáveis, fluidos, muitas vezes sobrepostos, criativos e com fronteiras que insistem em se mover, podem ser tratados, de saída, como campos mapeados. Os capítulos 2, 3, 4 tratam em detalhe dos campos, do que é possível ter como certo e do que talvez devêssemos, de saída, aceitar como dúvida.

Esse trabalho fala do processo criativo no uso poético e prático da linguagem nesses campos mutantes e inter-relacionados, e como suas particularidades e sobreposições podem gerar novos insights e novas possibilidades poéticas e teóricas, inclusive potenciais novos campos de investigação e, quem sabe, metodologias. Nos três campos, individualmente, e nas fronteiras, na área fluida e mutável de transição e/ou sobreposição entre eles. Um percurso entre metodologia e acaso, entre linguagem como instrumento ficcional e funcional, entre linguagem poética e codificada, entre prática (praxis) e poética (poiesis), e entre campos que se alimentam, se sobrepõem, mas que insistimos por muito tempo em ler e perceber separadamente, com limites supostamente lógicos e claros. Campos que avaliamos a partir de paradigmas estabelecidos e que talvez, mais recentemente, tenham começado a passar por revisão e aumento de complexidade.

Não um percurso linear, mas explosivo, simultâneo, com retornos, revisões, alterações de curso. Um percurso que sempre importa mais que os potenciais destinos.

Não tenho aqui soluções, respostas, hipóteses certeiras. Tenho perguntas e possibilidades, e alguns trabalhos específicos, nos três campos e em áreas de

fronteira, nas potenciais hibridizações entre os três campos. E um desdobramento metodológico, experiência que cria algo como um processo para acelerar o acaso e que, surpreendentemente, ganha adeptos.

Obviamente este é um trabalho especulativo. Mas especulações sobre esse cruzamento não são novas. Ou seja, trata de intersecções já percebidas e tratadas anteriormente, recentemente por alguns autores e historicamente, repetidamente e de modos distintos, sendo a Bauhaus um exemplo importante.

Mas é crítico notar que antes de percebidas e tratadas como potencial criativo/investigativo, essas intersecções já existiam. Elas foram percebidas, teorizadas, mais recentemente em alguns casos, mas são campos de influência mútua desde a origem de cada um dos campos originais.

Ou seja, de alguma forma, os três campos sempre se influenciaram, mas foram e seguem sendo estudados, e principalmente percebidos, independentemente, na grande maioria das vezes. Ainda que alguns autores nos últimos 15 anos tenham tratado do assunto da influência cruzada, e a tenham descrito como potencial **verdade, recentemente descrita**, essa **realidade** de influência cruzada sempre existiu. Mesmo e muito antes da Bauhaus ter estabelecido bases que são, até hoje, relevantes, e tratadas muitas vezes como atávicas. É importante essa percepção.

Segundo Farouk Y. Seif, em palestra de 2013, “what is real is not always true” (informação verbal)[1].

Em “Can design inquiry advance edusemiotics? Rethinking factual information and imaginative interpretation”, Seif afirma que a verdade é uma construção, dependente de informação controlada, e é caracterizada por uma explicação descritiva daquilo que existe, anteriormente (2016, p. 20).

O real, por sua vez, independe da verdade aceita, verdade essa que é sua descrição mais atual ou mais corrente. O real simplesmente é.

---

[1] Afirmação dita por Seif em palestra realizada na Turquia em 2013.
Seif, Farouk Y. 2013b. What is real is not always true! Reconstructing reality in transmodern world. Plenary lecture at the International Conference: Is It Real? Structuring Reality by Means of Signs. Ankara, Turkey, October 8–10, 2013.

Segundo Seif, “se a realidade fosse sempre equivalente à verdade, Cristóvão Colombo teria caído da beira da Terra plana!” (SEIF, 2010, p. 28). Ou seja, a descrição aceita como verdade em determinada época (a teoria da Terra plana) não altera a realidade do formato da Terra. Mas o formato da Terra, eventualmente, altera a verdade aceita e a atualiza, aproxima a verdade temporária em direção a uma representação teórica mais próxima e precisa do real.

Ou seja, ainda que nossas crenças sejam verdades justificáveis, e daí aceitas como conhecimento e não como crenças, já que justificadas, fomos no passado e continuamos sendo hábeis em justificar verdades que não correspondem à realidade, de modo que nossas verdades são, em grande parte, descrições temporárias, talvez corretas, talvez não, do real, daquilo que é, independente de sua descrição aceita.

ARTE, DESIGN e NARRATIVA são campos de produção prática e poética, ou seja, são campos de produção de acréscimos à realidade. Seja o fazer direcionado ao significado de Praxis ou de Poiesis, são áreas de atuação e inserção na realidade, ainda que, muitas vezes, percebamos produtos artísticos ou processos estéticos como estruturas ficcionais, que de fato são, já que artefatos, mas são inserções, de completa liberdade formal, na realidade. Acréscimos ao campo dos possíveis. Essa qualidade criativa, portanto, de acréscimo à realidade, torna o trabalho formativo extremamente interessante como ponto de partida de investigações de processo, já que conceitos são elaborados a partir de um embate com o real, nem sempre intermediado por teorias ou verdades específicas, pessoais ou não. Isso se torna mais óbvio quando lidamos criativamente com novas tecnologias, e a construção de algo que foi projetado para funcionar poeticamente passa pelo filtro da realidade prática, da funcionalidade e da construção técnica. E não cabem descrições, verdades ou crenças. Algumas vezes, é sobre funcionar ou não funcionar, efetivamente. Por isso é crítico que a noção do “saber que” conviva de modo próximo com a noção do “saber como”, porque de algum modo são formas de compreensão que se atualizam mutuamente.

Falando sobre a diferenciação crítica do saber como e do saber que, Gilbert Ryle, em “The concept of mind”, afirma:

> It is of first-rate importance to notice from the start that stupidity is not the same thing, or the same sort of thing, as ignorance. There is no incompatibility between being well-informed and being silly […]
>
> […] is to show that here are many activities which directly display qualities of mind, yet are neither themselves intellectual operations nor yet effects of intellectual operations. Intelligent practice is not a step-child of theory. On the contrary theorising is one practice amongst others and is itself intelligently or stupidly conducted. There is another reason why it is important to correct from the start the intellectualist doctrine which tries to define intelligence in terms of the apprehension of truths, instead of the apprehension of truths in terms of intelligence. (RYLE, 2009, p. 15, Location 267)

O pós-estruturalismo parece ter mostrado mais definitivamente que a verdade é pessoal, histórica, cultural, política, social, temporária, rejeitando definições que encerrem verdades absolutas. Atualizar o próprio pós-estruturalismo seria trabalho árduo, pois parece razoavelmente definitiva a afirmação de que não existem verdades definitivas.

Tautologias à parte, se tratarmos a verdade como um componente descritivo do real, que sempre será atualizável, toda verdade é facilmente percebida como condicional e parcial. Ainda que amplamente aceita, ou individual e exclusiva, é sempre temporária e sujeita à revisão.

Farouk Y. Seif fala sobre o imaginário, como estrutura complementar entre o real e a verdade, como componente formativo de uma realidade diáfana, de uma experiência individual do real (realidade) que tem a ver tanto com o real, quanto com determinada verdade descritiva, quanto com crenças e imaginação.

O conceito de imaginação como ligação entre o real e a verdade importa pelo fato de que podemos, artificialmente, atualizar o real partindo de descrições imprecisas do próprio real, a partir de um trabalho da imaginação e de um controle efetivo de processos reais.

Antes de tratar de terminologia específica, quero esclarecer que sou, acima de tudo, um criador. Crio, projeto e realizo trabalhos em vários campos, que me interessam de maneiras distintas. Por curiosidade, e por necessidade de agir de

modo efetivo em vários campos complexos, me tornei também uma espécie de pesquisador. Mas minha origem não é a pesquisa, e meu intuito final com o que pesquiso não é, de fato, a academia ou a coleção e o volume de dados e descrições a respeito de determinada prática.

Meu interesse continua sendo o de melhorar, aprofundar meu trabalho enquanto criador/realizador. Sinto uma responsabilidade futura com o fato de dividir o que aprendi, de transmitir o que me foi transmitido ou o que descobri, mas seria cínico afirmar que essa é a razão principal. Meu interesse em pesquisa é aprofundar a qualidade do meu trabalho e as qualidades específicas dos meus processos poéticos e práticos. Processos vários que passam por percepção, concepção, aprendizado histórico, projetual, desenvolvimento de linguagem, codificação, modelagem, realização, enfim, se algo definitivamente não é especializado, em sua origem, é o trabalho criativo e formativo. Não só pelo simples fato de que queremos resultados diferentes a cada nova experiência, e não resultados iguais ou previsíveis, talvez a meta suprema dos especialismos. Mas porque o próprio trabalho, de sua concepção à sua realização, tem necessidades inesperadas, de informação, pesquisa, construção, diálogo, tempo, crítica etc.

Apesar de me sentir um criador, acima de tudo, penso que o artista não é um ente, mas uma função. Interatores/intérpretes podem ter essa função, temporariamente ou não. Instituições podem ter essa função. Curadores, muitas vezes, se colocam nessa função, cientes ou não da operação. No limite, máquinas, softwares, poderiam ter essa função. Trataremos disso em profundidade mais adiante.

Mas já se disse isso também sobre designers. George Nelson, republicado em “Design and art”, pelo MIT Press:

> The 'designer' need not be an individual
> No design can exist in isolation. It is always related, sometimes in very complex ways, to an entire constellation of influencing situations and attitudes. What we call a good design is one which achieves integrity that is, unity or wholeness in balanced relation to its environment. The reason good design is hard to come by is that its creation demands a high degree of emotional and intellectual maturity in the designer, and

> such people are not found too often. Earlier generations solved this problem by using many hands and minds over periods of centuries, as in the case of the axe, or the teacup. The 'designer' then was not an individual, but an entire social process of trial, selection and rejection. Today he is still that, though in a somewhat different sense, and we tend to overestimate his significance as an individual. (NELSON, 2007, p. 19)

Tenho, portanto, crenças, modos de pensar, criar e agir que são, por vezes, diversos daqueles que me deparo na Universidade, e preocupações outras que o uso científico, ou didático, da linguagem, quando lido, uso ou penso em linguagem. Por outras vezes, faço uso de conceitos que são tão amplos e já discutidos academicamente que é necessário situar determinadas definições dentro de limites claros e teorias específicas.

Parece importante então lidar com terminologia, antes de avançarmos, tentando definir determinados termos, técnicos ou não, conceitos-chave ou modos específicos de percepção.

Perceber o **artista como função, e não como ente**, por exemplo, função eventualmente exercida por qualquer mente potencialmente capaz de agir parcial ou completamente, com intenção, no campo da arte, alarga o campo de possibilidades artísticas e, ao mesmo tempo, faz com que o termo “artista” seja lido de modo menos limitado, ou menos óbvio.

Essa percepção, em mais profundidade, que é possível perceber como artista todo aquele que age, intencionalmente, no campo da arte, ficará mais aprofundada no terceiro capítulo, após uma documentação mais clara dos campos da ARTE, do DESIGN e das NARRATIVAS.

Ícone, índice e símbolo serão eventualmente usados aqui nos exatos termos da gramática especulativa de Peirce, assim como **representamen (CP 5.73), dedução, indução e abdução (CP 5.145, CP 5.171).**

Mais importante que a classificação de Peirce, interessa especificar o conceito da categoria do signo.

O signo, dependendo de como é percebido e analisado, tem aspectos de partícula, de sistema e de relação.

Signo, aqui, é usado não como síntese em um **representamen (CP 2.228)**, mas como a relação entre o que representa, o que é representado e o que interpreta. **SIGNO** é a relação, e não um dos aspectos isoladamente. Porque qualquer um dos aspectos só existe como aspecto isolado se a relação estiver estabelecida. Tudo é signo, se interpretado como tal. E se a relação se perde ou não se constrói, não temos signo já que não temos crença na mente interpretadora.

SIGNO não é apenas o ente substituto de alguma ideia ou realidade, mas é a relação completa daquilo que é substituído, daquilo que substitui e daquilo que compreende ou tem potencial de compreender a significação, e crê na relação sígnica, de saída. O ente substitutivo, a partícula que, nessa leitura, seria mais precisamente definida como **representamen**. **O signo só se confunde com representamen (ao menos a soma dos aspectos imediatos e não dinâmicos do signo) caso a relação sígnica seja estabelecida, ou seja, caso exista a relação de significação como potencial na mente interpretadora. Ou seja, um signo é o veículo (existente a partir do estabelecimento da relação sígnica) que comunica à mente algo do exterior. O "representado" é o seu objeto; o comunicado, a significação; a ideia que provoca, o seu interpretante. (CP 1.339)**

Do mesmo modo, **intérprete, aqui, neste trabalho, será usado como sinônimo de interator,** daquele que tem o embate com o dispositivo estético. Já **interpretante, dinâmico ou imediato**, é usado nos termos da gramática especulativa de Peirce, parte de sua teoria semiótica, assim como **objeto imediato e objeto dinâmico**. São termos descritivos de contrapartes do signo. Signo como relação estabelecida, entre aquilo que é representado (**objeto dinâmico**), o modo como é representado, internamente ao ente substitutivo/representamen (**objeto imediato**), a interpretabilidade possível, potencial, interna ao ente substitutivo/representamen (**interpretante imediato**), e a ideia formada na mente interpretadora (**interpretante dinâmico**), que forja um objeto, outro signo, dando sequência ao processo de semiose. Signos não são apenas uma variação de nomenclatura dos entes representativos/substitutivos (**representamen, CP 1.541**), mas a relação que

possibilita representação, que atualiza um interpretante através de um ente substitutivo, existente apenas a partir da validade dessa relação, que substitui, de algum modo, (**apresentando, indicando ou simbolizando_ícones ou hipoícones, índices e símbolos, CP 1.564, CP 2.247, CP 2.248, CP 2.249, CP 2.276**), um objeto, que pode ser percebido como fenômeno externo ao processo de significação, como participante do processo enquanto objeto dinâmico, e como objeto imediato, o modo como é, de fato, representado, internamente no ente substitutivo. A gramática especulativa peirceana, instrumento de leitura de relações mediadas por signos, servirá como instrumento especulativo e, em alguns casos, servirá apenas para delinear exemplos formalmente.

Dedução, lógica dedutiva, tem alta probabilidade, mas aplicação restrita, já que é necessário conhecer o todo e daí se estabelecer recortes de um todo conhecido. Conhecemos o todo e calculamos a parte, de modo que o que se faz é uma redução, tomamos uma partícula de um todo conhecido e atribuímos as mesmas qualidades e valores proporcionalmente.

Indução, lógica indutiva, tem menor probabilidade, mas grande economia de recursos em pesquisa. Conhecemos a parte e induzimos, ou calculamos a probabilidade, daquela realidade se repetir em um âmbito maior, ainda desconhecido. É forma de inferência e pode eliminar hipóteses, mas não pode, de fato, afirmar hipóteses, ao menos não precisamente como a dedução.

Abdução, lógica abdutiva, inclui atos criativos, novas ideias, insights, inovação. Na abdução se aposta, de fato, em um potencial resultado.

Os estágios do método de investigação em Peirce (SANTAELLA, 2004, p. 153).

I – Observação

II – Abdução

III – Processo de verificação (divide-se em dois estágios):

1 – Dedução

2 – Indução

Do plausível ao provável:

1 – Observação

2 – Fase abdutiva: abdução, ideia inicial, hipótese, insight.

3 – Fase dedutiva: Dedução de condições e resultados plausíveis caso a hipótese inicial fosse verdadeira e dedução de condições e resultados plausíveis caso a hipótese inicial fosse falsa. Testes, pesquisas, experiências, coleta de dados verificando parâmetros sobre a hipótese.
4 – Fase indutiva: Se confirmados, por indução, a tese teria maior chance de ser verdadeira. Se não confirmados, por indução, a tese teria maior chance de ser falsa.

(CP 5.145) (CP 5.171)

> Peirce: CP 5.145 Cross-Ref:††
> 145. These three kinds of reasoning are Abduction, Induction, and Deduction. Deduction is the only necessary reasoning. It is the reasoning of mathematics. It starts from a hypothesis, the truth or falsity of which has nothing to do with the reasoning; and of course its conclusions are equally ideal. The ordinary use of the doctrine of chances is necessary reasoning, although it is reasoning concerning probabilities. Induction is the experimental testing of a theory. The justification of it is that, although the conclusion at any stage of the investigation may be more or less erroneous, yet the further application of the same method must correct the error. The only thing that induction accomplishes is to determine the value of a quantity. It sets out with a theory and it measures the degree of concordance of that theory with fact. It never can originate any idea whatever. No more can deduction. All the ideas of science come to it by the way of Abduction. Abduction consists in studying facts and devising a theory to explain them. Its only justification is that if we are ever to understand things at all, it must be in that way.
>
> Peirce: CP 5.171 Cross-Ref:††
> §4. INSTINCT AND ABDUCTION †1
> 171. Concerning the validity of Abductive inference, there is little to be said, although that little is pertinent to the problem we have in hand.
> Peirce: CP 5.171 Cross-Ref:††
> Abduction is the process of forming an explanatory hypothesis. It is the only logical operation which introduces any new idea; for induction does nothing but determine a value, and deduction merely evolves the necessary consequences of a pure hypothesis.
> Peirce: CP 5.171 Cross-Ref:††
> Deduction proves that something must be; Induction shows that something actually is operative; Abduction merely suggests that something may be.
> Peirce: CP 5.171 Cross-Ref:††
> Its only justification is that from its suggestion deduction can draw a prediction which can be tested by induction, and that, if we are ever to learn anything or to understand phenomena at all, it must be by abduction that this is to be brought about.

É importante citar a estrutura de raciocínio científico de Peirce porque ele inclui de fato a qualidade abdutiva, o palpite, a aposta, como uma qualidade humana, instintiva, que aceita o ato criativo, e ainda o aceita no âmbito científico, como ato original, como insight.

(CP 5.172, CP 5.173)

> Peirce: CP 5.172 Cross-Ref:††
> 172. A man must be downright crazy to deny that science has made many true discoveries. But every single item of scientific theory which stands established today has been due to Abduction.
>
> Peirce: CP 5.172 Cross-Ref:††
> But how is it that all this truth has ever been lit up by a process in which there is no compulsiveness nor tendency toward compulsiveness? Is it by chance? Consider the multitude of theories that might have been suggested. A physicist comes across some new phenomenon in his laboratory. How does he know but the conjunctions of the planets have something to do with it or that it is not perhaps because the dowager empress of China has at that same time a year ago chanced to pronounce some word of mystical power or some invisible jinnee may be present. Think of what trillions of trillions of hypotheses might be made of which one only is true; and yet after two or three or at the very most a dozen guesses, the physicist hits pretty nearly on the correct hypothesis. By chance he would not have been likely to do so in the whole time that has elapsed since the earth was solidified. You may tell me that astrological and magical hypotheses were resorted to at first and that it is only by degrees that we have learned certain general laws of nature in consequence of which the physicist seeks for the explanation of his phenomenon within the four walls of his laboratory. But when you look at the matter more narrowly, the matter is not to be accounted for in any considerable measure in that way. Take a broad view of the matter. Man has not been engaged upon scientific problems for over twenty thousand years or so. But put it at ten times that if you like. But that is not a hundred thousandth part of the time that he might have been expected to have been searching for his first scientific theory.
>
> Peirce: CP 5.173 Cross-Ref:††
> 173. However man may have acquired his faculty of divining the ways of Nature, it has certainly not been by a self-controlled and critical logic. Even now he cannot give any exact reason for his best guesses. It appears to me that the clearest statement we can make of the logical situation -- the freest from all questionable admixture -- is to say that man has a certain Insight, not strong enough to be oftener right than wrong, but strong enough not to be overwhelmingly more often wrong than right, into the Thirdnesses, the general elements, of Nature. An Insight, I call it, because it is to be referred to the same general class of operations to which Perceptive Judgments belong. This Faculty is at the same time of the general nature of Instinct, resembling the instincts of

> the animals in its so far surpassing the general powers of our reason and for its directing us as if we were in possession of facts that are entirely beyond the reach of our senses. It resembles instinct too in its small liability to error; for though it goes wrong oftener than right, yet the relative frequency with which it is right is on the whole the most wonderful thing in our constitution.

Categoria é outro conceito que importa. Quase um palavrão nas humanidades contemporâneas, que apesar do terror em relação à classificação, de saída, classifica e categoriza qualquer tentativa de discussão categórica como retrógrada ou inútil, criando sempre duas amplas categorias, o que importa segundo sua visão particular, supostamente evoluída ao ponto de certeza, ou de certeza da incerteza, e o que não importa. Quando lidamos com transdisciplinaridade, ciências duras convivem com aspectos das humanidades, e categorias, necessárias ao funcionamento de estruturas hipotáxicas como softwares, são comuns e são instrumentos não apenas de entendimento, mas de trabalho, de construção de dispositivos e sistemas. Categorias, sempre simplificantes e sempre ficcionais, com seus defeitos, dificuldades e crises, seguem úteis, talvez principalmente para aqueles que neguem sua utilidade a priori. Mas são instrumentos de trabalho para aqueles que lidam com acréscimos codificados à realidade. Ainda que obrigatoriamente reduzindo a complexidade dos itens que representam, de modo que "caibam" em determinada categoria, as categorias permitem organizar um panorama de modo compreensível, ou pelo menos permitem transmitir um pensamento em sua versão diagramática. Em códigos, as categorias permitem, estruturalmente, separar o que é infraestrutura do que é conteúdo, o que é interface do que é lógica de sistema, o que são dados do que são expressões condicionais (*if statements*, condicionais booleanas etc.), o que são variáveis do que são potenciais ações computacionais. Na prática, além disso, permitem separar em código (Processing, por exemplo) o que é *setup* (a parte do código que acontece uma só vez quando o programa inicia) do que é *draw* (parte do programa que é executado em loop, passando da última linha do programa novamente à primeira linha de *draw*, até que o programa seja, manual ou automaticamente via outros parâmetros, parado).

Categorias são importantes principalmente porque não costumamos pensar nelas de fato em seus limites, quase sempre imaginários e ficcionais. Trataremos de campos supostamente estabelecidos, ARTE, DESIGN e NARRATIVA, e suas HIBRIDIZAÇÕES e campos potenciais.

Ou seja, lidamos, de saída, com categorias preestabelecidas. Não concordo, necessariamente, que são, de fato, bem estabelecidas, mas são tratadas como se fossem. De algum modo, as imaginamos já parametrizadas em categorias investigativas, tanto em seus aspectos lógicos, processuais, projetuais ou não, sensíveis, quanto em suas limitações de origem. Mas, de fato, são mesmo categorias tão bem estabelecidas ou simplesmente nosso hábito, ou o entorno, faz com que, de saída, já tratamos algo como ARTE, DESIGN ou NARRATIVA sem, de fato, pensar efetivamente com o que lidamos? Como toda e qualquer classificação que parte de categorias específicas e não universais, as categorias estruturadas a priori padecem da necessária simplificação de aspectos para que um agrupamento seja possível sob divisões estanques, divisões essas que, por definição, não podem dar conta de dispositivos, textos e processos complexos e de radical diferença formal, lógica e estrutural entre si.

> Categoria possui substancialmente o mesmo significado em todos os filósofos. Para Aristóteles, Kant, Hegel, a categoria é um elemento dos fenômenos com uma generalidade de primeira ordem. Segue-se daí que as categorias são poucas [...] As categorias particulares formam uma série, ou conjunto de séries, estando presente num fenômeno apenas uma de cada vez, ou ao menos nele predominando. As categorias universais, do seu lado, pertencem a todo fenômeno talvez uma sendo mais proeminente que a outra num aspecto do fenômeno, mas todas pertencendo a qualquer fenômeno. (PEIRCE, CP 5.43, 2008, p. 337)

Categorias específicas sofrem do mesmo mal que qualquer categorização a priori, no sentido de categorização prévia à parte dos fenômenos que pretende abarcar. Não é novidade que os objetos de estudo, por vezes, borram os limites das categorias, ou se sobrepõem, criando dificuldades de definição que, de fato, problematizam e aprofundam o conhecimento. Categorizar é parte da atividade de conhecer, e reduzir a complexidade é o único modo de criar um panorama, um diagrama ou uma topologia de determinada realidade sistêmica. Categorizar

é o modo de verificar similaridades e diferenças, atividade complexa e necessária, e aceitar as eventuais aporias resultantes da redução de complexidade em prol da categorização faz parte do processo.

Categorias são ficções de mentes interpretadoras, ficções que dizem respeito a como determinada mente classifica a percepção particular que ela tem sobre determinado fenômeno. Por mais úteis ao entendimento e à investigação, as categorias são estruturas problemáticas por sua própria formação lógica. Ou seja, qual é o limite possível, o perímetro definitivo ou não, mas claramente determinado, de uma categoria que engloba um conjunto de fenômenos sob um denominador comum qualquer se, além da variação específica dos fenômenos entre si, temos a variação de leitura do fenômeno por variadas mentes interpretadoras potenciais?

Começando por uma definição clara do que seriam “aspectos” de DESIGN, ARTE e NARRATIVA, e também do grau de “similaridade” que as obras teriam que aparentar com uma das áreas para terem sua leitura cercada pelo campo (e, portanto, pelos conceitos) da área específica na qual estivesse previamente categorizada. Penso que similaridade aqui é uma palavra também problemática por algumas razões. A primeira delas, qual é o percentual de similaridade que seria justo para se incluir em determinada série, e qual percentual seria insuficiente? O que seria DESIGN o bastante, ou o que não seria ARTE suficiente para se incluir previamente em uma categoria supostamente estabelecida com clareza? Essa resposta é logicamente impossível, uma aporia por seus próprios termos. Como lembra Danto:

> Hoje em dia, já é lugar-comum pensar que o conceito de imitação não pode ser pensado unicamente pela similitude ou semelhança. Se existe uma coisa o da qual i é uma imitação, então i terá de ser semelhante a o para ser uma boa imitação. Um critério para identificar a má imitação é a falta de similitude, embora talvez seja necessário tomar uma decisão quando a similitude é tão marginal que o status da imitação se torna questionável: quando agito meus braços desordenadamente, isso é uma péssima imitação de uma cobra ou não é classificável como imitação de uma cobra ou o quê? (DANTO, 2005, p. 115)

Se categorias específicas, que são, de fato, o que chamamos de definições categóricas, dependeriam de cortes arbitrários no grau de similitude com um padrão lógico original de ARTE, DESIGN ou NARRATIVA, promovendo um conjunto de fenômenos que pela própria arbitrariedade da escolha seria ilógico, ainda mais complexo seria lidar com categorias universais, que matematicamente se parecem com conceitos dimensionais. Por exemplo, enquanto masculino e feminino são categorias específicas, definições categóricas, masculinidade e feminilidade são conceitos dimensionais, variáveis, sem possibilidade de parametrização simples, mas, ainda assim, passíveis de descrição. Categorias universais são conceitos dimensionais em alguma medida, englobam conceitos em graus variáveis, são menos objetivas e mais subjetivas porque, de saída, entendem que categorizam não conjuntos estanques, mas, que sim, abarcam fenômenos em suas dimensões variáveis. As categorias universais têm, por sua lógica, fronteiras borradas. Tratando de campos como DESIGN, ARTE e NARRATIVA separadamente, individualmente, já teríamos fronteiras borradas, fluidas, móveis, temporalmente revistas, teoricamente deslocadas em se alternando o ponto de vista. Tratando desses campos em modo de mosaico, de composição, de remixagem, em modo híbrido, enfim, estamos, de fato, tratando de categorias universais. O termo categoria, quando e se usado, deve aqui ser lido em sua complexidade devida e sem qualquer preconceito.

As mídias primária, secundária e terciária não devem aqui ser lidas como relacionadas à teoria de Peirce, mas sim à de Pross.

Para Pross, a mídia primária é a comunicação pessoal, sincrônica, imediata, presencial. A fala, o gesto, aquilo que é dividido no tempo e no espaço por quem se comunica. A mídia secundária é a comunicação que vence a temporalidade, que se materializa em um suporte, que é transmitida através do espaço e do tempo, mas que é materialmente ligada a seu suporte, como livros, jornais, cartas. E a mídia terciária é a que é transmitida por sistemas especializados, codificada, que deve ser retraduzida em um aparato para que possa ser compreendida. A TV e a internet são exemplos claros. Também a teoria de

mídia de Pross sofre hibridizações, como ligações feitas pelo Skype, que são, ao mesmo tempo, terciárias, mas parcialmente primárias, já que codificadas, mas necessariamente sincrônicas. Ou as tatuagens, que são primárias, mas que, de algum modo, são materializadas em um suporte físico, com algo de mídia secundária. Novamente, o que interessa aqui não é a categorização por si só, ou obedecer a uma classificação pelo simples fato de organizar a discussão. Interessa o fato de que a teoria de Pross liga a mídia e a comunicação à materialidade, corpórea ou do suporte, ou à sua transmissão codificada, supostamente imaterial. Ela fala e nasce da fisicalidade e dos padrões de transmissão das mensagens. A essa imaterialidade, a essa possibilidade radical de transmitirmos informação supostamente descolada de um corpo, à potencial economia e agilidade de transmissão que os sistemas codificados permitem, seria útil acrescentar o conceito da **materialidade transitória**. O que quero dizer com materialidade transitória são aspectos para além da materialidade física, percebida com o tato, ou com o olhar. Tudo que é codificado tem sim uma materialidade, ou uma submaterialidade, ainda que magnética. Ou seja, fotografias digitais ocupam espaço de memória em *hard drives*, ou *solid state drives*, e esse "espaço" é magnético, mas é, assim como as espacialidades físicas, limitado. Possui volume, pode ser medido. Temos um limite magnético específico para guardar ou transmitir informações. Esse limite mensurável é inclusive usado comercialmente, quando recebemos um aviso no celular informando que esgotamos nosso pacote de transferência de dados. Temos pedágios de acordo com o volume de transmissão/acesso de dados. Ainda que transitória, lidamos com um novo tipo de materialidade, não perceptível com nossos sentidos normais, mas quantificável, mensurável, facilmente lida com a utilização de equipamentos específicos. Essa corporeidade transitória dos dados não deveria ser lida apenas como ausência física, mas como a presença de um funcionamento, de uma camada potencial nos objetos, real em vários deles. Uma lâmpada queimada é fisicamente minimamente diferente de uma lâmpada acesa. Mas não serve a seu propósito original por ter perdido sua camada funcional. Um pen drive eventualmente atingido pela chuva é, formalmente,

exatamente o que era antes, se percebido sem o uso de dispositivos específicos, mas, de fato, perdeu sua capacidade de gerar uma materialidade transitória para dados, perdeu sua camada formal mais complexa, perdeu seu motivo. Parte considerável dos artefatos que lidamos, diariamente, tem essa materialidade para além de sua fisicalidade. Camadas elétricas, eletrônicas, lógicas, sígnicas, responsivas, adaptativas, interpretadoras. Interruptores que através de sensores notam a presença e operam automaticamente, ou percebem a falta de luminosidade, são completamente comuns. Mas seguimos tratando de sua materialidade bruta como sua única matéria, e não suas camadas sutis, críticas ao seu funcionamento. Essa materialidade, lógica, funcional, especializada, mas fisicamente imperceptível, ainda que tênue, importa. Parte considerável da produção prática e poética acontece e se desenvolve sem a fisicalidade da mídia primária ou secundária, mas a materialidade transitória é talvez a materialidade possível, ou responsável, partindo do contexto de uma natureza degradada. É também onde o novo acontece, codificado, e muitas vezes não lido, não percebido, ou percebido parcialmente, apenas em suas camadas mais óbvias e menos complexas. Na leitura de Baitello:

> A mídia primária, origem e chegada de toda comunicação
> Harry Pross, em um clássico de 1971, Medienforschung, propõe uma classificação muito simples dos sistemas de mediação, da chamada mídia. Diz Pross: "Na mídia primária juntam-se conhecimentos especiais em uma pessoa. O orador deve dominar gestualidade e mímica. o mensageiro deve saber correr, cavalgar ou dirigir e garantir assim a transmissão de sua mensagem" (Pross, 1971:127). E ainda: "Toda comunicação humana começa na mídia primária, na qual os participantes individuais se encontram cara a cara e imediatamente presentes com seu corpo; toda comunicação humana retornará a este ponto" (Pross, 1971:128). (BAITELLO, 2001, p. 231)
>
> A mídia secundária é constituída, para Pross, por "aqueles meios de comunicação que transportam a mensagem ao receptor, sem que este necessite um aparato para captar seu significado, portanto são mídia secundária a imagem, a escrita, o impresso, a gravura, a fotografia, também em seus desdobramentos enquanto carta, panfleto, livro, revista, jornal" (Pross, 1971:128). Na mídia secundária apenas o emissor necessita um aparato (ou suporte). Assim, constituiriam mídia secundária as máscaras, pinturas e adereços corporais, roupas, a utilização do fogo e da fumaça (incluindo os fogos de artifício e fogos cerimoniais, velas, etc.), os bastões, a antiga telegrafia ótica,

> bandeiras, brasões e logotipos, imagens, pinturas e quadros, a escrita, o cartaz, o bilhete, o calendário. Como se pode constatar facilmente, o grau de complexidade de alguns veículos da mídia secundária está por merecer melhor atenção da pesquisa em nossa área. (BAITELLO, 2001, p. 232)

> A mídia terciária, diz Pross, são aqueles meios de comunicação que não podem funcionar sem aparelhos tanto do lado do emissor quanto do lado do receptor" (Pross, 1971:226). Contam aí a telegrafia, a telefonia, o cinema, a radiofonia, a televisão, a indústria fonovideográfica e seus produtos, discos, fitas magnéticas, cd's, fitas de vídeos dvd's, etc. Considerando-se que estamos falando de um sistema (a comunicação humana) e sua complexificação, não é difícil compreender que a cumulatividade é um de seus princípios fundamentais, permitindo assim a constituição de uma memória. Assim, o advento da mídia secundária não suprime nem anula a mídia primária que continua existindo enquanto núcleo inicial e germinador. Assim também, a mídia terciária não elimina a primária nem a secundária, mas apenas acrescenta uma etapa à anterior. O que, no entanto, caberia perguntar é pelas conseqüências de uma hipertrofia dos sistemas de mediação mais com plexos, à custa de uma atrofia dos sistemas primários simples. Tal diagnóstico não apenas é possível como urgentemente necessário, sobretudo em vista de um certo ofuscamento da capacidade crítica diante da natureza mágica dos novos e vertiginosos desdobramentos da mídia elétrica. (BAITELLO, 2001, p. 233)

Sobre Praxis e Poiesis

Praxis e Poiesis aqui serão usados nos termos de Agamben, como descritos em “O homem sem conteúdo”. Agamben fala sobre dois termos gregos usados para o **fazer**, termos que definiam tipos claramente diversos de fazer (AGAMBEN, 2012). Perdemos, atualmente, essa distinção de fazeres.

Praxis está relacionada com o fazer, no sentido de uma vontade, ou um desejo, que expressa no próprio ato de fazer. Praxis está relacionada com estruturas projetadas, ou no mínimo pré-imaginadas, desejadas. Refere-se necessariamente à intenção, intenção essa prévia ao fazer.

Poiesis está relacionada com o fazer, no sentido de produção na presença, de incrementar a realidade com novos existentes, novas possibilidades. Poiesis diz respeito ao fazer que traz à luz algo que não existia, mas que passa a ser no processo de sua formatividade. Refere-se ao descobrir, à produção da verdade, que tinha origem menos em um agir na direção de algo, da fabricação, mas de um modo específico da verdade, de um saber que se revelava em uma verdade

concretizada, de um desvelamento de algo novo, do ocultamento à presença. A Poiesis refere-se necessariamente a novas estruturas, novas formas, novos discursos, e refere-se mais à atenção do que à intenção. A Poiesis é um modo de descobrimento do novo através da ação. Mas a intenção na Poiesis é agir no sentido da descoberta, e não no sentido de algo previamente desejado.

De modo que a Praxis é o fazer de algo que é conhecido, ou esperado, previamente ao processo de fazer. Poiesis, por outro lado, é o fazer de algo imprevisto e/ou inexistente mesmo como classe.

Fazer uma nova cadeira, ou qualquer exemplo novo de uma classe de objetos preexistentes, ou melhorar algo, é de fato refazer, tem a ver com estruturas projetadas, ou esperadas de algum modo, e, portanto, tem a ver com Praxis. Fazer arte, criar algo novo de fato, ou novas classes de dispositivos, tem a ver com Poiesis, com inaugurar potenciais existências.

Quando criamos algo, e projetamos dispositivos, objetos, narrativas, às vezes criamos supostamente livres de intenção final e procuramos tocar um terreno de fato novo. Mas estamos limitados pela meta final, pelo desejo original de se criar um roteiro ou uma mesa. O oposto também é verdade. Quando criamos efetivamente livres de intenção e descobrimos algo, ou produzimos ao acaso algo que nos interessa enquanto produção poética, muitas vezes precisamos voltar atrás e começar a projetar em função da descoberta.

Seria simplificante acreditar que toda obra de arte nasce de um fazer completamente poiético, e que todo objeto projetado nasce de um fazer completamente prático.

Acreditar em dicotomias simplificantes, como narrativas (em poesia ou em prosa) ficcionais que são exemplos de Poiesis e estruturas textuais didáticas que são exemplos de Praxis seria empobrecedor. Temos aspectos de Poiesis e de Praxis, de descoberta e desvelamento, e de desejo, meta e projeto em toda atividade criativa e formativa. Não é lidar, de fato, com a complexidade atual tratar de arte como descoberta pura e criação inovadora, e de design como refação de classe projetual. Mas já é útil notar que essa tendência existe, a de perceber arte como vanguarda, como pura Poiesis, por mais que se repisem as

posições críticas e as formas tidas como contemporâneas, e a de perceber design como um campo do fazer menor, ou, no mínimo, não como um campo de produção de ideias, mas como um campo necessariamente de produção de coisas, coisas previamente classificadas, que eventualmente permitiriam, no limite, melhorias, mas não, de fato, acrescentariam possibilidades.

O termo **Poiesis** será usado aqui como potencial descrição de processo formativo, criativo, que inclua necessariamente descoberta, invenção, um processo que inclua descaminhos, incertezas, dúvidas e atenção. Um processo que é, parcialmente, perdido em si próprio, que é gratuito ainda que parcialmente desprovido de alvo ou, ao menos, de alvo preestabelecido. Nenhum processo é inteiramente Poiesis, ou é Poiesis em toda a sua extensão, porque a partir do momento que escolhas e um fim são elegidos, o próprio processo se desenrola de outra maneira e se torna uma viabilização da descoberta. Por vezes, o termo será substituído por **processo poético**.

O termo **Praxis** será usado aqui como potencial descrição de processo formativo, criativo, em que se tem, a priori, metas, alvos, classes ou funções preestabelecidas. Por vezes, o termo será substituído por **processo prático ou prática**. Novamente, processos práticos não são puramente práticos, de modo que existem divagações, mudanças de rumo e incertezas mesmo em processos com metas estabelecidas a priori. Mas não discutiremos aqui o potencial grau de exclusividade de um ou outro processo, se é que isso seria potencialmente possível. É uma percepção subjetiva de um processo que começa e termina com a mesma meta predefinida.

O termo **poética(s)** será usado aqui como programa de arte, algo de caráter programático e formativo, na visão de Luigi Pareyson. Algo que é um modo operativo, lógica crítica, política ou sensível, uma estrutura particular de concepção e de produção, operativa e formativa, de dispositivos estéticos.

O termo **estética** aqui será usado em minúscula quando se referir a determinada característica sensível e com maiúscula, **Estética(s)**, quando se referir a alguma teoria filosófica da arte, aquilo que é tentativa especulativa de generalização e que pode ser historicamente localizada e relacionada com um autor, um período

ou determinada filosofia, também na visão de Pareyson, presente em “Os problemas da estética”.

O termo **prática poética** será, sempre que possível, evitado. O termo **produção poética** será usado para definir produtos artísticos ou processos estéticos, assim como o termo **produção prática** será usado para definir processos e resultados de produção com intenção a priori e, normalmente, função prática. O uso de **prático** como antônimo simples de **teórico** será evitado, sempre preferindo **empírico**, nesse caso.

Objeto, artefato, dispositivo

Existe uma tendência a acreditar que objeto, quando nos referimos a uma materialidade, uma experiência do material, e não a um assunto, é algo com escala definida. Isso provavelmente muda de formação para formação, de leitura para leitura, mas se não nos referimos a um objeto de pesquisa, e sim a um objeto material, imaginamos que a mesa pode ser um objeto, mas o edifício, não. Mas objetos, quando se referindo a materialidades, não têm escala predefinida. A monumentalidade pode ou não ser uma característica de um objeto qualquer. Rafael Cardoso, em “Design para um mundo complexo”, estabelece a diferença entre objetos e artefatos. Todo artefato é um objeto, mas nem todo objeto é um artefato. Montanhas e árvores são objetos, mas não são artificiais, são naturais e, portanto, não são artefatos. Um artefato é um objeto produzido artificialmente.

> (Repare que não estamos falando de objetos naturais. É bom introduzir logo a distinção entre objeto e artefato que será importante ao longo deste livro. Uma montanha, uma pedra ou uma árvore são objetos, mas não artefatos. Artefato é um objeto feito pela incidência da ação humana sobre a matéria-prima: em outras palavras, por meio da fabricação. Sua raiz etimológica está no latim arte factus, "feito com arte"; e ela está na origem do termo "artificial", ou seja: tudo aquilo que não é natural). (CARDOSO, 2014, p. 47)

De modo que um artefato é algo que tem, além da informação aplicada à matéria, algo que a grande maioria dos objetos naturais não tem: intenção.

Existe uma ação com intenção em um artefato. Como as infames árvores podadas quadradas, ou redondas, ou como os jardins clássicos, geometricamente moldados, é fácil notar que sempre é possível artificializar a natureza. Mas a princípio, artefatos são construções e são uma classe possível dos objetos. Construções que não têm escala previamente acordada, de modo que uma instalação é um **artefato**, e um **objeto**.

Usaremos aqui **objeto** tanto como matéria/alvo de pesquisa quanto como materialidade, como estrutura física. **Artefato**, se necessária a diferenciação, será usado em sua significação normal.

Já **dispositivo** é termo mais complexo. Usado de modo simples, **dispositivo** costuma se referir a artefatos que têm alguma especialidade técnica. Uma pedra, ainda que desbastada e tratada artificialmente, se torna um artefato, mas não costumamos nos referir à pedra como dispositivo. Um smartphone é algo mais próximo do que chamamos de dispositivo. Já as pedras desbastadas em "Correções A" (imagem 1), de Iran do Espírito Santo, obra de 2001 presente na coleção do Instituto Inhotim, são algo diferente de estruturas naturais. A instalação apresenta grandes pedras facetadas, corrigidas com polimento mecânico, mas não corrigidas segundo algum projeto do artista, e sim corrigidas segundo as faces naturais daquelas mesmas pedras. A obra tem claro apelo visual, mas seu aspecto determinante, em leituras que respeitem sua complexidade, é cognitivo.

Imagem 1 – Obra “Correções A” de Iran do Espírito Santo

Fonte: Instituto Inhotim, Iran do Espírito Santo, Correções A, (2001).

A obra é um paradoxo. Pedras corrigidas, simplificadas, mas segundo suas tendências e arestas naturais, continuam naturais? Se o artista não planeja a forma final, e a responsabilidade formal da peça final é da própria pedra bruta, encontrada ao acaso, quem é o responsável pela criação da obra? Enfim, se um escultor escolhe o que tirar e o que deixar em uma pedra bruta supostamente elevando-a à categoria de escultura, o que seria uma pedra bruta cujas escolhas de onde desbastar são, na verdade, feitas pela própria pedra? Essa estrutura,

estabelecida pela obra, é um objeto, é um artefato, e é mais do que isso, é uma estrutura de subjetivação, que discute sua própria existência. Trato esse tipo de estrutura como dispositivo. Mas, em filosofia, dispositivo é um termo com um passado complexo.

Agamben[2], em “O que é um dispositivo?”, trata da questão terminológica na obra de Foucault. Agamben cita uma entrevista de 1977, na qual Foucault se aproxima de uma definição:

O dispositivo

> 1) É um conjunto heterogêneo, que inclui virtualmente qualquer coisa, linguístico e não linguístico no mesmo título: discursos, instituições, edifícios, leis, medidas de segurança, proposições filosóficas etc. O dispositivo em si mesmo é a rede que se estabelece entre esses elementos.
> 2) O dispositivo tem sempre uma função estratégica concreta e se inscreve sempre em uma relação de poder.
> 3) É algo de geral (um reseau, uma "rede") porque inclui em si a episteme, que para Foucault é aquilo que em uma certa sociedade permite distinguir o que e aceito como um enunciado científico daquilo que não é científico.
> O objetivo último de Foucault não é, porem, como em Hegel, aquele de reconciliar os dois elementos. E nem mesmo o de enfatizar o conflito entre estes. Trata-se para ele antes de investigar os modos concretos em que as positividades (ou os dispositivos) atuam nas relações, nos mecanismos e nos "jogos" de poder. (AGAMBEN, 2005, p. 9-10)

O dispositivo, em Foucault, é conceito profundo e amplo, e, de fato, não completamente definido, provavelmente de forma proposital. Penso que o dispositivo é um conceito que define, em Foucault, sistemas de construção de vetores de influência cultural, política, social, sexual, de conduta, enfim. São agentes, construções culturais que são, de fato, máquinas construtoras de subjetividade, com a qual o indivíduo tem um embate próximo ao que tem com a natureza, mas são não-naturais. São forças construídas, culturalmente elaboradas, artificiais. São artefatos que lidam com relações de poder, de significação e de subjetivação, e têm, muitas vezes, características de estruturas atávicas, ainda que artificiais e historicamente verificáveis em suas ocorrências

[2] VER https://periodicos.ufsc.br/index.php/Outra/article/view/12576

iniciais, na minha leitura. Não necessariamente construídos para moldar ou governar o sujeito, mas, muitas vezes, sim. Na leitura de Agamben[3]:

> Recapitulando, temos assim duas grandes classes, os seres viventes (ou as substâncias) e os dispositivos. E, entre os dois, como terceiro, os sujeitos. Chamo sujeito o que resulta da relação e, por assim dizer, do corpo-a-corpo entre os viventes e os dispositivos. Naturalmente as substâncias e os sujeitos, como na velha metafísica, parecem sobrepor-se, mas não completamente. Neste sentido, por exemplo, um mesmo indivíduo, uma mesma substância, pode ser o lugar dos múltiplos processos de subjetivação: o usuário de telefones celulares, o navegador na internet, o escritor de contos, o apaixonado por tango, o não-global etc etc. À ilimitada proliferação dos dispositivos, que define a fase presente do capitalismo, faz confronto uma igualmente ilimitada proliferação de processos de subjetivação. (AGAMBEN, 2005, p. 13)

Aqui, usaremos o termo **dispositivo(s)** quando nos referirmos a obras/aparatos/mecanismos com intenção sígnica e poética. E **utensílios, artefatos ou objetos** quando nos referirmos a estruturas com função prática determinada a priori de sua criação. Usaremos termos vários, já que é uma linguagem em construção, para investigar **estruturas que não sejam classificáveis**, objetos com presença física e digital simultânea, objetos com função prática e poética, textos que operam visualmente mais do que linearmente etc. Novamente, classificável não como único caminho, classificatório ou taxonômico, a seguir, mas como potencial descrição compreensível e que facilite a descrição comparada.

Contemporâneo

ARTE, DESIGN e NARRATIVAS são campos fluidos, e mesmo tratando de uma imagem atual, recente desses campos, não estamos tratando de uma imagem fixa.

O termo "**contemporâneo**", atual, que indica que investigamos algo que nos é de algum modo sincrônico, que o objeto está situado no tempo ao lado do pesquisador, pode ser lido assim quando falamos sobre design e narrativa

[3] VER https://periodicos.ufsc.br/index.php/Outra/article/view/12576

contemporânea, ou sobre as qualidades que podem ser atribuídas ao design e às narrativas atuais, ou as preocupações específicas da produção de design e de narrativas contemporâneas, que têm, como toda produção cultural, tendências e estruturas mais comemoradas a cada período.

Mas quando usado em arte (como em arte contemporânea), o termo não é temporal, já que conceito extremamente debatido, e redefinido, no campo da arte, mas qualificação de uma produção específica (pós-histórica nos termos de Danto), que tem representantes de tempos passados, mas com preocupações poéticas próximas (Duchamp, por exemplo).

Permanece, nas mais variadas definições e em inúmeros estudos sobre a produção contemporânea, uma certeza: a produção artística contemporânea é de difícil definição, e de categorização impossível. De modo implícito, como única conclusão lógica, ou expresso claramente, a liberdade formal e conceitual absoluta da produção contemporânea supostamente impossibilitaria classificações e agrupamentos.

Em vários autores isso é facilmente verificável, como, por exemplo, em Danto:

> Poderíamos tirar proveito da palavra "contemporâneo", para cobrir quaisquer disjunções de pós-modernismos que se quisesse cobrir, mas então novamente ficaríamos com a sensação de não possuir um estilo identificável, de que não há nada que se ajuste. Mas que na verdade é a marca das artes visuais desde o fim do modernismo, que como período se define pela falta de uma unidade estilística, ou pelo menos do tipo de unidade estilística que pode ser alçada a condição de critério e utilizada como base para o desenvolvimento de uma capacidade de reconhecimento – e que, conseqüentemente, não há possibilidade de um direcionamento narrativo. (DANTO, 2006, p. 14)

Ou como conclusão possível em Cauquelin quando fala da desordem e do aspecto profundamente heterogêneo da produção atual:

> É necessário distinguir arte *contemporânea* de arte *atual*. É atual o conjunto de práticas executadas nesse domínio, presentemente, sem preocupação com distinção de tendências ou com declarações de pertencimento, de rótulos. Não se pode realmente definir o pós-moderno como "contemporâneo" no sentido que lhe havíamos atribuído – inteiramente voltado para o comunicacional, sem preocupação estética – mas simplesmente como atual. O termo designa justamente o heterogêneo, ou a desordem de uma situação na qual se conjugam a

> preocupação de se manter ligado à tradição histórica da arte, retomando formas artísticas experimentadas, e a de estar presente na transmissão pelas redes, desprezando um conteúdo formal determinado. É, pois, uma fórmula mista, que concede aos produtores de obras a vantajosa posição de portadores de uma nova mensagem e desloca ou inquieta os críticos e historiadores de arte, que não sabem como captá-la nem a quem aplicá-la. (CAUQUELIN, 2005, p. 129)

2.1 METODOLOGIA

Tratar de três campos amplos, dinâmicos, mutáveis, inter-relacionados, mas com uma série de preconcepções, já seria complicado o bastante, mas trato ainda a partir da minha experiência pessoal, criativa. Incluo-me aí como um quarto campo em evolução, em mudança, em crise. O campo resultante de sobreposições possíveis é claramente um campo especulativo, de possibilidades, de dúvidas e questionamentos, e não de certezas. Não pretendo simplificar o que é complexo com minha leitura, que é parcial, pessoal e também estruturada por uma trajetória própria.

Sei que o trabalho, independentemente de sua qualidade e extensão, é apenas um ponto de vista, entre tantos possíveis. Não é uma verdade, e não tem essa ambição. Não é uma crítica nem uma bula, nem um direcionamento de leitura. Mas é um ponto de vista formado a partir da complexidade do fazer, do agir, na realidade, e não na teoria, nos três campos e em suas sobreposições. É uma visão específica, mas que nasce da formatividade, da construção de estruturas em campos que me parecem mais inter-relacionados do que as teorias atuais indicam. É, de fato, uma reflexão sobre minha poética e minha prática, e questões, surgidas daí. Não é uma procura por respostas, mas uma procura por possibilidades.

> Reflection on practice, "if conducted systematically and objectively" (2002, p. 84) might be an acceptable methodology. The requirements he presented would situate the permitted models of knowledge creation in Art and Design firmly within the patterns of the natural sciences. (BAZERMAN, 1988, p. 257 apud BORG, 2009, p. 327)

A escolha de ARTE, DESIGN e NARRATIVA é, apesar de ampla, recorte com o qual tenho convívio direto não só com a teoria como também com a prática/poética. Leituras teoricamente relevantes seriam possíveis incluindo a arquitetura, ou a moda e as roupas técnicas, funcionais, a poesia e a dança, ou qualquer outro campo que permita uma leitura criativa comparada e um campo de sobreposição e trajetórias transdisciplinares. Mas seriam áreas nas quais eu, ainda que potencialmente tendo algum contato teórico, tenho pouco ou nenhum contato real, direto.

A escolha se deu então por conta do meu trabalho e interesse pessoal, pela riqueza de informações, mas, principalmente, de dúvidas, de interações e tentativas, de dispositivos finalizados, mas também por um sem número de experiências que serviram como caminho. Minha tentativa é organizar um pensamento que nasce caótico, criativo, e que é não lógico em sua origem.

Se, em algum momento, a tentativa de organização parecer uma simplificação, é provavelmente apenas um exagero na tentativa de clareza. Não acredito em simplificações, acho que todos passamos desse estágio. Mas sigo atento. Para além do trabalho criativo, tenho interesse em teorias específicas da complexidade, da mestiçagem. Do quadrado semiótico de Greimas, tão utilizado em trabalhos de semiótica aplicada quanto desconhecido em outros campos, e, muitas vezes, aplicado erroneamente aos sistemas geométricos CSG, presentes na grande maioria dos softwares de modelagem tridimensional, e usados sem que se note sua importância para assuntos outros que não as estruturas sólidas construídas através de pares Booleanos, existe esforço em teorias semióticas, em matemática, em geometria, e em teorias da cultura, para revelar a drástica complexidade da realidade escondida por trás de conceitos simplificantes, mas amplamente aceitos. Parte será usada aqui como teoria aplicada, para que eu também não caia no erro óbvio de acreditar que o diagrama, por mais feliz em sua construção, dá conta da complexidade do real.

Mas a forma final dessa reflexão é a de uma colagem, composta de fragmentos de narrativas, de projetos e objetos de design, de dispositivos estéticos, softwares, instalações e projetos. Essa colagem é, de fato, não a ilustração do

texto linear, mas a origem do texto, e a forma, em remix, é a sua forma original, seu modo de emergência. Não é uma escolha estética, mas é, de fato, sua estrutura, não sintática, analógica, em contraste com um texto formalmente estruturado, razoavelmente linear, que também não é a explicação nem a descrição dos trabalhos, mas as possibilidades e questionamentos que surgiram ali.

Essa colagem não é, portanto, apenas formal, mas é formativa do próprio pensamento elaborado aqui. É algo como uma colagem metodológica.

> The research process for this study can well be described in Denzin and Lincoln's (1998) words as a bricolage. They traced the definition of the word to Levi-Strauss, but, unlike Levi-Strauss, who applied it to the "savage mind, " they applied it to the process of qualitative research and called the researcher a bricoleur.
>
> The bricoleur produces a bricolage, that is, a pieced-together, close-knit set of practices that provide solutions to a problem in a concrete situation. "The solution (bricolage) which is the result of the bricoleur's method is an [emergent] construction" (Weinstein & Weinstein, 1991, p. 161) that changes and takes new forms as different tools, methods, and techniques are added to the puzzle. (p. 3) (apud BORG, 2009, p. 117)

Ao mesmo tempo, o texto é uma construção que tenta traduzir não só as questões surgidas na prática, mas que procura criar uma linguagem e buscar em um quadro teórico referencial vetores que juntos deem conta de manifestar algo que individualmente não poderiam.

Como diria Amálio Pinheiro citando Martín-Barbero:

> A apropriação se define […] pelo direito e a capacidade de fazer nossos os modelos e teorias venham de onde vierem geográfica e ideologicamente. O que implica não somente a tarefa de encaixar, mas também aquela mais arriscada e fecunda de redesenhar os modelos para que caiba nossa heterogênea realidade, com a consequente e inapelável necessidade de fazer leituras oblíquas desses modelos, leituras “fora do lugar”, a partir de um lugar diferente daquele em que foram escritos. (BARBERO, 2002, p. 17 apud PINHEIRO, 2009, p. 223)

Um olhar interessado e aprofundado na linguagem de fato, não parte só do interesse em narrativa, e da forma textual desta reflexão, mas é próprio da análise semiótica, que me parece adequada para estruturar a reflexão.

Como escreve Pignatari em “Cultura pós-nacionalista” (1999):

> Se o estudo das relações entre os diversos sistemas de signos é o objeto da semiótica, o estudo da carga ou teor de informação dos sistemas de signos é objeto da teoria da informação. Penso que a semiótica e a teoria da informação constituem, hoje, as metalinguagens mais sólidas para o estudo das relações entre Arte e Ciência – e, portanto, os meios mais adequados e precisos para uma certa coerência terminológica no estudo comparativo entre as artes. (PIGNATARI, 1999, p. 61)

Ao mesmo tempo, a precisão a que se referia Pignatari talvez não seja de fato possível, ou útil, quando tratamos de objetos tão complexos quanto os campos entrelaçados e parcialmente sobrepostos da arte, do design e da narrativa. Mas se potencialmente perdemos em precisão, talvez seja possível ganhar em potencialidades ainda não completamente percebidas. O que é sempre risco, como Jan Svenungsson nos lembra:

> As I see it, the artist who decides to attempt a research process that is to be reported within an academic framework must be highly aware of the risks connected to its reporting in written form. A research question has to have been formulated, I think that is clear. However, the outcome of this inquiry must at the same time introduce some sort of knowledge having been gained, while simultaneously activating the reader and trigger in her a further quest for knowledge – just in the way a good art work does. If this does not happen, the research process will not have served the purpose of art, and it will hurt the artist. It’s a heavy demand being laid upon the artistic researcher, but I believe this field can only be successful if it accepts its contradictions and meet them with the highest ambitions possible. (SVENUNGSSON, 2009, p. 5)

2.2 CAMPOS, FRONTEIRAS, MIRAGENS

“Toda coerência é, no mínimo, suspeita.”

(Nelson Rodrigues)

Perceber que os campos são constructos mentais é simples, já que qualquer categoria é, no limite, uma ficção de determinada mente interpretadora. Mas temos aqui ficções aceitas como claras e evidentes por uma quantidade incrível de mentes interpretadoras, de modo que convém verificar se a maioria tem

razão ou se trata-se de alucinação coletiva. Nada contra alucinações, muito menos contra tratar a imaginação e o devaneio como tão ou mais válidos que as experiências concretas. Mas tratar de macroestruturas, como campos de investigação, como delimitados, quando não poderiam de fato ter essa delimitação a priori, por sua própria condição de campo criativo, formativo, e não separar o que é certamente miragem do que é potencialmente real, inviabiliza o passo seguinte que é perceber estruturas que atravessam esses campos, se desgarram de um em direção a outro, ou significam coisas diferentes em campos diferentes.

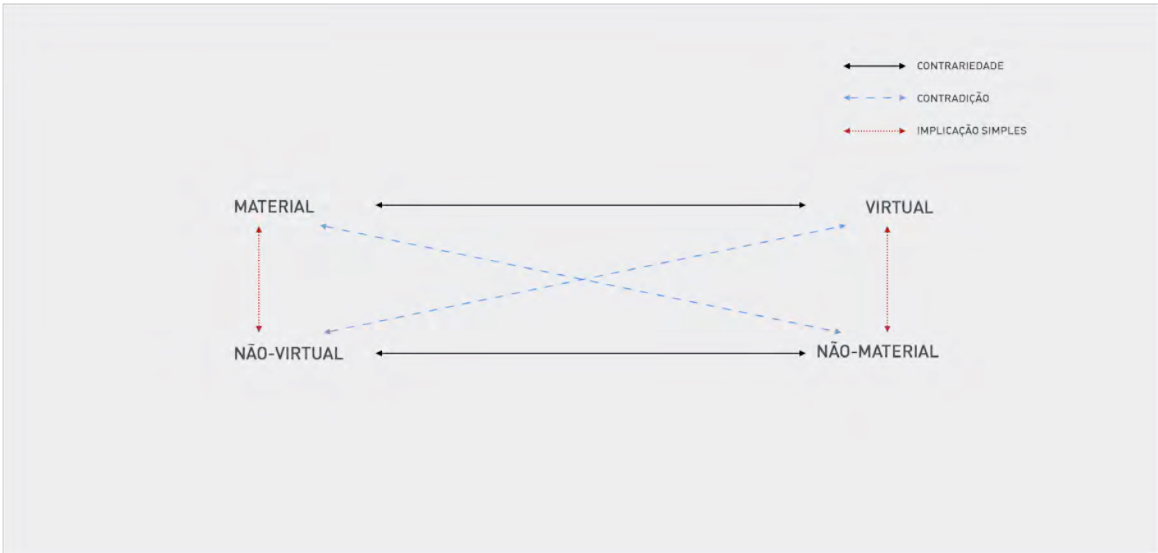
Novamente, uso real nos termos de Seif, aquilo que independe de sua descrição formal. E aqui, uso miragem como uma descrição falsa do que é real, como uma verdade, ainda que aceita, não correspondente àquilo que tenta descrever. Ou seja, real aqui não é contraponto daquilo que é virtual. Virtual, nessa visão, é outra das camadas de operação potencial do real. Virtual é uma camada não material do real, mas que é real, e aceita interação. No entanto, em uma materialidade tênue, dependente de aparatos e condições, mas nem por isso, miragem. Essa materialidade tênue pode ser magnética, ótica, percebida através de uma análise eletrônica. Seja como for, a informação virtual possui componentes reais, ainda que não materiais, muitas vezes.

Um modo efetivo de aumentar essa complexidade é através de uma estrutura apresentada em sua forma final, pela primeira vez, em “The interaction of semiotic constraints”, em 1968, por Greimas e Rastier. Essa é uma das estruturas mais usadas e propagadas por profissionais de semiótica aplicada, hoje em dia. É conhecida, popularmente, se é que podemos chamar o grupo de pessoas que trabalha com semiótica aplicada de popular, de quadrado semiótico de Greimas (imagens 2-4), ou *semiotic square*. O quadrado semiótico é uma estrutura lógica de aumento de complexidade que usa a linguagem como ferramenta de investigação.

Basicamente, opõe pares de ideias contrárias e os conflita com seus próprios termos contraditórios, de modo que novos insights sejam produzidos ou que se aumente a chance de que ocorram percepções de maior complexidade sobre

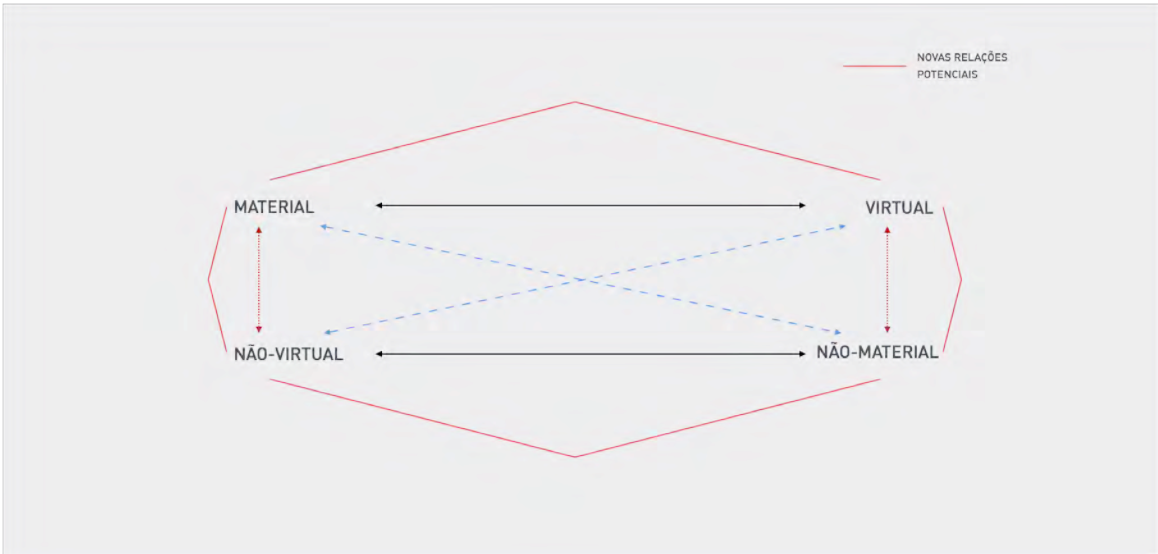
um quadro que se origina em terminologia mais direta. É uma metodologia que opera na direção de revelar a complexidade escondida atrás de descrições ou categorias simplificantes, que não dão conta, de fato, da realidade que tentam ou pretendem significar. Ou seja, é metodologia que busca revelar complexidade além de oposições simplificantes, ainda que, no limite, não necessariamente tenha que ser usada para termos contrários, podendo ser usada para verificar a complexidade de cruzamento de dois termos quaisquer. Se, por exemplo, opormos dois termos contrários, como material e virtual, e os cruzarmos no quadrado semiótico com suas contradições, teremos algo como:

Imagem 2 – Quadrado semiótico



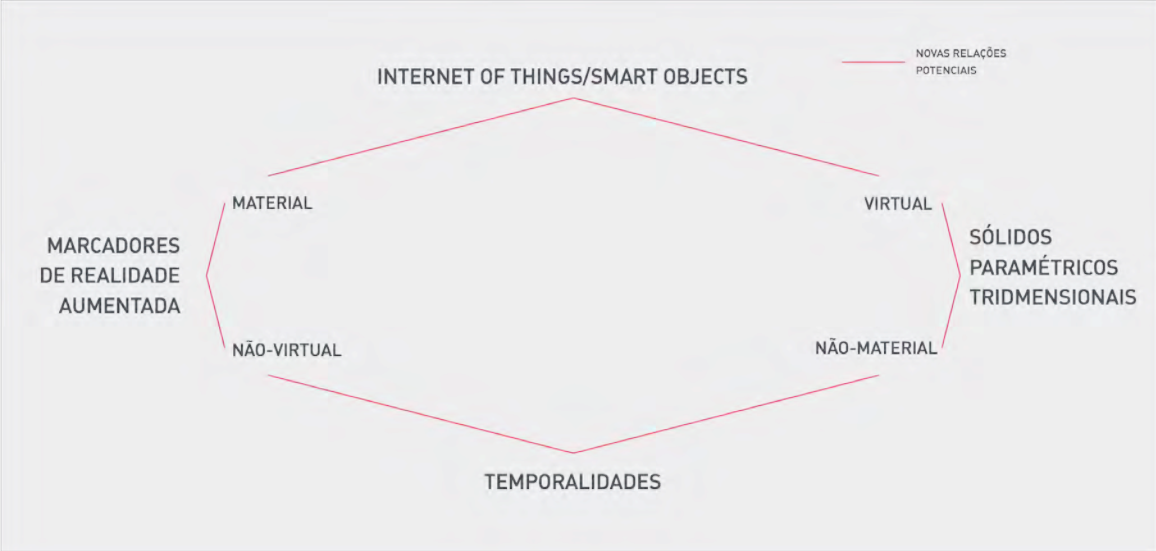
Fonte: Criação própria (2016).

Imagem 3 – Quadrado semiótico



Fonte: Criação própria (2016).

Imagem 4 – Quadrado semiótico



Fonte: Criação própria (2016).

Basicamente é um instrumento de lógica abdutiva, nos termos de Peirce, que usa a linguagem como ponto de partida. É extremamente funcional e adaptável, de modo que é a parte talvez mais simples, mas, ao mesmo tempo, mais utilizada e popular do trabalho de Greimas.

O quadrado semiótico importa não só na análise de termos contrários ou concorrentes, e não só pela sua utilidade em indicar potenciais novos cruzamentos e aprofundar complexidades escondidas, mas porque um dos textos mais emblemáticos da arte contemporâneo o utiliza. Texto de 1978, publicado novamente em “The originality of the avant-garde and other modernist myths”, de 1985, pelo MIT Press, “Sculpture in the expanded field”, de R. Krauss, é sensível, profundo, claro, ainda relevante 38 anos mais tarde e exemplo de como a crítica e a teoria podem influenciar a realidade e a produção poética. E lá está o quadrado semiótico de Greimas, utilizado, incrivelmente, de maneira errônea. Publicado originalmente no número 41 da revista Yale French Studies, dez anos antes do texto de Krauss, o texto original de Greimas e Rastier inclusive traz as indicações dadas por Krauss. Krauss teve acesso a esse trabalho.

O deslize não importa, o texto de Krauss tem importância diacrônica, e o uso incorreto da teoria e da metodologia de Greimas não afeta de modo algum a qualidade e a profundidade das ideias apresentadas ali. Mas é absolutamente interessante que 38 anos depois, um texto tão citado, analisado e comemorado, com um deslize tão óbvio que produz desvios na própria teoria da autora, tenha passado sem comentários a esse respeito. Chamo atenção para algo estranho dentro de um texto tão importante não para desclassificá-lo, o que eu não conseguiria nem se estivesse determinado a fazê-lo (e, de modo algum, acredito que esse deslize seja importante no conjunto das ideias de Krauss). Mas porque esse detalhe é exemplo importante da natureza das ideias construídas, da verdade descrita, e não da realidade de fato, seja essa realidade individual ou coletiva.

Se Krauss não errou de fato, mas adaptou a teoria de Greimas para servir a suas conclusões prévias, a parte informativa no texto, em que ela chama a atenção sobre o quadrado semiótico, é falsa. Mas se Krauss não adaptou, e sim usou de modo errôneo, suas conclusões, felizes, não partiram do uso correto do quadrado semiótico.

Tecnologias ruins, ou menos efetivas, são substituídas pelas melhores, mais funcionais, mais econômicas ou menos agressivas, assim que disponíveis. Não saímos para alugar fitas de vídeo com Netflix disponível, em resumo.

Mas ideias, atuais ou não, relevantes ou substituíveis, perduram e convivem com ideias mais atuais, mais complexas, mais próximas do real, ou modos de trabalho mais efetivos ou menos agressivos, porque diferentemente da realidade, as verdades descritas são uma escolha, e podem ser defendidas mesmo quando obviamente falhas em seu intuito descritivo ou prescritivo. Assim como as categorias, as descrições do real são ficções, mas não são necessariamente tratadas como tal.

O uso ficcional (proposital ou não) da metodologia de Greimas no texto de Krauss não desclassifica, de modo algum, seu profundo conhecimento sobre o assunto (arte), muito menos diminui a importância histórica de seu argumento e suas percepções sobre a escultura seguindo em direção à instalação e à arquitetura. Mas o fato de que é possível usar erroneamente uma teoria e tirar conclusões a partir dali, (algumas que seriam diversas caso a aplicação do instrumento fosse correta), e seguir descrevendo a realidade ou tratando dela em teoria, sem maiores prejuízos, é interessante. Em contrapartida, um sinal de ponto e vírgula, fora do lugar, em um software com 20.000 linhas de código, ou com a mesma quantidade de caracteres deste texto, inviabiliza o sistema, o funcionamento, inviabiliza uma tecnologia.

Essa diferença de acuidade e precisão necessárias em campos diferentes do saber deixa talvez mais clara a definitiva importância da transdisciplinaridade, de uma necessidade de atualização de descrições do real e da revisão de processos em evolução, mais ágil. O sensível, o imaginário, o devaneio, as crenças e experiências, o fenômeno e as visões particulares, obviamente, são mais reveladores do que a implementação de estruturas técnicas e seguirão responsáveis por aspectos não descritíveis, não parametrizáveis e, talvez, mais importantes da existência.

Mas em uma realidade de 140 caracteres, em que o saber é cada vez menos percebido como valor, na qual somos todos operadores e/ou público-alvo, é

importante notar que usos ficcionais deveriam ser lidos/percebidos como usos ficcionais. Quando tratamos como reais estruturas ficcionais, esquecemos que estamos lidando com a linguagem, campo da ficção, e que essa ficção deve ser percebida e comemorada enquanto ficção, e não substituir o real, caso em que, a longo prazo, seria vitória do simulacro sobre a compreensão e sobre a crítica. Operando justamente na área que mais se orgulha de ser, historicamente, a resistência contra a ignorância, a ciência.

Por que um detalhe como esse é importante? Porque ele perdura, como erro, e passa a ser discutido como potencial verdade, e se transforma, com o tempo, em verdade. Mesmo sendo uma construção que começa em uma interpretação errônea de uma teoria.

Greimas construiu uma teoria de aumento de complexidade a partir de pares específicos, unindo uma mesma ideia com sua potencial contrariedade e com a contradição de sua contrariedade, mostrando que são, sempre, necessariamente, no mínimo três estruturas distintas à aparente estrutura relacional menos complexa de um termo. Krauss, usando a teoria de modo errôneo e/ou adaptado, em um texto que foi e segue diacronicamente importante, propaga o uso errôneo e/ou adaptado e não indica, não revela esse fato. O mínimo que se pode esperar é que o erro se repita, se replique. Isso seria uma aposta plausível, mas 38 anos depois, já é fato. Em “Retracing the expanded field”, editado em 2014 por Papapetros e Rose, Sandro Marpillero cria um novo diagrama, reunindo em sobreposição os diagramas originais de Krauss com outros de “The optical unconscious”, publicados em 1993, revisitando o complexo arte-arquitetura ou escultura-espaço a partir da teoria de Krauss. E o arquiteto cria um terceiro diagrama, atual, que segue usando de modo errôneo a teoria e o diagrama de Greimas.

Podemos ler o “erro” como adaptação teórica e esquecê-lo, caso as ideias geradas pelo pensamento em questão sejam interessantes o bastante. Acidentes ou adaptações forçadas já geraram uma quantidade importante de resultados úteis ou interessantes. Mas é inegável que acuidade científica, nesses e em muitos outros casos, é uma falácia ou, no mínimo, um exagero. É

possível se chegar a conclusões plausíveis ou úteis a partir de dados errôneos e teorias usadas de modo errôneo/adaptado, do mesmo modo que é possível se chegar a verdades a partir de estruturas ficcionais, e a conhecimento crítico a partir de processos estéticos não lineares. Determinar uma escala de valoração para o que seja mais ou menos potencial gerador de conhecimento científico é falso na própria origem dessa concepção.

Penso que as humanidades, lidando com um objeto em evolução e com concepções próprias de seu papel e de seus instrumentos também em evolução, deram, em algum momento, salto equivalente ao dado pela arte quando deixou a representação, se iniciou na modernidade participando e criando a realidade, em vez de representá-la. Atuando no real, e não imitando o real. Criando uma ciência mais prescritiva, e menos descritiva. Acredito que parte da teoria atual, seja de arte, design ou narrativa, se interessa mais em criar ideias e difundi-las do que, de fato, analisar a realidade e tratar dela criticamente. Não sou a priori contra essa atitude, desde que ela seja assumida e clara. A complexidade atual é tamanha que seria útil que os criadores de verdades, ou de versões do real, se percebam e, principalmente, se assumam como tal.

A criação de vetores, de estruturas prescritivas, sejam poéticas, científicas, políticas ou práticas, necessariamente deve diferir, e seu discurso, de estruturas descritivas ou de diagnóstico. E diferem também quanto a seus modos de construção, lógicos, históricos ou poéticos/abdutivos. O discurso científico, ainda que pessoal, criativo, poético, não deveria ser usado para esconder essa diferença de propósito e de construção.

Não defendo aqui atitude positivista, ou a filosofia empirista ou racionalista. Mas é simples notar que fenômenos podem ser analisados, descritos, percebidos, sentidos, documentados, vividos e/ou criados. Criar fenômenos não é problema algum, mas criá-los acreditando que estamos, de fato, os descrevendo, parece temerário. Mas, se como nos diz Guattari, é importante a perspectiva de fazer com que ciências humanas e sociais transitem de paradigmas cientificistas para paradigmas ético-estéticos (GUATTARI, 1992), também é importante perceber a ciência muitas vezes como campo criativo, e não como campo descritivo. Ou, no

mínimo, quando impossível discernir, correr o risco de não afirmar se é criação (e, portanto, ficção assumida) ou se é verdade (e, portanto, tentativa de descrição do real). Prescrições seguem e seguirão diversas de diagnósticos, e o único mal é que sejam propositalmente confundidas.

Uma analogia razoável para esse pensamento são as estruturas de publicação de conteúdo dinâmico, na internet, o que é conhecido como CMS (*content management systems*). São infraestruturas de dados com interfaces públicas e *back-ends* privados, que servem ao propósito de facilitar o input de conteúdo que será alterado com determinada frequência. Normalmente programadas em PHP, muitas dessas estruturas são sistemas COTS (*commercial off-the-shelf*), "legos" de programação. A questão é que infraestrutura, *front-end* (interface), *back-end* (sistemas de gerenciamento e input) e transferência de dados, inclusive o conteúdo, os dados de fato, sejam imagens, textos, sons, tudo isso é codificado em dados. Ao fim e ao cabo, todas as categorias são dados. Mas não se mistura dados nem lógica de infraestrutura com dados de conteúdo, não por responsabilidade, mas porque o sistema opera com uma noção clara, ainda que tácita, assumida entre quem publica o conteúdo e quem consome, que partes do sistema são informações, e parte do sistema é o próprio sistema de publicação de informações.

Sistemas que escondem, em sua infraestrutura, tendências e escolhas de conteúdo, edições da infraestrutura sobre o conteúdo que não as feitas pelo produtor de conteúdo, são e serão substituídos. Isso, extrapolado, vale para as redes sociais, em suas várias encarnações comerciais. Se o Facebook proíbe a publicação de fotos com mamilos femininos expostos, mas não regula a exposição de mamilos masculinos, essa é uma edição de conteúdo feita com arbitrariedade pelo sistema de publicação, e não por quem publica ou por quem consome o conteúdo. De modo que, no limite, ou o Facebook evolui e permite que seus usuários criem seus filtros ou deixem de criá-los de acordo com sua ética própria, ou o Facebook será substituído por um sistema menos intrometido no conteúdo do qual, apesar de se portar como, não é o censor, mas sim o gestor da infraestrutura de publicação. Assim como instituições que têm contas a

prestar a seus mantenedores, e por isso (e não apenas por razões curatoriais) editam o que pode ou não ser exposto; são instituições já semimortas, que evoluirão para sua função real ou seguirão perdendo sua relevância.

É importante que entre os críticos, teóricos, criadores e pesquisadores exista a clareza entre o que é tentativa de teorização do real e o que é tentativa de inserção de vetores no real, de prescrição, ainda que essa seja uma fronteira também fluida na qual se pode operar se aproveitando desse mesmo fato. Claro que todo conhecimento e sua potencial disseminação tem um viés ideológico, ético ou político, como também tem o mesmo potencial ideológico, ético, social e político o modo de transmissão, o lugar de disseminação e a facilidade ou a dificuldade de acesso a esse conhecimento. Mas me parece que segue sendo importante, e talvez honesto, separar o que é experiência/crença, o que é lógica (indutiva/dedutiva/abdutiva nos termos de Peirce) do que seria um programa ético/estético/político, caso contrário, cedo ou tarde, perde-se a credibilidade, em qualquer campo. Credibilidade aqui como valor, algo que parece crítico para um uso não ficcional da linguagem, e para alguns tipos específicos de uso ficcional.

Falar sobre verdade, sobre descrições do real, parece algo arcaico.

O termo do ano, eleito pela editora do Dicionário Oxford em 2016, foi *post-truth*, ou pós-verdade[4].

> post-truth
>
> ADJECTIVE
>
> Relating to or denoting circumstances in which objective facts are less influential in shaping public opinion than appeals to emotion and personal belief:
> *'in this era of post-truth politics, it's easy to cherry-pick data and come to whatever conclusion you desire'*
> *'some commentators have observed that we are living in a post-truth age'*

Segundo a página on-line do Oxford[5]:

[4] VER https://en.oxforddictionaries.com/definition/post-truth
[5] VER https://en.oxforddictionaries.com/word-of-the-year/word-of-the-year-2016 (tradução nossa)

> [...]Na palavra *pós-verdade*, o prefixo pós tem o significado de "pertencer a um tempo em que o conceito especificado tornou-se sem importância ou irrelevante".[...]
> *Post-truth* parece ter sido usado pela primeira vez neste sentido em um ensaio de 1992 pelo dramaturgo norte-americano Steve Tesich na revista *The Nation*. Refletindo sobre o escândalo Irã-Contra e a Guerra do Golfo Pérsico, Tesich lamentou que "nós, como povo livre, decidimos livremente que queremos viver em algum mundo pós-verdade". Há evidências de que a expressão 'pós-verdade' foi usada antes do artigo de Tesich, mas aparentemente com o significado transparente 'depois que a verdade foi conhecida', e não com a nova implicação de que a própria verdade se tornou irrelevante.
> O livro *The Post-truth Era*, de Ralph Keyes apareceu em 2004, e em 2005 o comediante americano Stephen Colbert popularizou uma palavra informal relacionada ao mesmo conceito: *truthiness*, definido pela Oxford Dictionaries como "a qualidade de parecer ou sentir-se ser verdadeiro, mesmo que não necessariamente verdadeiro".

Ainda que *post-truth* tenha sido escolhido, após as campanhas presidenciais nos Estados Unidos e o Brexit na Inglaterra, como o termo do ano, em 2016, pelo Oxford, como um novo conceito ou, no mínimo, um conceito atualizado de um mundo em que a verdade não importa, e sim as versões aceitas, de fato, me parece o resultado de uma noção mais pública de algo que é, de fato, corrente, e arcaico, em comunicação.

Nas relações públicas e na política, SPIN é uma forma de propaganda, estruturada através de uma interpretação tendenciosa de um evento ou possibilidade para persuadir a opinião pública em favor ou contra determinado segmento, produto, organização ou figura pública. Segundo a Wikipédia[6], falando sobre o termo SPIN:

> Enquanto as relações públicas tradicionais e publicidade também podem depender de alterar a apresentação dos fatos, normalmente lidando com pontos de vista, em alguma medida, tendenciosos, a técnica do SPIN muitas vezes implica o uso de táticas dissimuladas, enganosas e manipuladoras. Tipicamente aplicada a eventos ou situações que são consideradas desfavoráveis ou potencialmente prejudiciais à popularidade de uma pessoa, marca ou produto, trata-se de distorção deliberada de fatos com alguma comprovação potencial.

Ou seja, trata-se de criar um viés na leitura de fatos usando outros fatos/dados como suporte. SPIN é um trabalho técnico, condenável do ponto de vista ético,

[6] VER https://en.wikipedia.org/wiki/Spin_(propaganda) (tradução nossa)

de elaboração de dúvidas, de confusão, de distorção de fatos e interpretações através da utilização de outros fatos e interpretações e, enfim, de reacomodação de crenças. Vivemos em um período em que a quantidade e o acesso a dados permite facilmente angariar informações que comprovem algo diverso da realidade, por engano ou propositadamente.

Ou seja, defender um ponto de vista, inclusive com dados, acreditando que esse ponto de vista é o mais próximo do real, é, e seguirá sendo, diverso de distorcer uma realidade aparente, com dados, sabendo que se distorce uma percepção, mas fazendo isso com um intuito de angariar apoio para a ideia distorcida. Se o SPIN se tornou tão corriqueiro que acabamos por notar que o que nos vendem como verdade são apenas versões, isso difere de acreditar que não podemos nos aproximar do real ou que o real importa menos, ou já não mais importa.

> Es gibt keine Fakten, nur Interpretationen.
> There are no facts, only interpretations.
> Friedrich Nietzsche, Notebooks (Summer 1886 – Fall 1887)

No limite, a frase de Nietzsche, “Não existem fatos, apenas interpretações”, segue verdadeira, já que a cada mente interpretadora, teremos uma versão específica do real, uma “verdade” própria.

Mas é importante notar que existem interpretações que buscam se aproximar dos fatos ou de interpretações prévias, e existem interpretações que buscam, deliberadamente, distorcer fatos e/ou interpretações prévias.

Acreditar que vivemos em uma era em que os fatos não mais importam, pela profusão de distorções, me parece uma conclusão simplista.

Seria importante também deixar claro o quanto as descrições do real, aceitas ou não, dependem não só de qualidades específicas do fenômeno como do corpo que percebe e lida com esse fenômeno, seu repertório e intenção. Ou seja, se toda descrição da verdade é pessoal, parcial, temporária e programática, também as verdades científicas são polissêmicas, ainda que não se assumam assim, caso em que supostamente perderiam sua credibilidade, a meu ver,

indevida, de origem. Seria mais interessante comemorar essa polissemia em vez de negá-la.

Tratemos, então, de ficções que requerem alguma credibilidade, institucional, crítica, poética ou lógica, já que diferentemente das ciências e das matérias de jornal, nascem desprovidas de garantias (indevidas) de origem.

2.3 ARTE. DESIGN. NARRATIVA.

Nos capítulos seguintes, a ideia é tratar cada um dos campos de modo específico e individual, e posteriormente, do que as potenciais influências trocadas entre campos podem produzir. É importante notar o quão tênue é, hoje, a nossa definição de campo quando tratamos de **arte**, **design** ou **narrativa**, isoladamente, não apenas porque estão historicamente em evolução, mas por possuírem fronteiras muito menos demarcadas do que se escolhe acreditar. A polissemia, acredito, não fica apenas nos entes representativos do conjunto da produção de cada um dos campos, mas no que cada um desses campos, de fato, significa, e pode abarcar.

Não pretendo aqui definir esses campos com precisão, não só porque são mutáveis, mas pela talvez inutilidade da empreitada, e sim evidenciar que algumas das definições teóricas aceitas como claras e lógicas estão, na verdade, distantes disso, ou são imprecisas o bastante para que revisões sejam feitas ou, no mínimo, indefinições sejam aceitas.

Em seguida, minha tentativa de verificar, em cada um dos campos, aí com alguma precisão, se possível, as condições mínimas de uma realização válida, individualmente. Quais são as condições mínimas para percebermos, como arte, design e narrativa, dispositivos, ações e processos em cada um dos três campos? Note que não são condições mínimas para algo relevante comparativamente ao restante da produção, mas para algo que seja, apenas e potencialmente, percebido como pertencente àquele campo.

E, por fim, potenciais hibridizações, se e quando possível, exemplificadas.

Ao fim, uma provocação, na forma de uma estrutura metodológica criativa. Um mapa para terras imaginárias, uma impossibilidade lógica, mas talvez, possível.

capítulo três

3. ARTE: TEORIAS INSTITUCIONAIS, TEORIAS HISTÓRICAS, TEORIAS ESTÉTICAS, SÍNTESES POSSÍVEIS

3.1. Estrutura diagramática
3.2. Complexidade
3.3. O curador autossuficiente

3 ARTE: TEORIAS INSTITUCIONAIS, TEORIAS HISTÓRICAS, TEORIAS ESTÉTICAS, SÍNTESES POSSÍVEIS

"Art is not what you see, but what you make others see."
(Edgar Degas)

Definir, ou supostamente provar, uma indefinição, do campo da arte, seria tarefa para uma junta de pesquisadores e para uma ou várias enciclopédias. Sendo enciclopédias algo como fósseis da compreensão, seria sensata a analogia de que possivelmente temos milhões de yottabytes documentados sobre arte, mas alguns bits sobre visões consensuais.

Temos atalhos para aprofundar a dúvida, ao menos. O primeiro atalho é olhar o campo de modo diagramático, e não histórico. A arte tem um encanto que enfatiza a pesquisa microscópica, e histórica, pela riqueza da personalidade de seus participantes, pela radical variação formal, de linguagem etc. E pela inclusão de teorias de outras áreas como potencial quadro teórico referencial. Podemos estudar o barroco mineiro em um período determinado, partindo de uma leitura iconográfica ou político-religiosa, ou o texto de artistas contemporâneos, ou um período neoconcreto no Rio de Janeiro, suas obras e textos, e delimitando cada vez mais, encontrar um caleidoscópio fractal de novas informações que não terminaria jamais e se demoraria em suas vidas, obras, relações. Poderíamos fazer isso, analisar em profundidade uma só obra, "Erased de Kooning Drawing" (imagem 5)[7], por exemplo. Rauschenberg, de 1951 a 1953, procurou realizar trabalhos que tratavam dos limites e da própria definição de arte. Inicialmente, apagou seus próprios desenhos, mas decidiu começar o projeto a partir de uma obra que deveria ter alguma importância prévia. Aproximando-se de Willem de Kooning, artista por quem Rauschenberg nutria respeito, pediu um desenho para que fosse apagado. De Kooning concordou, e após apagar o desenho, Rauschenberg, de acordo com o MoMA, dono da coleção que possui a obra atualmente, contou com a ajuda de Jasper

[7] VER https://www.sfmoma.org/artwork/98.298

Johns no projeto de rotular e montar a obra, que possui uma etiqueta em sua montagem descrevendo o trabalho do seguinte modo:

ERASED de KOONING DRAWING
ROBERT RAUSCHENBERG
1953

Imagem 5 – Obra “Erased de Kooning Drawing”, de Robert Rauschenberg

Fonte: Robert Rauschenberg, Erased de Kooning Drawing (1953).

Ou seja, uma só obra que é, ao mesmo tempo, obra de um artista consagrado, foi apagada por outro, sendo, de fato, a deleção da obra o novo dispositivo. Em sua montagem física, um terceiro artista colaborou, mas seu nome não consta

da descrição da obra que a própria obra apresenta. Enfim, um trabalho que permitiria uma miríade de possibilidades de análise e interpretação. Temos também pontos de vista vários, artísticos, poéticos, curatoriais, institucionais, culturais, políticos, mercadológicos etc. Mas se nos afastarmos e olharmos para o objeto campo da arte de modo diagramático (ou criarmos algo como um hipoícone diagramático, nos termos de Peirce), enxergaremos o que importa, ao menos por enquanto, em uma análise de campo. Ou, no mínimo, enxergaremos que a definição do campo é dependente de referencial, e que a relevância ou não desse campo é discutível quanto a atestar o que incluir e o que não incluir no campo da arte, mas apesar de discutível, presente de fato. Mas em diagrama, podemos ao menos refazer o caminho como chegamos até a liberdade formal contemporânea, no que diz respeito aos dispositivos artísticos.

3.1 ESTRUTURA DIAGRAMÁTICA

É possível perceber quatro grandes estruturas lógicas na arte, que são tratadas como, por vezes, períodos, ou como leituras históricas, mas que, por vezes, se atravessam ou se sobrepõem, e seria mais correto, atualmente, tratá-las como lógicas, e não períodos demarcados. Em certas épocas podemos enxergar mais de uma lógica operando simultaneamente. Essas lógicas são grandes agrupamentos simplificantes e, por tanto, menos complexos que seus objetos e que as particularidades de seus eventos específicos, históricos. Mas que são, quando compreendidas, diagramas razoavelmente fiéis, fiéis o bastante para explicar, de modo plausível, uma realidade radicalmente diversa e formalmente caótica, atual, e suas origens. A primeira estrutura é o que podemos chamar de pré-arte, baseada em conceitos de Hans Belting. “Likeness and Presence: A history of the image before the era of art”, obra monumental de Belting, é estudo detalhado ao extremo, compêndio iconográfico das imagens sacras e de seus desenvolvimentos. São 651 páginas de detalhamentos, imagens, descrições e comprovações. Mas o que é mais genial do livro de Belting é sua descoberta diagramática, que, de fato, é brilhante e simples. Belting documentou o período

em que as imagens deixaram de SER objetos sacros e passaram a REPRESENTAR, não só imagens de santos, anjos, mas a representar a qualidade dos artesãos que realizavam aquelas imagens. Ou seja, antes de serem chamados de artistas, antes de um sistema artístico sequer ser imaginado, as pinturas e esculturas que por um período ERAM aquilo que representavam, a presença de algo, deixaram de SER a presença religiosa e passaram a REPRESENTAR uma crença, mas também o gosto, o poder econômico do dono da obra etc. Inaugura-se a era da arte, dos artistas e da comparação de representações.

Essa visão diagramática, para além da vasta documentação iconográfica do livro, é talvez a grande contribuição da obra de Belting, porque relata um caminho da imagem como REALIDADE, PRESENÇA para a percepção da imagem como REPRESENTAÇÃO e dos artesãos como melhores ou piores em sua capacidade formativa:

Pré-arte, baseado nos conceitos de Hans Belting

Período em que os artistas não eram chamados assim e as imagens serviam puramente como representações de um mundo espiritual ou físico previamente aceito pelos intérpretes. Os ícones religiosos eram produzidos por artesãos que não eram considerados artistas. As qualidades estéticas do objeto não eram levadas em conta como motivo de culto pelo intérprete. Quando existiam, essas qualidades não eram lidas como capacidade artística, mas como sendo parte da resplandecência do que era representado. As imagens de Deus eram percebidas como Deus e emanavam Seu poder. As imagens de anjos eram vistas como a própria presença de anjos.

> Belting já havia publicado um livro surpreendente, reconstituindo a história das imagens devotas no Ocidente cristão desde o final do império romano até aproximadamente o ano 1400 d.C., ao qual ele deu o extraordinário subtítulo de The Image Before the Era of Art [A imagem antes da era da arte]. Não que aquelas imagens deixassem de ser arte em um sentido amplo, mas serem arte não fazia parte de sua produção, uma vez que o conceito de arte ainda não havia surgido de fato na consciência geral, e essas imagens – ícones, realmente – desempenhavam na vida das pessoas um papel bem diferente daquele

> que as obras de arte vieram a ter quando o conceito finalmente emergiu e alguma coisa como considerações estéticas começaram a governar nossas relações com elas. Elas nem eram pensadas como arte no sentido elementar de terem sido produzidas por artistas – seres humanos colocando marcas em superfícies – mas eram vistas como tendo uma origem miraculosa, como a impressão da imagem de Jesus no véu de Verônica. Teria, então, havido uma profunda descontinuidade entre as práticas artísticas antes e depois da era da arte ter se iniciado, uma vez que o conceito de artista não fazia parte da explicação das imagens devotas [...] (DANTO, 2006, p. 4)

O artesão trabalhava em função de uma ideia pré-codificada, e a simbolização do referente era o objetivo primeiro dos objetos de arte. Tudo o que o objeto comunicava já estava anteriormente como crença na mente interpretadora. O objeto era um ponto focal de alguma adoração que já existia pré-objeto.

Os artistas (novamente, que nem eram chamados assim) estavam fora da relação estabelecida entre intérpretes, objetos de arte e conceitos já estabelecidos de um mundo por vezes real, mas quase sempre espiritual, aceito de antemão pelo intérprete.

A relação estabelecida é primordialmente constituída pela tríade intérprete-objeto-mundo simbólica já concebida. Fora desse campo relacional estão a arte entendida como tal, o artista que permanecia artesão e irrelevante e as imagens precisas do real. Verificamos essa leitura em Danto e em Belting:

> The difference between the image and what it represented seemed to be abolished in them; the image was the person it represented, at least that person's active, miracle-working presence, as the relics of saints had previously been. (BELTING, 1996, p. 47)

> A diferença entre a imagem e o que ela representava parecia ter sido abolida nelas; a imagem era a pessoa que representava, no mínimo a presença ativa e produtora de milagres daquele ser, assim como as relíquias dos santos o foram previamente. (BELTING, 1996, p. 47, tradução nossa)

A segunda estrutura, e que trato como período apesar da falsa ideia de continuidade e encadeamento perfeito, é a lógica clássica, a mimesis.

Arte clássica, partindo de G. C. Argan

Período em que os artistas, já chamados assim, eram tão respeitados e admirados quanto melhor conseguissem representar com perfeição o universo da matéria, a fisicalidade. A partir daí, existiam padrões mais ou menos precisos de representação, padrões a seguir ou a transpor melhorando a capacidade de representar o real. A maneira correta de esculpir músculos ou representar a água, e o ensino de arte nas oficinas dos mestres separa por suporte o aprendizado. O intérprete deixa de ter importância crítica e se afasta, se transforma em admirador apenas da capacidade e da relação entre o artista e o objeto de arte que representa com exatidão o real/físico. O objeto deixa de simbolizar e passa a representar e imitar o real.

A relação estabelecida é primordialmente entre artista-objeto-imagens do real. Fora desse campo relacional está o intérprete, que perde importância.

Como esclarece Argan:

> Com o pensamento Clássico de uma arte como mimese (que implicava os dois planos do modelo e da imitação), entra em crise a idéia de arte como dualismo de teoria e práxis, intelectualismo e tecnicismo: a atividade artística torna-se uma experiência primária e não mais derivada, sem outros fins além do seu próprio fazer-se. À estrutura binária da mimesis segue-se a estrutura monista da poiesis, isto é, do fazer artístico, e portanto a oposição entre a certeza teórica do clássico e a intencionalidade romântica (poética). (ARGAN, 2006, p. 11)

Segue a estrutura moderna, talvez a mais discutida, pesquisada e provavelmente onde encontramos o maior número de visões e discordâncias. Mas que pode ser, de modo simplificado, resumida em: O objeto de arte é percebido em sua fisicalidade, e ele se torna mais importante que o mundo que representa, quando o representa (já que no modernismo abstrato nem mesmo um referente externo à fisicalidade da própria obra, que simplesmente se apresenta, pode ser apontado). Mesmo os impressionistas, que levam em conta as características óticas do observador, tratam o real e o intérprete como desculpas para a existência do estilo e do objeto. Os manifestos são criados, maneiras novas, supostamente mais modernas, de representação surgem a todo o momento.

> O modernismo na arte representa o limite antes do qual os pintores dedicaram-se a representar o mundo como este se apresentava, pintando pessoas, paisagens e acontecimentos históricos como eles próprios se apresentavam ao olhar. Com o modernismo, as próprias condições de representação tornaram-se centrais, de modo que a arte de certa forma se tornou o seu próprio assunto. Esta foi precisamente a forma como Clemente Greenberg definiu a questão em seu famoso ensaio de 1960, "Pintura modernista". "A essência do modernismo" escreveu ele, "reside, tal como a vejo, no uso dos métodos característicos de uma disciplina para criticar a própria disciplina, não para subvertê-la, mas para entrincheirá-la mais firmemente em sua área de competência." (DANTO, 2006, p. 9)

A relação deixa de lado o intérprete e o mundo real, e a arte passa a ser uma relação entre artistas, estilos, obras e manifestos que justificam os objetos e os artistas. A fisicalidade que importa é a do objeto de arte e sua participação autônoma na realidade, o mimetismo do real nas obras não mais importa, a maneira de ver do artista é o que importa, e não o mimetismo, a tentativa de copiar o real. A percepção do intérprete deve ser desafiada, ou mesmo adestrada, e a fisicalidade do mundo já não interessa. A arte se volta mais do que nunca para si própria. Transforma-se em um embate de artistas, modos de percepção e representação, através dos objetos de arte. A unidade estilística representa períodos, escolas, movimentos e manifestos. Mesmo quando o referencial se perde, na arte abstrata, a unidade estilística se mantém presente.

A relação estabelecida é primordialmente artista-objeto, fora desse campo relacional estão os intérpretes e as imagens do real.

> O mais interessante é que Greenberg tomou como modelo do pensamento modernista o filósofo Immanuel Kant: "Por ter sido o primeiro a criticar os próprios meios da crítica, concebo Kant como o primeiro verdadeiro modernista". Kant não via a filosofia como um acréscimo ao nosso conhecimento, mas mais muito mais como uma resposta à pergunta sobre a possibilidade de conhecimento. E creio que a visão correspondente a pintura teria sido nem tanto a de representar as aparências das coisas, mas a de responder como a pintura era possível. A pergunta, pois, passaria a ser: quem foi o primeiro pintor modernista, isto é, quem desviou a arte da pintura de sua agenda representativa para uma nova agenda, na qual os meios de representação tornaram-se objetos de representação? Para Greenberg, Manet se tornou o Kant da pintura modernista: "As pinturas de Manet vieram a ser as primeiras pinturas modernistas em virtude da franqueza com que mostravam as superfícies planas sobre as quais eram pintadas" [...] A passagem da arte "pré-modernista" para a modernista, se concordarmos com Greenberg, foi a passagem das

> características miméticas para as não miméticas da pintura. Não é, como afirma Greenberg, que a pintura tenha se tornado ela própria não objetiva ou abstrata. Apenas as características representativas se tornaram secundárias no modernismo, tendo sido fundamentais na época pré-modernista. (DANTO, 2006, p. 9)

E, finalmente, o período contemporâneo que Danto chama de pós-histórico.

Arte pós-histórica/arte contemporânea, por Arthur C. Danto:

> Em todo caso, a distinção entre o moderno e o contemporâneo não se fez clara até meados das décadas de 1970 e 1980. Por muito tempo a arte contemporânea continuaria a ser "a arte moderna produzida por nossos contemporâneos". A certa altura, ficou claro que não se tinha um modo satisfatório de pensar, como ficou evidente pela necessidade de se inventar o termo "pós-moderno". Esse termo em si mesmo denunciava a relativa fraqueza do termo "contemporâneo" como passível de comunicar um estilo. Parecia-se muito mais a um termo meramente temporal. Mas talvez "pós-moderno" fosse um termo demasiadamente forte, por demais intimamente identificado com certo campo da arte contemporânea. Na verdade, o termo "pós-moderno" de fato pareceu a mim designar certo estilo que podemos aprender a reconhecer, do mesmo modo que aprendemos a reconhecer exemplos do barroco ou do rococó. (DANTO, 2006, p. 14)

O objeto de arte passa a interessar mais pelas questões que comunica, pelas relações e questionamentos que provoca. O objeto de arte funciona como uma interface entre o artista e o intérprete, muitas vezes é responsável pela troca de papéis, entregando ao intérprete o papel criador, e provendo, enquanto interface, acesso a um mundo de códigos e repertórios diferentes dos seus. As questões do artista são colocadas ao intérprete conceitualmente através do objeto, quando "refletem e, ao mesmo tempo, criticam o período de sua realização", emocionalmente ou se apresentando em sua fisicalidade e comunicando-se sensorialmente, e não cognitivamente. De qualquer maneira, a materialidade do objeto perde importância em relação a sua capacidade de significação, informação e transmissão, seja cognitiva, emocional, sensorial. O real perde terreno, não como assunto, mas enquanto matéria física do objeto. A comunicação é mais importante que a estética. Assim como os limites históricos que perdem importância, também passam a ter menos peso a capacidade de controle preciso e real da matéria, assim como a excelência de estilo, a

capacidade técnica em relação a determinado suporte e outras questões ligadas à matéria. A própria entropia formal passa, durante algum tempo, a ser representativa de um suposto estilo, o que logo se revela insuficiente para a compreensão e apreensão da produção contemporânea.

> [...] No livro de Robert Venturi, de 1966, Complexity and Contradiction in Architecture [Complexidade e Contradição na Arquitetura] há uma fórmula interessante: "elementos que são mais híbridos que 'puros', contaminados em vez de 'limpos', 'ambíguos' em vez de articulados, 'perversos', bem como 'interessantes'". Seria possível classificar as obras de arte usando essa fórmula, e quase que certamente se teria um monte delas como pós-modernas, e isso de uma maneira bastante homogênea. Entre eles se teria obras de Robert Rauschenberg, as pinturas de Julian Schnabel e David Salle, e, posso supor, a arquitetura de Frank Gehry. Mas a maior parte da arte contemporânea seria mesmo deixada de lado, incluindo as obras de Jenny Holzer ou as pinturas de Robert Mangold. Tem-se sugerido que talvez devêssemos falar apenas de pós-modernismos. Tão logo o fizermos, porém, perderemos a habilidade de reconhecer, a capacidade de classificar e a percepção de que o pós-modernismo marca um estilo específico. […] É por isso que eu prefiro chamá-la simplesmente de arte pós-histórica. Qualquer coisa jamais feita poderia ser feita hoje e ser um exemplo de arte pós-histórica. (DANTO, 2006, p. 14)

A arte se desmaterializa, o suporte e a capacidade de interferência material perdem terreno em relação aos conceitos e relações propostos pelas obras ao intérprete, não é mais possível reconhecer qualquer unidade estilística.

A relação é primordialmente estabelecida entre artista e intérprete, e o objeto ou processo (cujo tema pode ou não ter conexões com imagens do real e com o que é simbólico e previamente estabelecido) passa ter a função de interface, campo relacional de diferentes subjetividades (artista/intérprete). Nos termos de Danto:

> [...] Assim, o contemporâneo é, de determinada perspectiva, um período de desordem informativa, uma condição de perfeita entropia estética. Mas é também um período de impecável liberdade estética. Hoje não há mais qualquer limite histórico. Tudo é permitido. Mas isso torna mais impositivo tentar compreender a transição histórica da arte moderna para a pós-histórica. (DANTO, 2006, p. 14)

São visões resumidas e de um ponto de vista específico, que serão úteis no decorrer do texto. Não são verdades absolutas e devem muito à complexidade

histórica, política, cultural e geográfica de cada período e movimento histórico. Sabemos que é possível realizar pesquisas densas e específicas exclusivamente sobre o Barroco praticado em determinada cidade de Minas Gerais, em um período específico. Mas, por mais riqueza que se perca, diagramas de grandes períodos demonstram relações internas que atravessam diferenças geográficas e temporais e perduram. Constituem uma maneira de se arranhar a superfície de conceitos muito amplos e complexos. Os períodos de pré-arte, teoria de Belting, e da arte clássica, em várias teorias, apesar de incrivelmente simplificados, são aceitos e propagados na maioria dos estudos relacionados. Já o conceito sobre arte moderna sofre de variação enorme de leituras e teorias, e o conceito de arte contemporânea talvez, na verdade, ainda não se tenha estabelecido com clareza, exatamente porque ainda em processo, mesmo se pensarmos em Cauquelin (arte contemporânea) ou Bourriaud (estética relacional).

Quanto à arte moderna, é fácil compreender a multiplicidade de pontos de vista; temos sempre possibilidade de visões mais ou menos complexas a respeito da modernidade, do modernismo e da pós-modernidade enquanto processo cultural, social e político, e não apenas enquanto períodos da história da arte. Essas visões são inúmeras e, por vezes, excludentes entre si. Marshall Berman, em “Tudo que é sólido desmancha no ar”, divide os conceitos ainda mais tratando como princípio obrigatório para a compreensão clara da modernidade a noção da “fusão de suas forças materiais e espirituais”. Para Berman:

> […] nossa visão da vida moderna tende a se bifurcar em dois níveis, o material e o espiritual: algumas pessoas se dedicam ao “modernismo”, encarado como espécie de puro espírito, que se desenvolve em função de imperativos artísticos e intelectuais autônomos; outras se situam na órbita da “modernização”, um complexo de estruturas e processos materiais – políticos, econômicos, sociais – que em princípio, uma vez encetados, se desenvolvem por conta própria, com pouca ou nenhuma interferência dos espíritos e da alma humana. Esse dualismo, generalizado na cultura contemporânea, dificulta nossa apreensão de um dos fatos mais marcantes da vida moderna: a fusão de suas forças materiais e espirituais, a interdependência entre o indivíduo e o ambiente moderno. Mas a primeira grande leva de escritores e pensadores que se dedicaram a modernidade – Goethe, Hegel e Marx, Stendhal e Baudelaire, Carlyle e Dickens, Herzen e Dostoiewski –

> tinham uma percepção instintiva dessa interdependência; isso conferiu a suas visões uma riqueza e profundidade que lamentavelmente faltam aos pensadores contemporâneos que se interessam pela modernidade. (BERMAN, 2007, p. 158)

Essas estruturas, claro que simplificantes, dão conta de mostrar um caminho estrutural, diagramático, do pensamento em arte. Claro que deixamos de lado movimentos, épocas, manifestos, personagens, eventos que reverberam no tempo e têm importância diacrônica até hoje.

A simplificação diagramática, tão atacada, mas sempre tão necessária para compreensão das relações internas de objetos complexos, deve ser compreendida, tendo sua simplicidade tratada como vantagem, e não como defeito de origem, antes de ser criticada.

A dificuldade inicial de se criar categorias é que elas devem ser claras e particulares o bastante, mas não tão específicas a ponto do sistema de categorização tornar-se tão complexo quanto aquilo que ele pretende de algum modo agrupar. Um mapa, necessariamente, deve ser menor do que o território que ele representa, e seria instrumento inútil se ambos tivessem a mesma escala.

Jorge Luís Borges tratou disso com muito mais elegância e ironia em 1954, em "História universal da infâmia":

> Do rigor na ciência
> [...] Naquele Império, a Arte da Cartografia atingiu tal Perfeição que o Mapa de uma só Província ocupava toda uma Cidade e o Mapa do Império toda uma Província. Com o tempo, estes Mapas Desmesurados não satisfizeram e os Colégios de Cartógrafos levantaram um Mapa do Império, que tinha o Tamanho do Império e coincidia pontualmente com ele. Menos Dedicadas ao Estudo da Cartografia, as Gerações seguintes não sem Impiedade entregaram-nos às Inclemências do Sol e dos Invernos. Nos desertos do Oeste perduram despedaçadas Ruínas do Mapa, habitadas por animais e por Mendigos; em todo o País não há outra relíquia das Disciplinas Geográficas (Suárez Miranda: Viajes de Varones Prudentes, livro IV, cap. XIV, Lérida, 1658). (BORGES, 1975, p. 71)

De modo que, 62 anos depois da explicação explícita de Borges, ainda discutirmos a simplificação diagramática como "problema" é, no meu modo de ver, ilusão de que olhar microscopicamente para tudo equivale a entender

relações entre campos. São necessariamente informações distintas e, potencialmente, conclusões distintas.

Estruturas diagramáticas como as que apresentei anteriormente, ainda que simplificantes, são, em conjunto, um diagrama de razoável precisão para tratar de um assunto absolutamente complexo. Mostram, aqui, não uma evolução formal, mas uma mudança encadeada no sentido da atual liberdade formal e poética que vivemos no campo da arte. A essas três características do campo atual da arte, pós-histórico nos termos de Danto, liberdade formal, liberdade poética e complexidade, junta-se algo como uma "obrigação" de conjunto, apontada por Cauquelin. Segundo Anne Cauquelin, em arte contemporânea, discorrendo sobre a potencial leitura do paradigma Adorniano da negatividade em ato na obra de arte:

> Tal como é compreendida e praticada, contudo, quer esteja assimilada a um engajamento político, quer traduzida em 'originalidade', ou seja, em transgressão das regras internas do sitio estético, a arte de vanguarda usufrui de um favor que não é desmentido: nenhuma obra pode hoje em dia ir além da injunção de ter de ser 'critica' de alguma maneira. (CAUQUELIN, 2005, p. 85)

A essa obrigação crítica, Cauquelin acrescenta:

> O texto do artista adquire um estatuto inteiramente diferente ou, mais precisamente, o traço que o unia até pouco tempo, de maneira bastante frouxa, à obra reforça-se, torna-se necessário, passa a fazer parte do dispositivo artístico. Dispositivo que tende cada vez mais a tomar a forma de um texto-objeto. (CAUQUELIN, 2005, p. 157)

Ou seja, segundo Cauquelin, o dispositivo artístico contemporâneo é um texto-objeto, (devemos contar com a possibilidade de um texto-processo, ou de um texto-espacialidade), que tem por obrigação o engajamento ou a crítica, e segundo Danto, esse mesmo dispositivo tem radical liberdade formal, complexidade histórica, já que se inscreve na linha histórica do campo da arte, e deve ter liberdade poética (liberdade vigiada, já que segundo Cauquelin, tal como é "compreendida e praticada", a arte atual tem obrigações críticas).

Aceitando essa visão da produção contemporânea como potencial verdade, como possível quadro referencial do dispositivo de arte, é possível inferir que o campo da arte tem uma visão diagramática do seu objeto, ou do que se espera dele enquanto dispositivo. Mas que, por definição, não pode esperar algo formal, a priori. Ou seja, o dispositivo artístico contemporâneo não é definível formalmente, mas é, potencialmente, um dispositivo composto por algo mais um discurso, interno ou externo ao dispositivo em si.

Ao mesmo tempo, qualquer coisa pode ser arte, fisicamente, desde que legitimada por um discurso; assim, tudo que entra no campo da arte e é considerado potencial dispositivo artístico, que possui um discurso que o legitima, passa a ser tratado como dispositivo, como algo que opera vetores e eventualmente estrutura subjetividades, passa a ser lido como signo, e não mais como fisicalidade, ainda que muitas vezes sua fisicalidade seja seu aspecto mais complexo. E os textos relativos ao dispositivo buscam legitimá-lo e aumentar sua complexidade, mas jamais explicá-lo, caso em que se incorreria no erro óbvio de diminuir sua potencial polissemia.

Válida ou não, essa descrição de dispositivo artístico poderia, eventualmente, ser verdadeira. Supondo que sim, a questão é: qualquer dispositivo que tivesse essas características estaria, de fato, incluído no campo da arte ou não? Bastariam características próprias específicas, e tanto faz se essas apontadas ou outras, para algo se justificar como pertencente ao campo da arte?

Acredito que não. Mas antes de tratar dos motivos da minha crença, convém tratar de algo exclusivo dos discursos que tratam de pensar a arte.

Veja, um texto que quer tratar da arte como campo conceitual, formativo, que tenta inferir algo sobre esse campo, é diverso do texto-objeto, do texto que aumenta a complexidade e mantém a polissemia do objeto. Tratar todo e qualquer texto relativo ao campo da arte como devedor da qualidade do texto-objeto é diminuir a complexidade potencial de uma discussão séria sobre o campo da arte. O problema aqui é tratar qualquer texto que se aproxima da arte como potencial texto-obra, parte de obra, dispositivo ou, caso se coloque em

uma posição não de aumentar a complexidade, mas de discutir o campo, como algo simplificante ou que não alcance a complexidade do objeto.

Não podemos decidir, a priori, que, pelo dispositivo artístico não possuir pré-requisito formal, pelo programa poético ser livre e pelo discurso da obra se manter polissêmico, a arte como campo não possa ou não deva ser pensada, a ponto de conseguirmos discuti-la, como campo, de modo diagramático.

De modo que essa característica da arte de se legitimar, por meio de um discurso, sua obrigação de crítica ou engajamento e sua radical liberdade formal, que lhe dá a capacidade de englobar estruturas de campos próximos e, a partir daí, só permite que essas estruturas sejam pensadas em suas bases, sempre polissêmicas e mais complexas, o discurso teórico da arte, apesar de complexo por natureza, não pode obrigatoriamente reduzir a possibilidade de discussão de campo como redução de complexidade. E cair na falácia de que arte é algo filosoficamente indefinível, ou que sua definição e redefinição é campo operativo apenas poético e, portanto, artístico. Claro que arte, em grande parte, é redefinir arte, principalmente poeticamente, artisticamente. Mas essa redefinição constante, principal característica do campo, não pode esconder estruturas que são constatáveis como parte da produção contemporânea, se pensadas propriamente.

Podemos, e talvez devêssemos, invadir o campo da arte com metadiscursos menos amedrontados.

Ou seja, talvez seja possível definir qual é a mínima operação para a formação de um dispositivo que opere no campo da arte. Definição lógica, teórica, já que poeticamente tratamos de redefinições constantes. Ou seja, temos já teorias sistêmicas que dão conta do objeto, mas não de sua inserção no sistema. Então, seria possível definir o que é o campo da arte, precisamente, e não apenas aquilo que ele pretende abarcar, seu objeto? Não acredito nisso. É possível definir o campo da arte partindo das instituições, do mercado de arte primário (galerias) e secundário (leilões), o campo de curadores mais e menos comprometidos com a crítica e com poéticas formais ou políticas, engajadas ou voltadas para a linguagem, da universidade como tentativa de trampolim crítico

etc. Ou seja, o campo dos atores e das instituições, porque sujeitos, de algum modo, é potencialmente definível. Mas não a atuação de fato, dessa moldura institucional, no caminho de chancelar determinada produção, mas renegar outra. Como algumas instituições misturam mostras comerciais com vanguarda, outras cinema comercial com instalações audiovisuais, outras lojas de design com restaurantes e mostras preparadas por galeristas, outras mostras com temáticas específicas relacionadas a patrocinadores. De modo que seria mais simples definir a série de emergências como cultura e ampliar o campo de análise do que reduzir e definir o campo exclusivo da arte, já que teríamos que perceber e precisar, de algum modo, os motivos pelos quais aquilo que está fora do circuito (e, portanto, da moldura institucional/mercadológica da arte) não é considerado arte, mesmo e muitas vezes sendo, segundo as próprias teorias sistêmicas e aquilo que está dentro da moldura institucional, passa a ser lido/percebido como arte, mesmo por vezes sendo apenas uma movimentação comercial, que visa público ou patrocínio. Ou seja, as teorias institucionais da arte dão conta de estabelecer, quanto aos dispositivos, onde estamos do ponto de vista da produção, mas não do ponto de vista de sua inclusão no circuito, já que a teoria sistêmica aceita o sistema como chancela da produção, sem, de fato, discutir o estado das coisas. Sabemos o que é o dispositivo artístico, de acordo com várias teorias, mas não temos como discutir, precisamente, quem o atesta como discurso válido, já que não parece frutífero discutir os limites e papéis das instituições sem fatos específicos, de modo diagramático. Na contemporaneidade, o fim das molduras e dos pedestais, e, em alguns casos, até das paredes opacas e de cubo branco, não deu fim, de fato, à única moldura real, e ao mesmo tempo virtual, mas que domina o campo da arte, a moldura institucional, aquilo que dá validade ao discurso e o permite ser lido/percebido como de fato artístico.

Mas é fato que seja qual for a teoria e a definição do objeto do campo da arte, o dispositivo artístico e sua justificativa textual, linear, esses objetos são ou não atestados por um sistema que é institucional/mercadológico. Quando são atestados, os dispositivos são lidos como artísticos, já que apresentados na

moldura institucional, mas quando não são aceitos, permanecem em uma existência tênue, de dispositivo incompleto, já que sem a oportunidade de ser percebido como signo dentro de um sistema que o valide.

Mesmo entre instituições, existem as que são aceitas como protagonistas na decisão e propagação do que supostamente seja definido como arte, e outras que são marginais ou que pretendem se reconfigurar e passar a ter mais influência no campo da arte. A moldura institucional também, ela própria, é mutável. É fato que existe um jogo de prestígio institucional, e que esse prestígio contamina o artista e faz, em parte, a obra. Mas se a gestão e a curadoria mudam o grau de prestígio da própria moldura institucional, e se uma definição desse campo necessariamente seria temporal, parcial e precisa na medida em que tratássemos de sujeitos, instituições e períodos de maior ou menor influência, caso a caso, ou seja, uma visão precisa, se inclusa a moldura institucional, tem que necessariamente ser microscópica, e não diagramática.

Não nos atermos à visão microscópica, além de escolha, é diverso de duvidar da importância das instituições na determinação do que é e do que não é, atualmente, arte.

3.2 COMPLEXIDADE

Temos, então, duas dificuldades para delimitar um campo da arte.

Uma das dificuldades é que o campo da arte não é formado pela soma potencial dos dispositivos artísticos, talvez ao contrário do campo das narrativas (que, por vezes, se inserem também no campo da arte, não como acessórios, mas como dispositivos artísticos). O campo da arte é formado pela soma exclusiva dos dispositivos reconhecidos como participantes do campo, reconhecidos pelo próprio campo, atuando como sistema que filtra seus componentes. E o reconhecimento dessa participação é então, desse modo, sistêmica, não necessariamente ligada a qualidades específicas do dispositivo em si. A segunda dificuldade é que se tudo pode ser arte, formalmente, de fato, o campo da arte, atuando como sistema, elege aquilo que ele reconhece ou não como

participante de seu campo. Ou seja, formalmente, tudo pode ser arte, mas sistemicamente, arte é o que foi filtrado, e aceito, pelo campo da arte. Mas o potencial prestígio, peso classificatório, é diferente em áreas diversas do campo. Seria, então, uma definição de campo talvez não tão útil, mas a soma dos agentes e instituições deveria compor, formalmente, um campo da arte.

Não parece ser tão simples.

Em “A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista”, Lipovetski e Serroy falam da era transestética, “uma espécie de hyperarte, em que a arte se infiltra nas indústrias, em todos os interstícios do comércio e da vida comum”. Não como agente corrosivo, ou como crítica, mas como parceiro sígnico, como capital subjetivo, imaterial, de produtos de consumo.

> Acabou-se o mundo das grandes oposições insuperáveis – arte contra indústria, cultura contra comércio, criação contra divertimento: em todas as esferas, leva a melhor quem for mais criativo.
> No tempo da estetização dos mercados de consumo, o capitalismo artista multiplica os estilos, as tendências, os espetáculos, os locais da arte; lança continuamente novas modas em todos os setores e cria em grande escala o sonho, o imaginário, as emoções; artealiza o domínio da vida cotidiana no exato momento em que a arte contemporânea, por sua vez, está empenhada em um vasto processo de “desdefinição”. É um universo de superabundância ou de inflação estética que se molda diante dos nossos olhos: um mundo transestético, uma espécie de hyperarte, em que a arte se infiltra nas indústrias, em todos os interstícios do comércio e da vida comum. O domínio do estilo e da emoção se converte ao regime hyper: isso não quer dizer beleza perfeita e consumada, mas generalização das estratégias estéticas com finalidade mercantil em todos os setores da indústria de consumo. (LIPOVETSKY; SERROY, 2015, p. 27)

Lipovetski e Serroy não parecem acreditar que isso seja um simples sequestro da arte e sua utilização como estrutura produtora de valores subjetivos em campos industriais/comerciais do capitalismo, ou seja, a instrumentalização da arte como catalisador mercadológico. A estetização se aplica ela própria ao campo da arte:

> A dinâmica inflacionista não diz respeito apenas aos objetos, estilos e tendências, mas também aos monumentos tombados e aos locais de exposição de arte. Os museus e centros de arte contemporânea, primeiro: no mundo, a quantidade de museus aumenta 10% a cada cinco anos; havia nos Estados Unidos, antes de 1920, 1200 museus;

> no início dos anos 1980 havia cerca de 8 mil. (LIPOVETSKY; SERROY, 2015, p. 56)

Segue ocorrendo em galerias:

> A edição do guia Bill'art 2004 apresentava 590 galerias de arte moderna e contemporânea e avaliava 6 mil locais "abertos ao público com a vocação de apresentar todas as formas de arte". Galerias que, na verdade, não param mecanicamente de se multiplicar na medida em que o mercado de arte, saindo dos limites da Europa e da América do Norte, se globaliza. São agora milhares de galerias e locais de arte, apresentando em Shangai, São Paulo, Istambul, Abu Dhabi, milhares de exposições e dezenas de milhares de obras de artistas que, por sua vez, também se tornam incontáveis. (LIPOVETSKY; SERROY, 2015, p. 57)

E eventos:

> Tal torrente é revelada também pela multiplicação das bienais, salões e feiras de arte internacional no mundo inteiro. Depois da Documenta de Kassel e da Bienal de Veneza, existem agora mais de uma centena de bienais que apresentam centenas e milhares de artistas. Todos os anos, mais de 260 feiras de arte são organizadas no mundo, a que se somam as feiras paralelas ou "off', que agrupam galerias jovens, menos estabelecidas, que apresentam artistas menos conhecidos e menos caros [...] (LIPOVETSKY; SERROY, 2015, p. 56)

Os autores notam que esse crescimento e invasão da arte não se dá só, então, do campo da arte aumentando sua influência em outras direções, mas que o capitalismo e o sistema comercial da arte, ao mesmo tempo, influenciam o volume, a difusão e o comércio da arte. O mercado não só usa a arte, mas a arte parece usar o mercado. Esse amálgama não é recente, mas é talvez inaugural em valores de escala e complexidade.

> [...] Com o capitalismo artista, o pequeno mundo da arte à antiga cede lugar a hyperart, superabundante, proliferante e globalizada, aquela em que se apagam as distinções entre arte, negócio e luxo. Aqui, a profusão (obras e manifestações) não tem nada a ver com o desperdício da "parte maldita" tão cara a Georges Bataille, mas assinala a nova cara do capitalismo artista que, adaptando-se eficazmente à multiplicação planetária das grandes fortunas e dos colecionadores, dos investidores e dos especuladores, cria um sistema de comercialização e de difusão da arte em escala internacional. (LIPOVETSKY; SERROY, 2015, p. 58)

Parece claro que o campo da arte, além de se expandir e aumentar seu campo de influência, e borrar seus limites, sofre influência de campos outros, de modo que estabelecer qualquer limite claro de campo é arbitrário e ficcional, a tal ponto que parece temerário confiar qualquer juízo partindo dessa definição. Mas podemos tratar do objeto primeiro do campo da arte, o discurso artístico na forma de dispositivos e processos estéticos, e verificar se esse objeto primário pode ser minimamente definido.

Ou seja, se tudo, formalmente, pode ser arte, e se a priori, predefinição do sistema, tudo é potencialmente arte, quais são as condições mínimas para que um dispositivo se caracterize como dispositivo estético? Qual é a mínima ação, ou o mínimo discurso, ou o mínimo processo, que, de fato, estabelece o dispositivo artístico?

Essa pergunta pode ser formulada de outro modo, como: O que parece ser essencial para o estabelecimento de uma relação obra/intérprete?

É certo que a arte, de modo geral, e, principalmente, a produção contemporânea, de modo particular, não têm limitações formais nem conceituais óbvias, e que parte do fazer artístico é a busca pela travessia de fronteiras críticas criadas anteriormente pela própria história da arte (TRENTIN, 2015). Parte do trabalho do artista contemporâneo é exatamente redefinir o que se considera arte, alargar um campo em constante mutação e crescimento. Como afirma Belting, citando Kosuth:

> Joseph Kosuth achava que Duchamp devolvera à arte sua verdadeira identidade ao “perguntar por sua função” e descobrir que “a arte (nada mais) é do que a definição de arte”. (BELTING, 2006, p. 37)

Transgredir, no caso da produção contemporânea, é quase regra e é parte do que se espera das obras e/ou dos processos, daí que transgressões não só não são novidade, como não são riscos imensos quando pensamos em produção poética contemporânea.

A. C. Danto, que prefere se referir à produção contemporânea como “pós-histórica”, esclarece:

> Poderíamos tirar proveito da palavra “contemporâneo”, para cobrir quaisquer disjunções de pós-modernismos que se quisesse cobrir, mas então novamente ficaríamos com a sensação de não possuir um estilo identificável, de que não há nada que se ajuste. Mas que na verdade é a marca das artes visuais desde o fim do modernismo, que como período se define pela falta de uma unidade estilística, ou pelo menos do tipo de unidade estilística que pode ser alçada a condição de critério e utilizada como base para o desenvolvimento de uma capacidade de reconhecimento – e que, conseqüentemente, não há possibilidade de um direcionamento narrativo. (DANTO, 2006, p. 14)

Ou seja, não só uma linha histórica central parece não se sustentar, como uma quase que total liberdade formal é parte inerente do objeto. Pelos parâmetros da produção atual, e de sua condição de reconfiguração contínua, tudo pode ser arte. Mas nem tudo já é arte. A designação de um objeto qualquer, de um evento, de um processo, de um período, de uma atitude, como arte é a função original do artista. Embora um programa poético possa ter aspectos pictóricos, políticos, relacionais etc., é o ato intencional, original e primeiro o que efetiva e designa algo originalmente estranho à experiência estética como obra. Mesmo que nem sempre envolva um ato produtivo, a arte envolve, necessariamente, um ato propositivo. Ainda que o ato seja somente um gesto de escolha, uma instrução, um período de convívio ou apresentação, um pensamento ou um silêncio proposital. Ainda que nenhum processo estético ou produto artístico seja concebido, que o artista não se envolva com qualquer parâmetro além de instruções iniciais para uma performance não realizada por ele, o ato propositivo é prerrogativa da função do artista.

Mesmo para um *ready-made*, uma escolha, e, portanto, um gesto, é realizado. O artista é aquele que tem a intenção de gerar um signo estético, mesmo que isso não envolva fisicalidade de qualquer espécie. Ou seja, o artista é aquele que tem, ainda que com as especificidades de seu programa poético, a intenção de agir no campo da arte. Nas palavras de Cauquelin:

> O divórcio entre a estética e a atividade artística tornou-se definitivo.

> Agir no domínio da arte é designar um objeto como “arte”. A atividade de designação faz a obra existir enquanto tal. Pouco importa que ela seja isto ou aquilo, deste ou daquele material, sobre este ou aquele suporte, feita à mão ou já existente, pronta. Nesse aspecto, reconhecem-se as proposições duchampianas. Elas se desenvolvem na direção de um trabalho sobre a própria designação: a designação pode se decompor em uma pesquisa sobre a nominação – ou seja, sobre a linguagem – e em uma pesquisa sobre a exposição, pois designar é também mostrar – são os locais de intervenção da obra que estão agora em questão. (CAUQUELIN, 2005, p. 134)

Se a fisicalidade não é limitadora e se a liberdade, não só formal quanto lógica, dada a natureza reconfigurativa, mutável e fluida da arte, é óbvia, existem limites que impossibilitam transgressões? Já que limites existem, principalmente na arte, para serem ultrapassados e reconfigurados em um campo que espera e comemora transgressões, quais são os limites que deveriam ser respeitados pela própria consideração à produção contemporânea?

Não acredito que existam limites formais, nem conceituais, nem produtivos, nem políticos, nem temporais, limites esses que seriam mutáveis geográfica e historicamente, como toda a produção artística demonstra, mas creio que existam limites éticos, ainda que ligados a determinadas sociedades, e, mais precisamente, limites lógicos. Não pretendo aqui tratar dos limites éticos, assunto de extrema complexidade e que extrapola a análise original, mas, sim, das limitações lógicas, mais claras, e, penso, menos discutíveis. Como atesta Danto sobre a liberdade estética:

> [...] Assim, o contemporâneo é, de determinada perspectiva, um período de desordem informativa, uma condição de perfeita entropia estética. Mas é também um período de impecável liberdade estética. Hoje não há mais qualquer limite histórico. Tudo é permitido. Mas isso torna mais impositivo tentar compreender a transição histórica da arte moderna para a pós-histórica. (DANTO, 2006, p. 14)

A produção contemporânea é livre de rigor formal. Não se pode julgá-la, nem ao menos reconhecê-la, partindo de aspectos formais. Aspectos que poderiam ser importantes em determinada poética são absolutamente inexistentes em outra. De fato, não existe nenhuma linguagem obrigatória, ou condição absoluta de uso

de linguagem, em termos formais. Como esclarece Kosuth, que aqui pensa a estética como ligada exclusivamente a qualidades visuais:

> É necessário separar a estética da arte porque a estética lida com opiniões sobre a percepção do mundo em geral. No passado, um dos dois destaques da função da arte era seu valor como decoração. Assim, qualquer ramo da filosofia que lidasse com a "beleza", e portanto com o "gosto", era inevitavelmente obrigado a discutir também arte. A partir desse "hábito", surgiu a noção que havia uma conexão conceitual entre a arte e a estética, o que não é verdade. Essa ideia, até recentemente nunca havia entrado em conflito de maneira drástica com as considerações artísticas, até recentemente, não só porque as características morfológicas da arte perpetuavam a continuidade desse erro, mas também porque as aparentes "funções" da arte (representar temas religiosos, retratar aristocratas, detalhar arquitetura etc.) usavam a arte para encobrir a arte. (KOSUTH, 2006, p. 214)

Na produção contemporânea não há, inclusive, a obrigatoriedade da ação física, produtiva ou não, por parte do artista. Marina Abramovic[8], talvez a mais icônica artista performática, tem performances muitas vezes realizadas por atores, que funcionam exatamente com as mesmas condições e roteiros das performances realizadas pela própria artista.

Jeff Koons tem quadros pintados por assistentes, assim como Damien Hirst e Takashi Murakami. Maurizio Cattelan, Jeff Koons, Jan Fabre, Ai Weiwei e Gavin Turk, entre outros, utilizam artesãos e fábricas para realizar suas esculturas (PETRY, 2011). Do "ar de Paris" de Duchamp até as esculturas públicas de Anish Kapoor, a história da arte é rica em exemplos de artistas que contratam fábricas, artesãos, engenheiros, cientistas e, por vezes, outros artistas, para realizarem suas obras. Daí que, novamente, a interferência física do artista também não é pré-requisito da produção contemporânea. Podemos, então, produzir obras de arte sem artistas? Sim. Mas penso que não podemos criar obras de arte sem criadores, e ainda que os curadores e o sistema auxiliem na promoção de obras e atestem sua importância para o campo, simplesmente abandonar o artista e a necessidade do gesto enquanto origem da obra é temerário. O gesto original, a intenção da criação do símbolo ou da experiência

[8] VER (The Artist Is Present, MoMA, 2010) Marina Abramovic and Ulay. Imponderabilia. Originally performed in 1977 for 90 min. Galleria Comunale d'Arte Moderna, Bologna. http://www.moma.org/visit/calendar/exhibitions/965

estética, me parece ser o limite lógico que, se ultrapassado, invalida não só a produção contemporânea como o sistema que existe para promover e justificar essa produção.

Acredito que esse seja o tipo de limite lógico que a produção contemporânea, em toda sua radicalidade formal e liberdade conceitual, parece seguir respeitando, e, a meu ver, com razão. Aquele que cria, ainda que algo imaterial, gestual, momentâneo e frágil, é autor. Não como ente, mas como função. Exerce a função de autor aquele que tem o gesto original e intencional da criação.

E não temos, ainda, obras ou processos artísticos sem autores. Mesmo que um processo seja criado para problematizar a autoria, na origem, esse processo teve um autor. Ainda que a autoria seja dividida, ou que um algoritmo crie imagens generativas, o gesto inicial partiu de um ou vários autores. E seja esse autor um indivíduo ou uma instituição, um curador ou um museu, ele agiu, por um momento, como artista. Não reconhecer o ato criativo como tal e tratá-lo como suposto ato de escolha e/ou filtragem da produção cultural real, mascarar um ato criativo como produção de critério, me parece um limite que não deveríamos ultrapassar, ou, pelo menos, que não deveríamos ultrapassar inconscientes de termos ultrapassado. Obras que não foram criadas como obras, sejam eventos, processos, atitudes ou objetos, funcionais ou não, serão, quando nomeadas obras de arte, *ready-mades* propostos por um artista, esteja ele consciente ou não de sua função.

3.3 O CURADOR AUTOSSUFICIENTE

O próprio sistema da arte tratou de providenciar um exemplo útil de transgressão desse tipo de limite que talvez devesse ter sido respeitado. Exibir coisas que podem ou não ser arte junto com arte, historicamente, tem ampliado nossa percepção do que é (ou deixa de ser) ou poderia ser, ou será, arte. Desde Duchamp, e talvez antes. A questão é que essa ressignificação de objetos comuns em obras de arte tinha, até 2012, e, por toda a história da arte, sido

exclusividade dos artistas. Algumas tentativas foram aceitas como ressignificação, outras não, mas os riscos envolvidos nas tentativas de alterar os limites do campo da arte sempre foram conhecidos pelos artistas, e, de certo modo, aceitos como condições de trabalho, como risco da ocupação. Parte do jogo é ser ou não compreendido, ser ou não aceito, alterar ou não a percepção de quem interpreta e alterar ou não os limites anteriormente marcados da arte.

Quando essa tentativa de levar outros aspectos ao museu era feita por curadores, as exposições temáticas, que incluíam documentação, objetos que não obras efetivas etc., todo o material era tratado como descrições de um processo, de interesse criativo e histórico. Ou os objetos eram celebrados em sua função original, design, comunicação, arquitetura etc. Não tenho notícia de um museu ter decidido criar obras de arte partindo de qualquer objeto com outra função. Na verdade, não tinha. No dia 29 de novembro de 2012, a curadora sênior do MoMA, responsável pelo departamento de arquitetura e design, anunciou com uma postagem no blog do museu a seguinte aquisição[9]:

> Video Games: 14 in the Collection, for Starters
> Posted by Paola Antonelli, Senior Curator, Department of Architecture and Design
> We are very proud to announce that MoMA has acquired a selection of 14 video games, the seedbed for an initial wish list of about 40 to be acquired in the near future, as well as for a new category of artworks in MoMA's collection that we hope will grow in the future. This initial group, which we will install for your delight in the Museum's Philip Johnson Galleries in March 2013, features:
> • Pac-Man (1980) • Tetris (1984) • Another World (1991) • Myst (1993) • SimCity 2000 (1994) • vib-ribbon (1999) • The Sims (2000) • Katamari Damacy (2004) • EVE Online (2003) • Dwarf Fortress (2006) • Portal (2007) • flOw (2006) • Passage (2008) • Canabalt (2009)

Note que Paola, que, originalmente, é curadora de design e arquitetura, textualmente nomeia os videogames como *artworks*, palavra que ela cuidadosamente não usa quando apresenta objetos de design (gráfico ou industrial) e projetos de arquitetura. Paola teve detratores importantes, como Jonathan Jones, que reage ao critério e aos propósitos da curadora no artigo

[9] VER http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/

“Sorry MoMA, video games are not art”[10], e defensores também importantes, como o artista digital John Maeda, ligado ao media lab do MIT, no artigo “Videogames do belong in the museum of modern art”[11].

Inicialmente, Paola aceitou os ataques e saiu em defesa da tese original: os games escolhidos por ela eram arte. O argumento foi abandonado após algum tempo e em novas entrevistas e vídeos[12], Paola afirma que são exemplos de design interativo e não serão apresentados como arte, mas como exemplos excelentes de interação.

Em sua atitude original, ainda lutando para a mudança de classe dos objetos que apresentava, a curadora seguia negando o diálogo, mas aceitando os argumentos favoráveis à tese de que o museu deve, sim, eleger objetos variados como arte, independentemente do fato de que esses objetos não foram nem concebidos nem nomeados como obras nem por seus criadores diretos nem foram apropriados por artistas como obras. Paola segue tentando justificar suas escolhas com valores supostamente críveis e necessários aos objetos de arte (visualidade, estética etc.), mas, atualmente, em novas referências à sua escolha, trata de se abster de chamá-los novamente de obras e retorna à posição confortável de curadora de design, argumentando que se tratam de excelentes exemplos de interface.

É sobre essa primeira atitude, a aguerrida defesa de sua decisão arbitrária supostamente transfigurativa, que me parece valer a pena uma avaliação mais profunda. Independentemente de qualquer qualidade funcional, lógica ou intrínseca, os softwares escolhidos por Paola seguem, dentro ou fora do museu, sendo o que são: jogos comerciais. Ótimos ou não, felizes ou infelizes em sua busca por qualidade experiencial dentro de suas bases próprias, eu respeitaria imensamente a decisão de tratá-los como eventos importantes dentro de sua classificação real: jogos.

---

[10] VER Sorry MoMA, video games are not art – Jonathan Jones
http://www.guardian.co.uk/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art
[11] VER Videogames Do Belong in the Museum of Modern Art – John Maeda
http://www.wired.com/opinion/2012/12/why-videogames-do-belong-in-the-museum-of-modern-art/
[12] VER http://video.ted.com/talk/podcast/2013S/None/PaolaAntonelli_2013S-480p.mp4

É importante delinear este ponto: acho inteligente e feliz a ideia de se levar mais da produção humana para os museus, mas em seus termos, próprios, e não nos termos tidos como respeitáveis pelos museus. Por que, no andar de design, objetos de desenho industrial inteligente, de design gráfico, de arquitetura, são lidos em seus termos, e não enquanto obras de arte, que não o são no sentido mais óbvio do termo, mas os jogos terão que ser vistos como arte ou não serão bem-vindos nos museus em seus próprios termos, softwares, games, exemplos de interação ou de produção humana, sem que se tenha que colar o adesivo de obra e a suposta valoração que o objeto de arte possui?

Se qualquer coisa pode ser uma obra de arte, mas algumas coisas ainda não o são e aguardam um gesto (de escolha, no mínimo) para transformá-las em arte, o museu se adiantou na sua tarefa curatorial e se tornou, por um instante, artista. O museu fez a escolha e autorizou os games como arte, se portando como criador, não como um guardião do que é criado, nem como cocriador. A atitude original, e não a atitude revisada pós-crise, mostra que o museu e a curadora se sentiam autorizados a nomear, de uma vez, todo um campo da produção humana como arte, e se adiantaram tratando de julgar os exemplos, se portando não só como a chancela, mas como o critério de algo que obviamente era objeto estranho à sua prática.

Seja qual for o motivo para a transgressão do limite lógico do museu, sua separação de seu objeto, o que garante sua base de existência primeira, os desdobramentos podem ser interessantes.

Se qualquer coisa pode ser arte, um pão, uma equação, um acelerador de partículas, uma lata amassada de refrigerante, um game ou outro software qualquer, parte da diversão era aguardar que um artista dissesse “meu game é arte, e não só mais um game”. Nesse caso, o game seria um formato, um suporte, mas a experiência da que o artista trataria não seria simplesmente a de interação e diversão, mas mais crucial, a fruição e a interação com o software enquanto obra de arte experiencial, interativa, maleável.

O museu roubou dos artistas esse momento e decidiu, por si, criar um *ready-made*. Já pensei, algumas vezes, em criar *ready-mades* digitais, tratar um

software pronto como arte. Um Excel, por exemplo, algo esteticamente infeliz. Mas demorei. O MoMA foi mais rápido e criou não só o *ready-made* digital, mas uma coleção inteira que será tratada às vezes como design, às vezes como arte, mas sempre como possibilidade de interação e, obviamente, como pauta de discussão. Já sabendo que ser artista é uma função possível, e não liberada apenas a determinadas entidades, seres, o museu se tornou, enquanto se fingia de curador, artista. Isso, por si só, parece interessante, revolucionário e perigoso.

Se a curadora Paola Antonelli admitisse que se trata de uma ação individual sua, que está agindo como artista, ótimo. Porém, seguir agindo curatorialmente, mas decidindo o que é e o que não é arte dentre qualquer tipo de produção humana é, no mínimo, temerário.

Dá também algum espaço para diversão. O museu parece não ter decidido se vai explorar toda a base de softwares ou se apenas games.

Talvez hardwares, mais complexos de armazenar, poderiam ser vistos como arte e não só como design. Ou considerar parte da pornografia on-line arte. Mas qual parte? A parte cobrada ou a parte *free tour*? O museu poderia, em outra atuação como artista, considerar de uma só vez todos os extintores pendurados em museus e galerias, em todo o mundo, arte. Ou pelo menos os seus próprios extintores. Eu adoraria. Outros artistas, vendo o museu surrupiar-lhes o privilégio de criar arte, talvez não. Plausíveis ou absurdas, relevantes ou gratuitas, interessantes ou não, em muitos aspectos, escolhas como essas seriam análogas à escolha da curadora, decidindo arbitrariamente que algo, a partir de seu gesto, alteraria seu status original e passaria de produção comercial (ainda que com valores estéticos) à obra de arte, sem que para isso fosse necessário qualquer responsável poético real para o gesto transfigurador que não a própria curadora. É talvez o exemplo atual de sublimação da figura do artista, da final substituição da obra pela moldura, encarnada aqui em sua versão mais espetacular, a da instituição.

Já sabemos que os games (e tudo mais, extintores, talheres descartáveis, louça sanitária) podem ser arte, não que sempre o sejam, mas sempre poderiam sê-lo.

A partir de uma intenção primeira, de se agir nesse campo e definir algo como um dispositivo estético, um gesto mínimo, mas logicamente necessário, inaugura a definição de um dispositivo como obra. Os artistas são os agentes dessa intenção.

Ou seja, agir no domínio da arte tem como ponto de partida obrigatório a INTENÇÃO DE DEFINIÇÃO DE ALGO COMO ARTE, e essa intenção parte de um agente, de um sujeito, real, virtual, institucional, mas que é o responsável primeiro pela intenção.

Mas essa intenção só completa quando a obra é percebida como dispositivo estético e vivenciada/interpretada.

Possibilidades interpretativas são obras/dispositivos estéticos? Qualquer possibilidade interpretativa é obra de arte? Um urinol, idêntico ao de Duchamp, vendido em uma loja de material de construção, é uma obra de arte potencial? Uma cópia de um original de Damien Hirst impressa em offset, no mesmo papel do original, é uma obra de arte? Somente se Damien fizer? Mas e se o próprio original não foi feito por ele? Qual é o limite lógico que autoriza um objeto a ser percebido como obra? Quem autoriza? Só o circuito/sistema? Só o intérprete? Só o artista? De fato, as questões seriam intermináveis, já que o intérprete é coautor, de toda e qualquer obra polissêmica, já que lhe dá o seu sentido, particular, seu interpretante final.

Mas me parece o bastante perceber que o objeto principal do campo da arte (campo este que é algo muito mais mestiço do que se assume, muito mais contaminado, e não apenas contaminante de/por outros campos), é o dispositivo artístico, e que esse dispositivo não tem limites formais nem poéticos, mas tem, talvez, limites lógicos, sendo a intenção de definir algo como arte o limite mínimo de ação no campo da arte.

Quem define algo como arte é artista, função, e não ente, e o campo que atesta essa definição (em graus variados de respeito por sua competência atestatória) é o campo complexo, mestiço, mutável, contaminado e contaminante, da arte.

O intérprete, interator, coautor, de algum modo completa, atualiza o dispositivo, interpretando-o, ou se relacionando com ele de determinado modo, mas, de

partida, sabe que se relaciona com um dispositivo estético. Essa postura, a de ser o interator apenas dos dispositivos pré-classificados como estéticos, pré-validados, é o que o limita em sua função.

Ou seja, para uma fisicalidade, ou um processo, ou um evento, ou uma palavra, ser considerado um dispositivo estético, é necessária a crença de uma mente interpretadora.

O que parece ser o mínimo necessário para que exista a possibilidade de qualquer experiência se tornar uma possibilidade estética, de fruição, percepção ou relação com uma mente interpretadora é: uma relação sígnica proposta com a intenção de criar ou de promover experiência estética, **uma intenção de agir no campo da arte, que foi acreditada, reconhecida, como capaz de criar qualquer experiência pelo intérprete,** e, consequentemente, atualizada por ele.

O intérprete acredita na potencial validade do signo, em sua capacidade de, ao menos, em potência, encapsular significados e/ou experiências (estéticas, relacionais, sensoriais etc.). Essa crença do interator, posterior à intenção do artista, confere ao dispositivo sua potencialidade de ser percebido como estético. Isso não necessariamente exige uma moldura institucional, algo que ateste essa potencialidade, mas a moldura do campo/sistema da arte é obviamente um facilitador e, muitas vezes, a única garantia ao interator de que está diante de um dispositivo estético, e única indicação do modo de agir, de coexistir com o dispositivo. Essa capacidade de ser ao mesmo tempo chancela e bula dá a moldura institucional parte de seu poder.

Acredito que está, de algum modo, delineado o objeto do campo da arte (o dispositivo estético, com suas particularidades e potencialidades), e, ao mesmo tempo, discutidas parte das razões da indefinição, ou da impossibilidade de definição precisa, não do objeto, mas do campo da arte e de seus limites.

Acredito também que não se esgotarão as visões possíveis de qualquer objeto, quanto mais de algo tão profundamente complexo quanto a produção artística contemporânea.

Comparando a um território, a uma montanha, por exemplo, temos visões potenciais do objeto de cartógrafos, de pintores de paisagem, de fotógrafos, de geólogos, de operadores de satélites etc.

Cartógrafos/geógrafos, pintores de paisagem e geólogos lidam com paisagens, com miragens, com lembranças, assim como com estruturas geológicas (reais) de modos diferentes. Não são apenas modos diferentes de pensar a paisagem, mas são experiências, necessidades ou não de controle/interferência/precisão distintos. Não existe um modo correto de ver o objeto, nesse caso, a montanha. Mas existem modos particulares de se experimentar o objeto. Pessoas que fazem trilhas ou escaladas têm em si experiências transdisciplinares da montanha que começam com um mapeamento, com uma percepção diagramática do objeto, e terminam com um embate físico, com uma convivência corpórea com o objeto. Tratar esse tipo de experiência como uma experiência menor, ou menos precisa que a do geólogo, por exemplo, é atitude temerária, já que, de saída, pré-conhecimento, elenca uma escala de valores e decide que determinada espécie de conhecimento “vale mais” que outra espécie. Essa predefinição do que deve ser levado a sério, antes de se debater vários pontos de vista, ou de se enriquecer a compreensão do objeto com a soma das várias visões, é parte do problema criado pela valorização extrema da especialidade, e de um eventual descaso com a profundidade.

capítulo quatro

4. DESIGN: FUNÇÃO ORIGINAL, MARCOS HISTÓRICOS, TEORIAS, SÍNTESES POTENCIAIS

4.1 Matéria informada

4.2 Liberdade de discurso

4.3 Artdesign

4 DESIGN: FUNÇÃO ORIGINAL, MARCOS HISTÓRICOS, TEORIAS, SÍNTESES POTENCIAIS

"Design has to work. Art does not."
(Donald Judd)

Minha formação original é de desenhista industrial. Formei-me em uma época que se separava, no Brasil e em outros países, o curso entre programação visual (design gráfico, na época) e projeto de produtos (desenho industrial de fato). Hoje, se e quando se faz isso, diminui-se a complexidade de um campo que é híbrido, sistêmico, formativo em sua origem e que deve tratar de realidades virtuais, matéricas, bidimensionais, tridimensionais e quadridimensionais como um todo complexo moldável e experimentável. Originalmente, em minha faculdade, e na maioria dos cursos de desenho industrial da época, o curso de Desenho Industrial era parte das faculdades de Arquitetura. Atualmente, a maioria dos cursos de Desenho Industrial faz parte de unidades de Comunicação e/ou Publicidade e Propaganda.

Formei-me em programação visual, mas fiz quase todas as matérias de design de produtos, que eram, na época em que a computação tridimensional era rara no Brasil, quase que exclusivamente projetos, maquetes e modelos, feitos à mão. A automação dos processos de modelagem e a velocidade de renovação de ciclos de produtos têm mudado a velocidade da renovação de projetos.

Mas quando e onde isso, de fato, começou? Penso que a Bauhaus é um dos potenciais vetores iniciais do que hoje conhecemos como DESIGN.

Visitando em Berlim o Bauhaus-Archiv é fácil perceber, além da importância da documentação e das peças, e da influência diacrônica da Bauhaus, a incrível brevidade da escola, em relação à sua importância. A Bauhaus, que de fato existiu de 1919 até 1933, não chegou a completar 15 anos, mas já influencia o design, a arte, a fabricação, a tipografia, a fotografia, a arquitetura, a tecelagem, a cerâmica, a moda e o urbanismo por mais de 98 anos. A Bauhaus sempre teve, em todas as suas escolas (Weimar de 1919 a 1925, Dessau de 1925 a

1932 e Berlim de 1932 a 1933), um cuidado extremo com a documentação de seus processos de trabalho, ensino e suas visões, e esse arquivo é, até hoje, usado como material de pesquisa, mas também como influência direta em projetos. Quando o regime nazista encerrou as atividades da Bauhaus, em 1933, os professores imigraram para várias partes do mundo e continuaram de algum modo o trabalho de pensamento e de difusão dos valores da Bauhaus. Mas a documentação, o que foi guardado, protegido, descrito, é talvez o grande patrimônio e prova de inteligência da Bauhaus em manter seu legado protegido.

A ideia de objetos mais bem feitos, mais bem produzidos, mais duráveis, mais ergonômicos, mais confortáveis e mais adornados, provavelmente existe desde o primeiro artesão. Mas foi com a revolução industrial, iniciada na Inglaterra e espalhada para boa parte da Europa, que o problema que deu origem ao que chamamos de design, hoje, se delineou. Essa história prévia também é bem documentada pela Bauhaus. O livro “Bauhaus”, editado pela Taschen em 2004, de Magdalena Droste, traz parte dessa história, a pré-história da Bauhaus e do design, como conhecemos hoje. Essa história começa com a degradação nas condições de vida, nos produtos manufaturados, e se seguiu na proletarização de grandes círculos populacionais, artífices e operários, com a industrialização crescente, primeiramente na Inglaterra e, posteriormente, na Alemanha. As condições desumanas criadas a partir da mecanização da produção começaram a ter os primeiros críticos, e uma tentativa crítica de retorno ao trabalho artesanal começou a ganhar adeptos. De modo que a valorização da arte aplicada, do movimento “Arts and Crafts” que nasceu pela influência de William Morris, fundador de oficinas que, de fato, pregavam um retorno ao trabalho artesanal. Ao mesmo tempo em que parte dos intelectuais defendia reformas sociais e a rejeição do trabalho mecanizado, e que uma nova valorização de artesãos acontecia, na Inglaterra, potência industrial e, portanto, criadora de produtos e novas necessidades, na tentativa de escoar sua produção industrial, a formação de artesãos e de academias de arte começou a ser remodelada para prover um novo tipo de profissional para a indústria, que não apenas replicasse produtos ou estilos, mas que criativamente produzisse novos modelos.

A Inglaterra era tida, nas feiras mundiais organizadas a partir de 1851, como líder indiscutível em progressos técnicos e culturais. Em 1896, o governo prussiano enviou Hermann Muthesius, na qualidade de “espião de gostos”, para investigar os motivos do sucesso inglês. Seis anos depois, com seu retorno e recomendações, introduziram-se oficinas em todas as escolas de artes e ofícios e contrataram artistas modernos como professores. A diferença principal era a de que, enquanto na Inglaterra a produção mecanizada era criticada, na Alemanha o intuito era melhorar o desenho e a qualidade de peças produzidas industrialmente, único modo de aumentar, de fato, a importância da Alemanha como potência industrial e, de algum modo, facilitar o acesso a novos produtos de uma gama maior da população.

Em 1907, com a fundação da Werkbund alemã (DWB, Associação de Artes e Ofícios), que viria a se tornar a associação artística e comercial mais importante antes da Primeira Guerra, um conjunto de representantes das principais empresas e artistas/artesãos se reuniram para estruturar ativamente uma cooperação entre arte, indústria e artesanato no sentido de melhoria da atividade comercial. Mais empresas, notando essa movimentação, passaram a contratar artistas para desenhar suas embalagens, pôsteres, invólucros, uniformes, estandes de feiras, até arquitetura, móveis e utensílios. Esse espírito de trabalho com preocupações estéticas e, ao mesmo tempo, comerciais e industriais, fundado de certo modo pela Werkbund, tomou conta de outras empresas alemãs. Essa tentativa de aplicar a arte como instrumento de melhoria de produção e de comunicação foi, de certa maneira, o início do que conhecemos ou reconhecemos hoje como design, e o contexto inicial da fundação da Bauhaus. De modo que é importante perceber que a Bauhaus procurou respostas para um problema, para uma pauta, anterior à sua existência. Essa pauta, a da melhoria da qualidade, do desenho, de valores tangíveis e intangíveis de uma produção que era propositalmente escalada, era uma pauta anterior à Bauhaus. A primeira série de respostas teorizada, pensada, estruturada em metodologias, modos de trabalho, de projeto, e aprendizagem projetual e fabril, a tentativa ativa de unir arte e técnica (arte aqui

no sentido moderno do tempo, não contemporâneo) foi, provavelmente, a série de recomendações e cursos da Bauhaus.

Ou seja, ainda que o briefing inicial, que a pauta problema não tenha sido criada pela Bauhaus, mas por um momento histórico que culminou com a DWB, foi a Bauhaus que organizou e articulou a primeira série de respostas possível ao problema de melhoria em escala no desenho, projeto e fabricação de produtos e de modos de consumo e distribuição. De país para país, de contexto para contexto, de época para época, e, no limite, de designer para designer, a preocupação específica em produzir algo “melhor” seja o que isso signifique, com maior “alcance” ou para um maior número potencial de usuários, essa preocupação mista entre qualidade e acessibilidade, está, de um modo ou de outro, presente em toda a história do design. Assim como a deturpação desse sentido original e a despreocupação com a produção cada vez mais rápida de dejetos, fase final da grande maioria dos projetos, ou a produção de objetos inacessíveis na tentativa de excluir usuários e usar a vaidade do potencial consumidor como motor para o consumo ou para o lucro, também estiveram presentes, de muitos modos, em grande parte da história do design. Que é uma história recente, se não incluído o orgulho dos antigos artesãos e suas tentativas de encanto. A Bauhaus só completará 100 anos em 2019. De modo que em comparação com a história da arte, a história do desenho industrial é recente, porque posterior à revolução industrial. Mas é, novamente, um dos usos a que a arte e os artistas se submeteram, para o bem e para o mal.

4.1 MATÉRIA INFORMADA

Se considerarmos a história do desenho industrial, estamos falando de algo recente, razoavelmente parametrizado, com uma série de mandamentos e preconceitos, a maior parte deles criada na origem do que reconhecemos como design e não mais válidos atualmente, mas ainda, em grande parte, seguidos.

Se, por outro lado, tomarmos como história do design a história dos artefatos produzidos por artesãos, qualquer museu nos mostra que sempre existiu

fascínio e cuidado, capacidade formativa e inventividade, na produção de adornos e objetos, pentes e coroas, tronos e brincos, pratos e moringas, túmulos e bigas. Se ainda considerarmos a história das imagens impressas como design, a pré-história, com suas imagens em rochas e cavernas, temos imagens datadas de mais de 40 mil anos[13].

Essa decisão importa porque temos, de fato, uma memória, um repertório de imagens, que é comum à arte, ao artesanato e ao design.

Se no período de pré-arte, na teoria de Belting, as imagens religiosas não eram percebidas como imagens, mas como presença real, os primeiros altares que se fechavam, se fechavam não para proteger os ícones, mas para permitir a vida mundana aos fiéis, longe do olhar severo dos santos.

Esses altares, que tinham, de fato, ornatos e estruturas com função apenas decorativa, tinham um funcionamento, uma operação muito clara, uma pauta de design estrita: esconder a vida mundana humana do olhar dos santos e permitir uma presença controlada do mundo imaterial.

Ou seja, arte e design, design aqui se entendido como matéria informada, têm não só relações e intersecções históricas, mas têm uma memória comum, uma história de invasões, transgressões, usos, de troca e de repertório, comum, com a arte e com o artesanato, com a formatividade ou com o que já foi chamado de arte aplicada.

> Retomemos a oposição “matéria-forma”, isto é, “conteúdo-continente”. A idéia básica é esta: se vejo alguma coisa, uma mesa, por exemplo, o que vejo é a madeira em forma de mesa. É verdade que essa madeira é dura (eu tropeço nela), mas sei que perecerá (será queimada e decomposta em cinzas amorfas). Apesar disso, a forma “mesa” é eterna, pois posso imaginá-la quando e onde eu estiver (posso colocá-la ante minha visada teórica). Por isso a forma “mesa” é real e o conteúdo “mesa” (a madeira) é apenas aparente. Isso mostra, na verdade, o que os carpinteiros fazem: pegam uma forma de mesa (a "idéia" de uma mesa) e a impõem em uma peça amorfa de madeira. Há uma fatalidade nesse ato: os carpinteiros não apenas informam a madeira (quando impõem a forma da mesa), mas também deformam a idéia de mesa (quando a distorcem na madeira). A fatalidade consiste também na impossibilidade de se fazer uma mesa ideal. (FLUSSER, 2006, p. 26)

[13] VER http://www.nytimes.com/2014/10/09/science/ancient-indonesian-find-may-rival-oldest-known-cave-art.html

Se considerarmos a história pré-industrial do desenho de artefatos como algo pré-histórico ao design, e considerarmos os últimos 98 anos como história de um campo que poderia ser definido como o campo da pesquisa de melhoria projetual industrial, por mais que essa seja uma simplificação classificatória, que varre para baixo do tapete a complexidade de passado comum de artesãos, artistas e criadores/produtores de artefatos, a complexidade não necessariamente diminui.

A leitura de Flusser, a noção da matéria informada, que se torna função e significado materializado em uma estrutura física informada, essa leitura, de profunda precisão, entra em colapso se não pensarmos na oposição ideal/real. Essa oposição, platônica de origem, do ideal e do concreto, da comparação entre o modelo, mental, e o que efetivamente pode ser atingido, material, é uma noção em crise em nosso tempo. Temos hoje máquinas reproduzindo, numericamente, modelos. A chamada produção CNC (*computer numeric control*) que, em alguns casos, é manufatura aditiva, em outros, redutiva, que se utiliza de fresas, dobradeiras, fotopolímeros ou extrusoras, está em franco aumento de resolução. Em um período muito curto de tempo, atingiremos uma revolução que deixa as imperfeições em escala microscópica, sem necessidade de acabamentos outros, e já temos estudos de máquinas CNC que organizam estruturas a nível atômico.

Ou seja, nossos modelos tridimensionais, quando paramétricos (por exemplo, NURBS) serão impressos, repetidamente, por robôs, com uma precisão que se aproximará, rapidamente, do modelo. De modo que séries e modelos serão idênticos, em pouco tempo.

Agrava essa noção a ideia de um ideal de mesa. Não existe uma mesa ideal, existem muitas mesas ideais, aliás, existem muitos programas diferentes de descrição de uso de mesas. Mesas laterais, de centro, de apoio, de canto, mesas de jantar, de trabalho, de cozinha, escrivaninhas, mesas de reunião, mesas de cantina, mesas de vidro, mesas de metal, mesas para colocar os pés, mesas de bilhar, mesas de pingue-pongue, mesas de bar, mesas bambas,

mesas contemporâneas, mesas que permitem entrever a arquitetura e não chamam a atenção para si, mesas que chamam a atenção para seu desenho ou para sua matéria-prima, mesas feitas à mão, mesas feitas com encaixes, mesas com alguma história ou lembrança, enfim. Cada uma dessas mesas pode ter um sem número de exemplos, formas, materiais, modos de fabricação, acabamentos etc.

O trabalho do designer é justamente esquecer os ideais anteriores e se lembrar do programa de uso, do que se espera, em termos de experiência de uso, da próxima mesa, ou do próximo artefato. E quais as ferramentas, e a matéria-prima disponível, e quais as implicações ambientais de se produzir mais uma mesa. Os problemas se complicaram, obviamente, pela maturidade e pelo agravamento do contexto no qual vivemos. Mas é importante lembrar que, mesmo não pensando nisso, a nossa capacidade de gerar modelos tridimensionais paramétricos, sem resolução, modelos matemáticos de formas tridimensionais usando deformações programadas ou combinações booleanas, fez de nós produtores de ideias. Modelos que são reais, não são matéricos no sentido simples do termo, já que sua materialidade é virtual, mas são reais, e ideais, simultaneamente.

Novamente, real aqui não é contraponto àquilo que é virtual. Virtual, nessa visão, é outra das camadas de operação potencial do real. Virtual é uma camada não material do real, mas que é real, e aceita interação, edição, deleção, impressão, aceita, inclusive, simulação de forças físicas, gravidade, deformações etc. Ou seja, temos agora um acesso mediado ao ideal, e teremos, em breve, acesso direto. Romperemos a barreira entre modelo e série, entre ideal e real, diminuindo a tolerância (aumentando a resolução, de fato) em nossos processos CNC. Mas esse é também um modo simplista de perceber a realidade dessa junção entre o real e o virtual. Nossos artefatos ganharão sensores, servos, processadores. Ganharão acesso à internet e a dados. Os artefatos passarão a lidar com a realidade, percebendo-a e se adaptando a ela. E teremos artefatos mais inteligentes. Assim como carros autônomos, promessa antiga que se concretiza nos últimos anos, teremos controle de temperatura e

geladeiras que fazem o pedido daquilo que está acabando. Já temos guarda-chuvas que acendem lembrando que hoje é importante levá-lo junto porque acessaram a previsão do tempo. O que parece exagerado hoje, excesso, será comum como smartphones ou controles remotos de TVs. Essa realidade composta de matéria que não só é informada pelo designer de origem, mas que é constantemente informada e reage, e se recompõe, e, eventualmente, se adapta, em função da mudança de dados ou de padrões, essa miríade de objetos que pode ser programada, cria novos desafios e novos campos operativos para designers, artistas e interatores. Mas o campo do design não necessariamente precisa ser pensado como um campo produtor de coisas. Ou de imagens, catálogos, representações, acessórias a coisas, mesmo quando capas de livros, acessórias a ideias outras. O design poderia ser mais do que isso sem se tornar arte? Talvez. Após uma tentativa de redução do objeto da narrativa, trataremos dos hibridismos, para além das formas. Mas antes, a visão de campo do design poderia, talvez, ser expandida.

“Design para um mundo complexo”, livro de Rafael Cardoso, situa o design no contexto atual, atualiza valores históricos do design e necessidades contextuais, culturais, ecológicas e sociais, atuais. É um trabalho profundo sobre a condição do design atual e de seus possíveis rumos. Trabalho brilhante sobre a origem de manias e lógicas antigas do design, e sobre as responsabilidades atuais, de todos os que projetam, de algum modo, o futuro ou os artefatos futuros, designers, arquitetos, engenheiros, pensa em atualizações urgentes, de valores de projeto, desenho, pautas e metas.

Trata, de todo modo, do design como sempre foi tratado, como solução de problemas, como potencial melhoria/manutenção da realidade através do projeto. Mas, atualizando os problemas, os embates, a lógica, tenta novamente estabelecer o campo como responsável por, tratando de modo projetual de problemas atuais, seguir no sentido de colaborar com suas potenciais soluções ou, no mínimo, de não agravá-los. Atualiza o campo de modo sensacional, incluindo temas de ciências sociais e engenharia ambiental, e preocupações mais contemporâneas, no âmbito projetual do design, em seu contexto. E, ainda

assim, não o altera. O design, ainda que para um mundo complexo, com problemas particulares e realidade complexa, segue sendo design, modo de melhoria e atualização de processos, usos, ergonomias, funcionamento e aparência, mas respeitando um novo conjunto de preocupações, mais atual e consciente. Rafael cita a transdisciplinaridade, o pensamento sistêmico, ambiental, aspectos sociais, culturais, e a erudição como críticos na atualização do campo do design e dos designers. O autor também tem uma visão interessante do processo de proliferação de dejetos, da ruína dos objetos e de desafios de um mundo em virtualização. Ótimo. Uma versão 2.0 de Ulm, talvez mais consciente, talvez mais humana, com certeza mais realista e mais complexa.

4.2 LIBERDADE DE DISCURSO

Mas será essa a única direção para o design? Resolver problemas?

Se o design resolvesse o maior de seus próprios problemas, aliás, mais grave, de sua própria lógica de nascimento, a criação incessante de dejetos, desejáveis, a princípio, enquanto objeto, mas obsoletos pela velocidade de atualização tecnológica e sígnica, formal, se o campo do design resolvesse esse problema, escolheríamos viver dentro ou fora de um sistema em loop, enfim? Consumiríamos e reciclaríamos e consumiríamos novamente ou escolheríamos a durabilidade, a manutenção dos mesmos objetos, e a colaboração de um campo do design, ainda que mais adulto, consciente e responsável, se daria entre esses dois extremos?

Espero, sinceramente, que não. Espero que o design possa ser mais do que isso. Em “Speculative everything”, Anthony Dunne e Fiona Raby parecem atualizar o próprio campo de influência do design. Em uma lista A/B, apresentam uma série de novas possibilidades para o design, que iria de *problem solving* para *problem finding*, de *innovation* para *provocation*, de *applications* para *implications*, de *consumer* para *citizen*, de *process* para *authorship*. A lista, toda interessante, segue reproduzida:

A

Affirmative

Problem solving

Provides answers

Design for production

Design as solution

In the service of industry

Fictional functions

For how the world is

Change the world to suit us

Science fiction

Futures

The “real” real

Narratives of production

Applications

Fun

Innovation

Concept design

Consumer

Makes us buy

Ergonomics

User-friendliness

Process

B

Critical

Problem finding

Asks questions

Design for debate

Design as medium

In the service of society
Functional fictions
For how the world could be
Change us to suit the world
Social fiction
Parallel worlds
The “unreal” real
Narratives of consumption
Implications
Humor
Provocation
Conceptual design
Citizen
Makes us think
Rhetoric
Ethics
Authorship

Cada um dos itens é importante, relevantes e interessantes como possibilidade, mas chamaram minha atenção, principalmente de *affirmative* para *critical*, de *provide answers* para *ask questions*, de *design as solution* para *design as medium*, de *ergonomics* para *rhetoric*, de *innovation* para *provocation*, de *user-friendliness* para *ethics*, e de *process* para *authorship*.

“Speculative everything” aproxima o design da ficção, da possibilidade potencial, do risco. O subtítulo do livro inclui *social dreaming*.

O design, de seu caminho como solução, para um caminho como linguagem, como campo de ação, como potencial campo de especulação.

Design se emancipando de sua obrigação projetual como um método de solução, de ferramenta de melhoria, para uma linguagem, um campo de ação, de retórica, de um processo talvez menos reativo e mais proativo, não no

sentido de criar ciclos de produtos mais curtos visando acelerar a produção, mas proativo no sentido de propositivo, de apresentar novas realidades potenciais.

A lista apresenta novas potencialidades, algumas de ordem contextual, como as defendidas por Cardoso, outras, que, de fato, alteram o campo do design, de solução para meio, de campo responsivo para campo propositivo.

Essa lista abre possibilidades novas no campo do design, possibilidades que são mais sígnicas e menos formais, mais de discussão e menos de mercado. Mas seria isso, elevar (ou baixar, sabe-se lá) o design até o campo da arte?

Essa dúvida, me parece, já existia anteriormente a “Speculative everything”, obra de 2013. Mas o livro parece ter sido importante marco contemporâneo da argumentação do design como um campo potencialmente gerador de ideias melhores, e não apenas de coisas melhores. E ideias melhores não apenas como *smart objects* e IOT (*internet of things*), ou como produtos e processos com uma consciência e uma responsabilidade ambiental e social ampliada desde o projeto, mas como um campo de fato especulativo, específico, da linguagem e de suas possibilidades.

Da dúvida sobre design como solução ou design como meio, nasceu, a meu ver, o campo complexo do designart. Mistura mutante, de baixa tiragem com humor, de design com *craft*, ou por vezes de design com linguagem ou argumentação, e de um mercado que notou que existia algum campo para séries em baixa tiragem, para uma linguagem autoral concretizada no design, nasceu a vacilante descrição de designart. E junto com a descrição, uma série de designers, galerias, marcas, especializadas em designart, e, claro, também, preconceitos, teorias apressadas, supostas verdades originais.

Campo em crise, de trabalhos ainda sem definição e certamente sem história própria, sem passado específico, e com a sempre atenta velocidade mercadológica do capitalismo afoito, o designart é um campo que me parece útil, como potencial discussão, mas que poderia se chamar mesmo design. É o campo do design como linguagem, e não como solução, como potencial gerador de ideias, e não de coisas.

Mas isso não seria, no limite, arte? Ou o fato de o objeto ainda manter uma função prática o excluiria completamente do campo da arte? Só a moldura aqui, lógica, classificatória no pior e menos complexo sentido, é relevante?

Essa discussão importa? Imagino que não importe. Mas importa notar que são campos potenciais para práticas e poéticas, para processos formativos e sígnicos, e que são, potencialmente, campos autorais. Nossa separação, supostamente tão clara e certa dos campos, tende a virar ruína quando efetivamente discutida. No limite, são campos que trocam influências, referências, passados e presentes. Agnaldo Farias em "Design é arte?"[14]:

> Artistas plásticos desconhecem o que vem sendo produzido pelos Designers gráficos e vice-versa. Arquitetos desconhecem o que vem sendo produzido pelos Artistas plásticos e vice-versa. Designers gráficos desconhecem [...] os círculos prosseguem encadeados entre si formando a vistosa guirlanda que hoje engalana nossa ignorância. Como já foi dito a propósito das poéticas racionalistas o que cada um conhece do outro é no mais das vezes o que do outro já está consolidado; aquilo que tendo sido um dia uma transgressão, hoje goza do status de coisa canonizada. As poéticas racionalistas, malgrado um dia haverem protagonizado uma revolução, hoje é um legado bastante pesado para quem se aventura pela área. Cumpre discutir esse extraordinário legado, pois, para o que nos interessa, a crítica e não a reverência é o único tributo digno de ser rendido à inteligência.
>
> É justamente apoiado nessa conclusão que, passados aproximadamente 30 anos em que o Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro foi o embrião da ESDI, decidiu-se retomar a apresentação regular de exposições de arquitetura, design, com especial destaque para o design gráfico. O museu não como um templo que com sua iluminação sóbria e temperatura controlada, possui a atmosfera propícia para a adoração de ídolos, mas como um fórum de debates, vivo e, sobretudo, aberto a todos interessados no avanço da produção cultural.
>
> Atenção! A chave aqui é avanço da produção cultural. Retoma-se exposições de design gráfico porque é anacrônico prosseguir mantendo a oposição entre arte e design. Desde que Duchamp realizou o primeiro ready-made ficou patente que um dos aspectos basilares da produção artística era o questionamento de suas fronteiras. Vale dizer que muito do que hoje se faz em nome da arte é contra as compreensões correntes do que seja arte. Vai daí que discutir se design gráfico é arte ou não é perder-se em uma falsa questão. Discute-se a pertinência de uma etiqueta e, em contrapartida, perde-se de vista a dimensão estética do produto, uma dimensão que jamais poderá ser reduzida as demandas funcionais sob pena de

[14] VER Design é arte? (1), Agnaldo Farias, 2000
http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/01.006/959

> perder seu interesse no âmbito da cultura. (FARIAS, 2000)

Em “The art of critical making”, o livro sobre prática criativa da Rhode Island School of Design, essa distinção parece também não importar. E talvez, desconfio que sim, ela, de fato, não importe, assim como nos lembra Agnaldo Farias. Importa, entretanto, o fato de que separamos esses campos de modo arbitrário, institucional, mercadológico, comercial, e que essa separação superestima parte da produção em detrimento de outra parte, mesmo dentro de cada um dos campos, individualmente. E que a transdisciplinaridade é urgente como prática, já que estamos propagando mais preconceito que investigação ou precisão quando (e se) defendemos o contrário.

Outro dado importante é tratar o campo do design como terreno propositivo, de ideias não só formais, mas de proposições de processo, de potencialidades, de projetos que podem ser respostas sistêmicas a problemas sociais, ecológicos, mas também podem discutir problemas políticos, sígnicos, estéticos. Esse modo de perceber o campo do design, ou de sua atuação estendida, talvez o deixe mais próximo da filosofia e da arte no sentido de se aproximar de um trabalho com fim não necessariamente externo a seu próprio processo. Explico: quase todo fazer tem sua justificativa em uma função externa a si (e não penso que isso é exclusivo do capitalismo, me parece que isso é, de algum modo, humano, a conservação de energia e o fazer dirigido a um propósito prático, propósito verificado anteriormente ao processo que o resolve, ou a ele se reporta), a filosofia e a arte são janelas para possibilidades de liberdade radical e do uso da energia e do tempo para o aprofundamento da experiência humana, sem funções externas necessariamente. A filosofia e a arte podem funcionar como instrumentos, claro, mas também se bastam em si próprias, em seus processos e experiências. Afirmei isso e tive a seguinte resposta do filósofo e professor José Luiz Furtado (informação pessoal)[15]:

> Sua observação de que as atividades “fim”, autônomas, sua descaracterização pela utilidade não é característica da sociedade

[15] Resposta recebida por e-mail em 13 de outubro de 2016.

> capitalista, mas da condição humana procede, com certeza. Ela foi feita por Aristóteles no cap. VI da Ética a Nicômaco. A arte é o domingo da vida (parodiando Hegel) A pergunta “a que isto leva?” é sempre desconcertante quando se trata do que possui seu fim em si mesmo. Arte é gozo. Gozo das potencialidades subjetivas da vida que a arte dispensa sem “poupar energia”. O que justifica a arte é que as potencialidades da vida superam suas condições concretas da existência. A arte inventa afazeres não laborais, não cotidianos, com o fim apenas de impedir que aquelas potencialidades permaneçam ociosas, sem uso, sem gozo de si, adormecidas. Isto só já faz dela uma revolução imanente, imanente a toda obra autêntica.

Essa qualidade, no limite, de loop, de sistema tautológico, traz consigo inúmeros preconceitos teóricos. Mas é justamente essa característica, encontrada nos processos filosóficos e artísticos, que faz com que essas estruturas possam criticar outros discursos e, no limite, seus próprios discursos, em uma metacrítica do sistema formativo da arte (e, talvez, também do design) e um potencial espelho crítico, irônico, de seu contexto. Como nos lembra Santaella:

> “Arte como arte”
> Conforme afirma Adrian Miles (18-01-2013)3: a arte não é instrumental e essa recusa do instrumental a leva até o ponto de poder ser tão só e apenas sobre si mesma. Sem negar que arte cria conhecimento, há que se convir que esse conhecimento é diferencial e, sobretudo, não é instrumental, quer dizer, a arte não precisa servir ou responder a quaisquer propósitos fora daquilo que ela propõe. “A arte é e deveria ser apenas o que ela é e não tem obrigações de realizar qualquer outra coisa além de ser. [...] Arte é perfeitamente defensável como arte”. Essas afirmações de Miles vestem como uma luva meu próprio pensamento, pois tenho repetido desde muito tempo (SANTAELLA, 1985, p. 152) que a arte não necessita de justificativas, muito menos de explicações. Ela é o que é. Sally Jane Norman (20) lembra que a ambiguidade e o potencial para interpretações em aberto são chaves para a prática e as obras de arte. Por isso mesmo, posso completar, a obstinação por explicações é uma espécie de enfermidade, quando se trata da arte.
> 2. As aspas aparecem porque se trata de uma citação de uma belíssima arte gráfica de Julio Plaza com esses dizeres.
> 3. As referências às inserções dos participantes da discussão no Fórum Empyre serão indicadas pela data. Nas próximas referências, apenas o dia do mês será indicado. (SANTAELLA, 2016, p. 56)

Acréscimo real ao campo das possibilidades, sem necessária subserviência a outras linguagens ou demandas externas à própria obra, hipoícones no sentido estrito, ainda que com aspectos indiciais ou simbológicos, essas estruturas de linguagem somente aparentemente não servem a nada além de sua própria

existência e significação. São estruturas críticas, em relação ao seu contexto, ou metacríticas, em relação a seu próprio campo e/ou texto. Como precisa Cauquelin:

> A autonomia da arte se sustenta na distinção (já crítica) de Kant, fazendo do julgamento estético uma esfera de conhecimento separada das outras espécies de conhecimento, conceitual e moral. É negando seu pertencimento a esses dois pólos que a arte ganha autonomia. Mesmo assim, essa atitude de recuo se vê ainda submetida à dominação de uma razão extra-estética: a que move grandes forças de uma sociedade e se beneficia mantendo a independência de uma arte universal, que não seria mais atingida pelos conflitos e mostraria assim a possibilidade de resolvê-los no seio de uma entidade bem definida, limitada à sua própria esfera.
>
> Portanto, é preciso que a essa autonomia venha se opor um conceito capaz de combatê-la pelo interior e que faça dela uma arma contra todos os sistemas de dominação que pretendem reger a totalidade das atividades humanas. Tal conceito é o da soberania da arte; é preciso entendê-lo como a faculdade de que dispõe a arte de não apenas romper com as outras espécies de discursos de razão (o que a autonomia promete), como ainda tornar ineficaz o funcionamento desses discursos. Assim, a negatividade estética atua duplamente: do lado da autonomia, nega a validade para a arte das duas instâncias da razão conceitual e prática, e, do lado da soberania, assegura a subversão da razão, que se mostra com efeito nas realizações da arte (sua prática). (CAUQUELIN, 2005, p. 82)

Leslie Hirst, da Rhode Island School of Design, acredita que o trabalho de *critical making*, tanto em arte quanto em design, é transformar, por meio do trabalho formativo, o ordinário em sentido. Sentido crítico, e estético, já que estruturado de maneira formativa em um dispositivo. Pradeep Sharma, da mesma instituição, revela:

> Attention coexist with intention.
> Process is fundamental to designing. We use process sometimes as method, sometimes as philosophical approach. Designers employ process as an act of improvisation rather than as a fully predetermined path, favoring attention over intention and thinking about how we proceed form one phenomenon to the next. Lane Myer, Senior Critic in the Furniture Design and Sculpture departments as RISD, proposes that the notion of proceeding gets us to think about what we have to do to move past things, to get around things. In a sense, proceeding has neither a speed nor a direction. Sometimes to proceed we may have to go backward. Process is not smooth, but a staccato pattern of leaps. When we pay attention to our process, we start to see each staccato leap more clearly - how some points are actually problems, while others

> help us move ahead.
> Process should not be confused with strategy. In management terms, “Strategy” is used to direct action in an organization. It implies that we have the ability to visualize a preferred future and plot a path toward it. The reality - “the process” - is much messier. The etymology of “process” highlights a course of action, “many smaller strategies”. It incorporates and thrives on shifting and varied roles, technologies, skills, and resources, and on the influences of everyday things such as politics, culture, power negotiations, acts of interpretation, and expressions of emotion. (SOMERSON; HERMANO, 2013, p. 236)

Rosanne Somerson resume:

> Our economies, our cultural entities, and even our constructed lives require generative contributions that, rather than seek a single answer or follow a mapped path, open many doors of possibility and often benefit from the surprises of serendipity. The art of critical making showcases how an education in art and design contributes to just these models and approaches, exploring the core principles that guide this kind of journey, a journey that is not directional, but dimensional. (SOMERSON; HERMANO, 2013, p. 31)

Essa potencialidade, da criação de possibilidades não antevistas, de um processo que gera alternativas, juntamente com um campo expandido que inclua não apenas o contexto social e ambiental, mas o contexto político, a possibilidade crítica, inclusive a possibilidade da metacrítica, equaliza o campo do design, de algum modo, com possibilidades originalmente definidoras do campo da arte. Do mesmo modo, as instalações, os dispositivos ambientais, as estruturas arquitetônicas, ou computacionais, ou mesmo as performances estruturadas, teatralizadas, na arte, envolvem, de saída, projetos, maquetes, planejamento, um processo mais próximo dos processos de design e menos instantâneo (na construção pictórica gestual, por exemplo), como o dos processos artísticos de estúdio. Mas segue-se imaginando vulgarmente que o artista é aquele que age apesar e previamente ao planejamento, e que o designer é aquele que responde a problemas reais, externos à sua prática, e externos à sua história, e responde com uma série de passos supostamente predeterminados e conhecidos, transmissíveis de modo diagramático. Essa distinção pode funcionar teoricamente, de modo acadêmico, pode facilitar a redução de uma complexidade real ao tratarmos idealmente de dois campos

“absolutamente distintos”, mas não é real, nem representa, de modo claro, as operações processuais nos dois campos, isso levando em conta um sem número de programas poéticos.

4.3 ARTDESIGN

Uma tentativa de simplificação da junção e da sobreposição dos dois campos foi a criação do termo artdesign, não apenas do termo, mas de uma suposta classe de objetos. Editado em 2009, “AC/DC: Contemporary Art/Contemporary Design”, de Paola Antonelli, Anthony Dunne, Alice Rawsthorn, Hal Foster, Gaetano Pesce, Wava Carpenter, Alexandra Midal, tem a seguinte descrição em sua página na Amazon[16]:

> *AC/DC: Contemporary Art/Contemporary Design* tackles the difficult, traditionally divisive relationship between art and design. Recently, new practices and perspectives in both worlds have surfaced, putting this division under new scrutiny. An overview of the topic which will particularly appeal to students and specialists, this fully illustrated volume is one of the few anthologies to document the dialogue about the crossover between art and design taking place among experts from both fields. These experts include Paola Antonelli, Anthony Dunne, Alexandra Midal, Rick Poynor, Alice Rawsthorn, Paul Ardenne, Diedrich Diederichsen and Hal Foster. The book emerged from a symposium of the same name held in 2007 in Geneva, and is the companion volume to *Wouldn't It Be Nice...*, published in 2008, which addressed projects that dare to blur that once-impermeable line between art and design.

O volume “Design and art”, da série “Documents of contemporary art”, editado por Alex Coles, em 2007, na coleção conjunta da Whitechapel Gallery e do MIT Press, de fato não condena, nem necessariamente festeja, o designart, mas tenta apreendê-lo, sob muitas visões. Tratando exclusivamente do designart, o volume inaugura a investigação múltipla sobre o tema, com textos/entrevistas de vários autores. Mas a relação, além de real, já havia sido notada teoricamente muito mais cedo.

[16] VER https://www.amazon.com/AC-DC-Contemporary-Art-Design/dp/303764012X

O próprio volume “Design and art” deixa isso claro, apresentando um texto de 1993, de Vilém Flusser, “About the word design”. Flusser revela ainda mais ligações entre os campos do que se espera encontrar:

> Such considerations in themselves constitute a sufficient explanation of why the word design occupies the position it does in contemporary discourse. The words design, machine, technology, ars and art are closely related to one another, one term being unthinkable without the others, and they all derive from the same existential view of the world. However, this internal connection has been denied for centuries (at least since the Renaissance). Modern bourgeois culture made a sharp division between the world of the arts and that of technology and machines; hence culture was split into two mutually exclusive branches: one scientific, quantifiable and “hard”, the other aesthetic, evaluative and “soft”. This unfortunate split started to become irreversible towards the end of the nineteenth century. In the gap, the word design formed a bridge between the two. It could do this since it is an expression of the internal connection between art and technology. Hence in contemporary life, design more or less indicates the site where art and technology (along with their respective evaluative and scientific ways of thinking) come together as equals, making a new form of culture possible.
>
> Although this is a good explanation, it is not satisfactory on its own. After all what links the terms mentioned above is that they all have connotations of (among other things) deception and trickery. The new form of culture which Design was to make possible would be a culture that was aware of the fact that it was deceptive. So the question is: Who and what are we deceiving when we become involved with culture (with art, with technology, in short, with Design)? To take one example: The lever is a simple machine. Its design copies the human arm: it is an artificial arm. Its technology is probably as old as the species homo sapiens, perhaps even older. And this machine, this design, this art, this technology is intended to cheat gravity, to fool the laws of nature and by means of deception, to escape our natural circumstances through the strategic exploitation of a law of nature. By means of the lever despite our body weight we ought to be able to raise ourselves up to touch the stars if we have to, and thanks to the lever if we are given the leverage, we might be able to lever the world out of its orbit. This is the design that is the basis of all culture: to deceive nature by means of technology, to replace what is natural with what is artificial and build a machine out of which there comes a god who is ourselves. In short: The design behind all culture has to be deceptive (artful?) enough to turn mere mammals conditioned by nature into free artists.
>
> This is a great explanation, is it not? The word design has come to occupy the position it has in contemporary discourse through our awareness that being a human being is a design against nature. Unfortunately, this explanation will not satisfy us. If in fact design increasingly becomes the centre of attention, with the question of Design replacing that of the Idea, we will find ourselves on uncertain ground. (FLUSSER, 2007, p. 56)

Ainda mais incrível é a conclusão do texto:

> This becomes clear when we die, if not before. Because despite all the technological and artistic arrangements we make (despite hospital architecture and death-bed design), we do die, just as other mammals die. The word design has managed to retain its key position in everyday discourse because we are starting (perhaps rightly) to lose faith in art and technology as sources of value. Because we are starting to wise up to the design behind them. (FLUSSER, 2007, p. 57)

Flusser já em 1993 prevê que perderíamos nossa fé na arte e na tecnologia como fontes de valor, e que o design manteria sua posição-chave, porque perceberíamos o design, o projeto, o mecanismo com fim determinado por trás da arte e da tecnologia. Essa noção que percebendo um projeto, ou talvez um planejamento, claro, de infraestrutura, as formas planejadas perderiam seu valor, mas o próprio ato de planejar/projetar aumentaria, ou manteria, seu valor, é uma possibilidade de fato.

O interessante é que no mesmo ano de 2007 a Cosac Naify publicou uma tradução do mesmo texto para o português sobre a palavra design. Mas o texto tem, incrivelmente, um parágrafo final a mais, não se sabe se retirado da versão em “Design and art”, ou se acrescentado na versão nacional.

> E isso se evidencia, no mais tardar, quando morremos. Pois, apesar de todas as estratégias técnicas e artísticas (apesar da arquitetura do hospital e do design do leito de morte), o fato é que morremos, como todos os mamíferos. A palavra design adquiriu a posição central que tem hoje no discurso cotidiano porque estamos começando (e provavelmente com razão) a perder a fé na arte e na técnica como fontes de valores. Porque estamos começando a entrever o design que há por trás delas.
>
> Essa explicação pretende desenganar. Mas ela também não pode se impor. E aqui se deve confessar uma coisa. Este ensaio segue um design determinado: ele quer trazer à luz os aspectos pérfidos e ardilosos da palavra design, que normalmente costumam ser ocultados. Se ele tivesse seguido outro design, talvez pudesse ter insistido no fato de que design está associado a signo (Zeichen), indício (Anzeichen), presságio (Vorzeichen), insígnia (Abzeichen); e nesse caso poderia surgir uma explicação distinta mas igualmente plausível para a situação atual da palavra. Mas é exatamente assim: tudo depende do design. (FLUSSER, 2007, p. 224)

Em sua dissertação de 2012, “Design e arte: campo minado”, André Stolarski cita o campo do design art (designart) em “O malogro do design art”, já o definindo como contaminado pelo mercado, por um processo que poderíamos comparar a uma “gourmetização” de objetos, ou de um campo de design supostamente mais elaborado, que serviria de arte possível ao consumo médio de uma classe menos abastada, distante das obras de arte reais. Parece-me simplista essa visão do design art. Temos aí um campo que foi notado pelo mercado, antes mesmo de ser percebido pelos teóricos. Mas não é uma invenção do mercado, é, sim, campo de trabalho prévio. Artistas e designers seguiram testando limites de sua prática e se encontraram em um campo potencial, possível, limítrofe, de designart, que penso ser um campo especulativo, comunicacional, muito mais do que um campo formal e funcional.

A existência de discussões na profundidade de “AC/DC: contemporary art/contemporary design”, de “Design and art”, publicação que traz grande parte dos textos citados no trabalho de Stolarski, e de “Speculative everything”, penso, já autoriza o design art, no mínimo, como um campo gerador de investigações potencialmente interessantes para o design, para a arte, para a estética e para a lógica. Se esse campo é fértil, ou duradouro, como campo projetual, não arrisco um palpite. Mas sua própria existência, problemática desde a origem, importa porque evidencia áreas de incerteza e discussão em campos supostamente mapeados.

A velocidade com que o mercado embarcou na suposta “oportunidade” do design art parece fazer com que muitos autores percebam o designart como uma criação do mercado, quando, na verdade, parece que a origem do design art é muito mais experimental, talvez mais *craft*, de fato, de uma produção alternativa de artistas e designers, pré-séries, baixas tiragens, enfim, muito mais artesanato e risco travestido de design do que mercadoria travestida de design travestido de arte.

Em uma época de transgêneros, como a nossa, é de se esperar que os objetos, de algum modo, repliquem as atitudes humanas, mas o que me parece importante notar aqui é que a própria nomenclatura, designart, tenta dar conta

de um campo expandido limítrofe, uma fronteira que passa a ter suas próprias regras, ainda desconhecidas, e uma linguagem própria, a ser criada futuramente, e empresta, de seus campos originais, a linguagem atual, temporária. É obviamente uma simplificação de uma fronteira muito mais complexa do que uma simples intersecção.

Essa discussão importa. E o fato do mercado perceber o valor, ou o potencial mercado futuro dessas peças, não necessariamente mostra o quão mercadológica apenas seria a atitude original do designart, mas sim o quanto o mercado, percebendo potencial lucro, pode ser menos preconceituoso que grande parte dos teóricos, designers e artistas. Talvez pela ganância e velocidade em excesso, o mercado tenha enlameado, em alguma medida, o designart. Mas não acredito que o campo não possa ter discussões e criações cada vez mais complexas, e que em um ambiente de customização em massa, não possa ser, de fato, um ambiente para a criação de pequenas séries e objetos-problema.

Pequenas séries, inclusive, já encontraram seu caminho de produção em interfaces de *crowdfunding* (por exemplo, Kickstarter), de modo que existe, de fato, interesse tanto teórico quanto estético nesse tipo de objeto em pré-série, de um campo expandido do design. O mercado e o público, ao que parece, já notaram. Teóricos seguem percebendo o problema, designers e artistas seguem trocando influências, sabendo ou não do fato.

Antes de tratarmos de narrativas, e de exemplos de invasões e travessias de fronteiras, quero esclarecer que a categoria do designart é um dado real, histórico, uma emergência verificável. Pessoalmente, acho que os dois campos, arte e design, seguem em mutação e crise constante, e têm suas linguagens, valores e críticas atualizados, internamente ou externamente, de modo ativo ou reativo. Campos de influência mútua, assumida ou tácita, interligados, a valorização ou desvalorização de processos e dispositivos específicos nos dois campos depende de momentos históricos, a meu ver, muito mais do que de lógicas internas dos campos. Sei que as fronteiras são fluidas e, muitas vezes, sobrepostas, e eu não vejo necessidade de um terceiro campo, o designart,

desde que se note que os dois campos originais não são oposições binárias, mas sim mosaicos em movimento, complementares por vezes, transgressores por vezes, com preocupações mercadológicas, poéticas e práticas próprias, mas com contaminações cruzadas, divergências e convergências também mutáveis.

Mas é um dado histórico, não se luta contra o real, e a realidade é que o campo do designart foi, de algum modo, cercado, tem sua teoria em evolução, seu texto e seu contexto, sua produção e sua distribuição. Arrisco dizer que em um período de pasteurização extrema, de indivíduos, formas de vida, escolhas, produção, a tentativa do campo é a de conferir aos objetos a personalidade perdida ou esquecida nos proprietários dos objetos. O design, talvez inconscientemente, tenta novamente resolver um problema, atual, da equalização de indivíduos, horários, desejos, planos e vidas. Perdemos nossa diferença, nos afastando da variação da natureza em direção a vidas artificiais, compartimentadas, repetitivas.

O campo do designart parece tentar tratar objetos como individualidades, e tem, no design mercadológico de fato, talvez sua contraparte na customização em massa, na tentativa de retorno ao *craft* e na produção de objetos únicos, funcionais, mas com alguma personalidade, personalidade que os compradores de objetos, venham, talvez, perdendo. E o mercado, ágil, sabendo que a curadoria das próprias posses é hoje linguagem definidora e propagadora de qualquer simulacro de personalidade real, festeja.

Quanto a uma estrutura definidora, Stolarski acredita que o objeto do design é o projeto. É possível, mas eu não apostaria nisso, por mais que me agrade a simplicidade do argumento. Penso que o projeto é estrutura prática necessária a vários tipos de processos práticos, e parte importante do modo como o design é produzido atualmente. Parece-me que o objeto do design é anterior ao projeto, é a lógica abdutiva e a tentativa de sua existência. Já criei peças a partir de dobras de materiais, a partir de um embate com a matéria, procurando um objeto potencial, com propósito, mas sem projeto, com mais atenção que intenção. Já convivi com fabricantes que começaram a produção de protótipos sem rascunho, simplesmente com uma ideia e o maquinário necessário para

testá-la. Artesãos que mudaram os projetos torcendo mais ou menos a palha, sem passar por uma maquete, uma fase de testes, ou um projeto formal. E existem publicações que atestam a possibilidade do design livre do projeto, como “Building without architects”, da Rizzoli, publicado em 2010 com autoria de John May e Anthony Reid. Não digo que não exista planejamento, nem projeto ainda que não formatado, mas que esse planejamento e/ou projeto é posterior à criação, de fato, é simples documentação de um trabalho criativo já terminado, e, portanto, comunicação de algo que já foi pensado, repensado, editado, muitas vezes, partindo de modelos, e não de evoluções projetuais. Acredito, de fato, que é possível considerar o trabalho diretamente feito em modelos, sejam modelos reais [as catenárias feitas com correntes nas maquetes estereofuniculares de Gaudí (imagem 6), publicadas em 1928 por Ràfols[17], ou os cacos usados por Frank Gehry em alguns de seus estudos-maquete]...

> […] Gehry went to a guitar-maker in Santa Monica and got a bunch of his trash, old broken pieces of guitars and stuff—raw material for “my love of putting objects together,” Gehry said. Then the work really began. He rejected his first design as too diagrammatic. “It was guitar strings flying in the air. Paul Allen liked it, but I didn’t, and I had to make the forms more rooflike,” Gehry said. “Paul hated that one.” Finally the thing evolved into a series of different shapes that, taken together, make a vague attempt to allude to a shattered Fender Stratocaster guitar. But the guitar is never literal enough to get in the way of seeing the building as primarily Gehry-esque, which is another way of saying that anything a Gehry building may happen to look like is really less important than its abstract shape. (GOLDBERGER, 2000)[18]

[17] A Cátedra Especial Antonio Gaudí foi criada em 3 de março de 1956 por ordem do Ministério da Educação. Josep Francesc Ràfols i Fontanals, assistente e primeiro biógrafo de Gaudí, foi nomeado diretor pelo corpo docente da Escola de Arquitetura de Barcelona.
[18] Paul Goldberger, 12 de junho de 200, Revista Vanity Fair VER http://www.vanityfair.com/culture/2000/06/frank-gehry sendo de 2000

Imagem 6 – Maquete estereofunicular de Gaudí

Fonte: Gaudí, Estereofunicular (1889).

Ou digitais, como em modelos paramétricos, como sólidos celulares ou distorcidos em bloco, não como projetos, mas como trabalhos escultóricos, evolutivos, de modelagem, de escolhas e mudanças de rumo feitas a partir do embate com um modelo, e, portanto, livre de projeção prévia, já que alternativas são, de fato, testadas, ainda que em modelo ou em maquete física. De modo que maquetes ou modelos como investigação, pré-projeto, são diversas de maquetes como aplicação em escala de um projeto.

Penso que essa busca, com meta, mas processual, muito mais caótica do que roteirizada, muito menos linear do que se espera, tem mais a ver com lógica abdutiva, com tentativas e apostas, do que com o passo, nem sempre necessário, mas frequentemente utilizado POSTERIORMENTE, do projeto. Projeto aqui como documentação, como caminho e documentação preparatória, e seletiva, de caminhos.

O objeto do design, nesse ponto de vista, é o jogo entre o potencial e o possível, o embate da ideia, da meta, com o possível de fato, da matéria-prima com o

maquinário disponível, da ideia com o prazo, do sonho com o recurso. É uma negociação entre crença e realidade, entre potencial e atualização, que é feliz quando se confia na inteligência e no aprendizado gerado no embate e se aceita que, muitas vezes, o caminho leva a destinos mais interessantes que os planejados originalmente. Mas design, se pensado não como campo ampliado, mas como o campo atualmente aceito, é algo que começa a partir de um piso que é a funcionalidade. Ou seja, a meta, o alvo, o programa de utilização é visto como um fim do design, mas é, de fato, o início do trabalho criativo. Design é o que acontece aquém e além da funcionalidade, ou, como afirma George Nelson (2007), a função é “altamente superestimada”.

Antes das potencias permissões de passagens e invasões de território, hibridizações, pensamentos sobre narrativas.

capítulo cinco

5. NARRATIVAS: USOS, POSSIBILIDADES, TEORIAS, SÍNTESE

5.1. Dispositivos artísticos: narrativas como arte
5.2. Narrativas científicas: supostas descrições do real
5.3. Narrativas sobre dispositivos artísticos
5.4. Narrativas codificadas: instruções operativas

5 NARRATIVAS: USOS, POSSIBILIDADES, TEORIAS, SÍNTESE

"Tudo é real, porque tudo é inventado."

(João Guimarães Rosa)

> […] De trabalhar com essa maravilhosa possibilidade que as artes plásticas oferecem, de criar para cada nova idéia uma nova linguagem para expressá-la. Trabalhar sempre com essa possibilidade de transgressão ao nível do real. (MEIRELES, 1981)[19]

Arte é, enquanto linguagem, potencial narrativa. Não necessariamente linear, não necessariamente lógica, não necessariamente com pretensões comunicacionais. Mas, potencialmente, narrativa, já que sempre sígnica e produtora de processos de semiose.

Quando me refiro a narrativas, aqui, falo sobre estruturas encadeadas, com alguma lógica ainda que não lineares, com algum intuito, prévio à sua existência, comunicacional.

Costumamos pensar em narrativas como histórias e as dividimos, normalmente, entre ficcionais e não-ficcionais. Mas essa lógica não me parece dar conta da riqueza das narrativas. A primeira coisa é não confundir a temporalidade e a linearidade do código (verbal, escrito, em código linear, encadeado, sintático, em parataxe ou hipotaxe, mas sempre em alguma sintaxe) com a temporalidade e a linearidade do que se pode fazer, e dizer, com o uso do código.

Também rasa é a separação entre ficção e não-ficção, o que dá a falsa impressão de que não podemos mentir ou criar, ou recortar partes que levam a determinada conclusão, partindo de eventos reais, e que não podemos, criando algo completamente ficcional e fantasioso, nos aproximar da verdade ou de uma descrição com razoável acuidade do real. Ficções podem ser bem menos ficcionais do que muitos textos jornalísticos, documentais.

Talvez para facilitar nossa navegação pela quantidade de informação que nos cerca, desconfio, rapidamente classificamos, gostemos ou não desse processo,

[19] Extraído do depoimento de Cildo Meireles registrado na pesquisa "Ondas do corpo", de Antônio Manuel. Copy-desk e montagem do texto: Eudoro Augusto Macieira. Publicado no Livro "Cildo Meireles" da FUNARTE. Rio de Janeiro, 1981.

as várias narrativas com as quais convivemos diariamente como potenciais verdades, interessantes ou não, potenciais ficções, interessantes ou não, documentos, versões, narrativas confiáveis, narrativas evidentemente ou provavelmente falsas, mas que narradas como verdades (mentiras deliberadas), discursos políticos, reportagens tendenciosas ou não, jornalismo potencialmente imparcial, ou não, narrativas poéticas, narrativas poéticas sobre outras narrativas poéticas, narrativas práticas, narrativas científicas ou pseudocientíficas. Não tenho dados ou pesquisas sobre nossa classificação diária, mas, como indivíduos, fazemos a todo momento a seleção de que ligações atendemos e quais não atendemos, que reportagens ou textos ou livros nos aventuramos a ler e em que momento abandonamos, ou deixamos para depois. Assim como quais narrativas nos agradam, quais são úteis, seja lá o que isso signifique, em alguma medida, às nossas aspirações relacionais, afetivas, profissionais, filosóficas etc.

Estamos tão acostumados a lidar com narrativas e a tratá-las como ferramentas de compreensão, propagação ou discussão, que não notamos que o simples fato de tratarmos como técnicas certas narrativas nos induz a pensá-las como corretas, ou como tentativas de correção e acuidade na descrição de fenômenos. Tratamos anúncios como potenciais narrativas mentirosas e reportagens como potenciais narrativas sinceras, ou, no mínimo, temos essa tendência, e não a tendência contrária.

Tratamos narrativas com linguagem simples com menos reverência que narrativas com uma profusão de termos técnicos, ainda que não saibamos, de fato, se a narrativa que usa termos técnicos é correta, original ou, de algum modo, útil.

Narrativas são o modo como nos relacionamos, de modo raso e também de modo profundo, com uma profusão de fenômenos. Narrativas servem a esse propósito, muitas vezes, externo a si próprias, da descrição, propagação, proposição ou análise de outros objetos. Mas narrativas também servem ao propósito de sua própria existência. Narrativas também podem ser dispositivos artísticos, se e quando produzidas, e percebidas, assim.

Os discursos/narrativas que me interessam aqui são de quatro tipos**: narrativas como arte (dispositivos artísticos), narrativas sobre dispositivos artísticos (textos críticos que descrevem, validam ou desaprovam dispositivos artísticos), narrativas científicas, supostas descrições do real (narrativas que se pretendem exatas ou precisas), e narrativas codificadas que são, de fato, instruções operativas (softwares, basicamente)**. Acredito que esses quatro tipos de narrativas têm aspectos ficcionais e não ficcionais, de modo explícito ou não, em seu discurso.

5.1 DISPOSITIVOS ARTÍSTICOS: NARRATIVAS COMO ARTE

Temos um histórico longo do uso criativo de narrativas, em poesia e prosa, desenvolvemos gêneros, formas razoavelmente preestabelecidas, para histórias e relatos, fábulas, romances, crônicas etc. O uso criativo e narrativo da linguagem é antigo, e corrente. Sabemos disso. Mas podemos olhar para esses dispositivos estéticos sob outra ótica, que não a dos gêneros, e que, talvez, ajude a aprofundar a compreensão das origens das narrativas e de seu valor enquanto experiências.

Em “Man, play and games”, Roger Caillois classifica, de um modo particular, em sua narrativa, os jogos em categorias fundamentais. Caillois define quatro categorias: AGÔN (competição), ALEA (acaso, sorte), MIMICRY (simulação) e ILINX (vertigem). Em cada uma das categorias, um eixo é criado pelo autor, que caminha entre dois extremos (PAIDIA e LUDUS), do tumulto e da agitação para a diversão. Exemplos de AGÔN são lutas, mas também esportes de competição individuais ou em times, xadrez etc. Oponentes, ganhar ou perder, competir.

Exemplos de ALEA são cara e coroa, roletas, loterias.

Exemplos de MIMICRY são máscaras, disfarces, fantasias, teatro.

Exemplos de ILINX vão desde crianças girando e da posterior perda de equilíbrio até escalada de montanhas, corda bamba (*slackline*) e qualquer brincadeira geradora de vertigem.

Claro que são classificações arbitrárias, já que montaria, por exemplo, pode ser vertigem para alguns e competição para outros, pode ser percebida como teatro, quando usada de modo a transmitir status, ou pode ser um prazer simples, tranquilo, categoria não criada por Caillois e mantida como uma possibilidade dentro das categorias originais.

O que me parece extremamente interessante na classificação de Caillois é que as narrativas poderiam, sem muito esforço, ser classificadas do mesmo modo que os jogos. Não pela classificação em si, mas pelo que essa possibilidade demonstra das narrativas.

Narrativas de competição, disputas, sobre a verdade dos fatos ou sobre a qualidade dos narradores, ou, de algum modo, sobre vencer uma discussão (Dialética Erística de Schopenhauer), assim como **narrativas sobre o acaso ou provenientes da sorte** (da poesia automática dos dadaístas Tzara, Breton, supremo acaso, até descrições de histórias verídicas interessantes que, só se mantêm interessantes porque e quando inesperadas), **narrativas ficcionais de fato**, histórias criadas, sejam com propósitos morais, educativos, informativos, culturais, sejam criadas como dispositivos artísticos, sejam denúncias em forma de histórias, sejam criadas para alimentar, de algum modo, a indústria de entretenimento, mas sempre ficcionais, **fantasiosas, criadoras de máscaras, reais na dramaturgia ou subjetivas nas analogias,** e, talvez, as **narrativas mais radicais, poéticas, geradoras de alguma vertigem.**

É possível que a linguagem poética gere alguma vertigem? Acredito que sim. Tenho aqui exemplos curtos, que a vertigem é leve, mas perceptível. Octavio Paz:

> De TRABALHOS DO POETA (1949)
>
> Uma linguagem que corte o fôlego. Rasante, talhante, cortante. Um exército de espadas. Uma linguagem de aços exatos, de relâmpagos afiados, de esdrúxulas e agudos, incansáveis, reluzentes, metódicas navalhas. Uma linguagem guilhotina. Uma dentadura trituradora, que faça uma pasta dos eutuêlenósvósêles. Um vento de punhais que desgarre e desarraigue e descoalhe e desonre as famílias, os templos, as bibliotecas os cárceres, os bordéis, os colégios, os manicômios, as fábricas, as academias os pretórios, os bancos, as amizades, as tabernas, a esperança, a revolução, a caridade, a justiça, as crenças,

> os erros, as verdades, a verdade. (PAZ, 1996, p. 312)

Alejo Carpentier:

> iniciai o concerto
> Salmo 81
>
> De prata as delgadas facas, os finos garfos; de prata os pratos onde uma árvore de prata lavrada na concavidade de suas pratas juntava o suco dos assados; de prata as fruteiras, com três bandejas redondas, coroadas por uma romã de prata; de prata as jarras de vinho marteladas pelos artesãos da prata; de prata as travessas de peixe com seu pargo de prata inflado sobre um entrelaçamento de algas; de prata os saleiros, de prata os quebra-nozes, de prata os covilhetes, de prata as colherinhas com iniciais lavradas [...] E tudo isso ia sendo levado pausadamente, cadenciadamente, cuidando para que prata não esbarrasse em prata, rumo às surdas penumbras de caixas de madeira, de engradados ao aguardo, de arcas com fortes ferrolhos [...] (CARPENTIER, 1997, p. 7)

Narrativas são, de alguma forma, jogos porque, assim como jogos, narrativas são experiências trocadas ou registradas em um âmbito restrito, negociações em alguma medida, codificadas, entre aquele que propõe a narrativa e aquele que a interpreta, e a atualiza, e se coloca criticamente, em relação a ela, a seu autor ou a ambos. Por vezes nos colocamos criticamente em relação à tradução de uma narrativa, mas não em relação à sua estrutura original.

Essa postura relacional é uma condição da narrativa e da maioria dos jogos. Narrativa é para alguém e serve a algum propósito, interno ou externo à própria narrativa.

Essa percepção que narrativas são, de algum modo, jogos, entre criadores de significados/significantes e interatores de significados/significantes, pode ser percebida de outras maneiras, sempre unindo a possibilidade simbólica ao jogo de interpretação e recriação. Claude Lévi-Strauss compara jogos a ritos e liga, de algum modo, a ciência aos mitos através da arte. Em “O pensamento selvagem”, aqui em inglês, “The savage mind”, Lévi-Strauss escreve:

> We have seen that there are analogies between mythical thought on the theoretical, and 'bricolage' on the practical plane and that artistic creation lies mid-way between science and these two forms of activity. There are relations of the same type between games and rites.

> All games are defined by a set of rules which in practice allow the playing of any number of matches. Ritual, which is also 'played', is on the other hand, like a favoured instance of a game, remembered from among the possible ones because it is the only one which results in a particular type of equilibrium between the two sides. (LÉVI-STRAUSS, 1966, p. 30)

5.2 NARRATIVAS CIENTÍFICAS: SUPOSTAS DESCRIÇÕES DO REAL (NARRATIVAS QUE SE PRETENDEM EXATAS OU PRECISAS)

A essa capacidade da narrativa de funcionar como proposição, como estrutura principal, acrescenta-se sua possibilidade como crítica, como estrutura de comentário ou como metatexto. Seja como documento ou como representação, como ficção assumida ou como suposto discurso real, é crítico notar a estrutura do próprio código, que tem uma concretude (seus significantes), suas regras sintáticas, e seus significados, que são, quase sempre, discutíveis, de modo diverso de seus significantes. Significantes que estão ali, documentados no próprio texto, e são condenáveis ou não, felizes ou não, dependendo do leitor, mas não são escolhas do intérprete, são escolhas do autor, e, portanto, discutíveis enquanto escolhas, mas não enquanto realidade. Já o significado ou os significados são discutíveis, já que dependentes da leitura, e do repertório, do intérprete.

Ou seja, a polissemia já está inscrita na estrutura codificada do discurso verbal, mas intérpretes que forjam certezas, que forjam interpretantes não discutíveis, limitam sua leitura de narrativas verbais. Mas limitam arbitrariamente, limitam por decisão própria, e não por condições do discurso verbal, que se levado ao limite, é polissêmico já em sua origem, em seu código. Essa qualidade, essa particularidade do código linear é o que a arte comemora e tenta, a seu modo, ampliar, e que a ciência tenta, no uso pretensamente preciso de um código que é, em sua natureza representativa e sígnica original, impreciso, reduzir.

Na tentativa de reduzir a polissemia de origem, por meio do uso de terminologia técnica, ou de um discurso de algum modo parametrizado, em seu sentido e não apenas em sua gramática, o uso científico da linguagem opera na tentativa de

negar a linguagem, ou as escolhas específicas de linguagem e, por consequência, na tentativa de controlar a interpretação, e assim, opera uma ficção própria. Ficção essa que tenta diminuir a importância do fato de que a ciência é descrição e linguagem, e ainda se e quando próxima da realidade, sempre falha e parcial, já que verbal, linear, narrativa, filtrada por um código que é ele próprio polissêmico e, ao mesmo tempo, linear, limitado e sintático, e que tenta tratar de uma realidade que é simultânea, ilimitada, ao menos, em suas potenciais leituras, e não sintática, já que não organizável de modo hierárquico.

Ou seja, a ciência (e também a crítica) é, de saída, ficção, já que representação codificada de uma realidade que, se vista de outro modo, por outro intérprete, através de outro repertório, ou de outra série de valores, é outra verdade, outra descrição potencial do real. Ainda se representada em outro código, necessariamente será percebida em aspectos diversos, e não percebida em determinados aspectos específicos, ou será, mas em aspectos específicos dos quais a linguagem escolhida dê conta, e não naqueles nos quais a linguagem não esteja aparelhada para descrever com precisão.

De modo que grande parte da precisão científica, quando codificada em uma linguagem, e não quando apresentada enquanto fenômeno, aquém e além de qualquer descrição, é uma precisão aceita por nós, intérpretes, que aceitamos, pré-discurso, pré-narrativa, a existência de um campo referencial, estruturado, supostamente crítico e seguro, uma moldura, que ateste determinado discurso como científico, e que exclua determinado discurso do âmbito científico, sempre supostamente tratando do significado desse mesmo discurso.

Mas meu ponto é que, se tratarmos, de saída, dos significantes e dos potenciais intérpretes, com sua infinita potencial diferença de repertório, estamos em um âmbito tão ou mais polissêmico da linguagem como o campo dos dispositivos artísticos, de modo que a precisão científica, se codificada em discurso, é, ainda que lute contra isso de saída, polissêmica, imprecisa, não lógica.

A narrativa científica (crítica) é falha e imprecisa não porque se propõe científica, mas porque é narrativa, que procura se portar como realidade, e não como

descrição parcial, eventualmente falha, de fenômenos que talvez os códigos verbais, no limite, não deem conta de representar.

É, antes de tudo, discurso codificado e dependente, portanto, da tradução de algo ilimitado (o fenômeno) em um repertório limitado, gramaticalmente estruturado, sintaticamente regido, e da leitura, por um intérprete, dessa codificação, e de sua decodificação a partir de um repertório que é necessariamente outro, discordante ao menos parcialmente, diverso daquele que a codificou.

A crença na precisão de leitura desse discurso nega a polissemia da origem narrativa do discurso. E confia, de saída, em um campo crítico que aceite essa estrutura narrativa como potencial, sendo a ciência talvez o campo onde temos mais exemplos históricos da negação de observações acertadas individuais por grupos e correntes de poder, que se revelavam, posteriormente, ignorantes em relação à realidade, mas guardiãs de uma verdade temporária, errônea, mas aceita pelo circuito de poder específico da ciência. O *peer review* tem uma longa história documentada de fracasso, de escolhas políticas, geográficas, tendenciosas, preconceituosas e, ainda assim, é o guardião de nossa acuidade científica, acuidade, de saída, impossível não só porque a realidade é experimentada de modo diverso por indivíduos de repertório diverso, mas porque o próprio código linear, a própria narrativa é polissêmica. Não creio que temos algo melhor que o *peer review*, o que é diferente de acreditar que a melhor forma de manter a precisão científica seja a revisão de discursos, porque discursos e porque a revisão se dá em um campo onde as paixões e as proximidades políticas, ideológicas e institucionais contem talvez tanto quanto a razão.

De novo, não penso que a ciência não tenha progredido, aumentado sua complexidade, poder e capacidade descritiva, e sua capacidade de intervenção com algum grau de previsibilidade na realidade, só acredito que ela fez isso APESAR do discurso científico/crítico, (necessariamente falho, porque discurso, e porque sempre apenas parcialmente real e parcialmente compreendido), e não por conta dele ou pela qualidade de sua revisão.

Também na ciência, como em qualquer outra atividade humana, conhecer os discursos difere (ou deveria diferir) de conhecer os fenômenos.

Joichi Ito publicou um artigo[20] pelo site do Journal of Design And Science, MIT Press, comentando o "Krebs cycle of creativity" publicado pela professora Neri Oxman em janeiro de 2016. Nele, Ito escreve:

> Much of academia revolves around publishing research to prestigious, peer-reviewed journals. Peer review usually consists of the influential members of your field reviewing your work and deciding whether it is important and unique. This architecture often leads to a dynamic where researchers focus more on proving the value of their research to a small number of experts in their own field than on taking the high-risk of an unconventional approach. This dynamic reinforces the cliché of academics: learning more and more about less and less. It causes a hyper-specialization where people in different areas have a very difficult time collaborating–or even communicating–with people in different fields.
>
> Peer-reviewed academic papers were a very important system to build scientific knowledge before the Internet, but in many ways, they may be holding us back now. Stewart Brand likens academic papers to tombstones reading: "we thought this subject to death and this is where we buried it." [6] I propose iteratively designing a new antidisciplinary journal with an open collaborative model of interaction in contrast to the structured and formal peer review system in order to tackle the most pressing and most interesting problems and ideas of our times and itself be an experiment. (ITO, 2016)

Parece importante tratar do discurso científico porque a universidade se especializou de tal maneira na análise de discursos que se prende ao discurso linear inclusive na validação de códigos outros, como dispositivos artísticos, instalações, imagens etc.

Essa estrutura de discurso nos prende a uma lógica de especialismos e barreiras, a paradigmas de mudança lenta.

Em "Krebs cycle of creativity", Neri Oxman tenta unir Arte, Design, Ciência e Engenharia, de um modo que produção e percepção, cultura e natureza, filosofia e economia, de algum modo, possam colaborar.

Em "Age of entanglement", publicado em fevereiro de 2016, Oxman afirma[21]:

---

[20] VER http://jods.mitpress.mit.edu/pub/designandscience

[21] VER http://jods.mitpress.mit.edu/pub/AgeOfEntanglement

> To every age, a relic: a loom, an automobile, the PC, a 3D printer. L'Encyclopédie[1] was its period's signpost, cataloguing and concretizing the boundaries between the disciplines, which emerged from the "long eighteenth century" of the Enlightenment. For the next quarter of a millennium, we remained indoctrinated to the shibboleths of this relic, operating within discrete silos-of-thought. At the dawn of the new millennium, the meme "antidisciplinary" appeared, yanking us out of Aristotle's shadow and into a new 'Age of Entanglement.' [2][3]
>
> This essay proposes a map for four domains of creative exploration—Science, Engineering, Design and Art—in an attempt to represent the antidisciplinary hypothesis: that knowledge can no longer be ascribed to, or produced within, disciplinary boundaries, but is entirely entangled. The goal is to establish a tentative, yet holistic, cartography of the interrelation between these domains, where one realm can incite ®evolution inside another; and where a single individual or project can reside in multiple dominions. Mostly, this is an invitation to question and to amend what is being proposed. (OXMAN, 2016)

De modo que o discurso não serve só ao propósito de validar, ou de criar um campo de atuação claro e seguro ao dispositivo, mas o discurso é classificatório por sua própria natureza sintática. A estrutura sintática, linear, verbal, é, por definição, organizada e estratificada, se estrutura em seu desenrolar através de relações de importância, subordinação ou coordenação. Ou seja, a própria estrutura da linguagem reforça os campos e tenta mantê-los idealmente separados, estáticos, e o conhecimento, atual, com sua radical complexidade, não cabe mais nas categorias originais. Como afirma Oxman, o conhecimento não pode mais ser atribuído ou produzido dentro de fronteiras disciplinares, mas está inteiramente emaranhado.

5.3 NARRATIVAS SOBRE DISPOSITIVOS ARTÍSTICOS (TEXTOS CRÍTICOS QUE DESCREVEM, VALIDAM OU DESAPROVAM DISPOSITIVOS ARTÍSTICOS)

O discurso acessório, crítico, não serve obviamente apenas ao papel organizador, mas tem características sintéticas, redutoras, tenta ao mesmo tempo simplificar a apreensão do dispositivo apresentando/reforçando parte de sua complexidade, por vezes evidenciando sua "óbvia" e "importante"

contribuição àquela classe de dispositivos, por vezes tentando desclassificar o dispositivo como relevante ou pertencente a determinado campo.

O discurso acessório não parte apenas da academia ou da crítica, mas da própria lógica de validação compreendida pelos artistas. Não me refiro aqui ao suposto discurso do dispositivo, mas ao discurso crítico que acompanha, antecede ou tenta validar o dispositivo. Como já citei anteriormente, Cauquelin nos lembra:

> O texto do artista adquire um estatuto inteiramente diferente ou, mais precisamente, o traço que o unia até pouco tempo, de maneira bastante frouxa, à obra reforça-se, torna-se necessário, passa a fazer parte do dispositivo artístico. Dispositivo que tende cada vez mais a tomar a forma de um texto-objeto. (CAUQUELIN, 2005, p. 157)

Do mesmo modo, falando sobre design, e sobre como discursos antecedem, cercam objetos e dispositivos, de como um repertório referencial a cada dispositivo necessariamente, hoje, acompanha o dispositivo, Rafael Cardoso escreve:

> O fator "discurso" refere-se ao modo como o ponto de vista de cada um encontra sua tradução para outros. Se eu for uma pessoa muito independente, posso descobrir por conta própria o ponto de vista que me convém, mas como faço para comunicar essa minha preferência a outras pessoas com as quais, porventura, eu queira dividir minha experiência? Torna-se necessário representar a experiência por meio de linguagens (verbais, visuais ou outras), e as representações necessariamente agregam sentidos e afetam a compreensão do artefato. Vimos, no caso do desenho de William Alexander e suas cópias, como as imagens podem gerar outras imagens, formando cadeias de enunciados que se perpetuam quase sem se reportarem mais, de modo direto, ao artefato que deu origem ao processo. Quem se der ao trabalho de juntar os enunciados gerados, terá uma noção do repertório discursivo que cerca o objeto. Hoje, mais do que nunca, na chamada "era da informação", é praticamente impossível chegar a qualquer objeto sem passar antes pelo repertório, ou seja, sem alguma noção dos discursos que moldam seu significado e uma ideia preconcebida de como será sua experiência. Qual foi a última vez que você, leitor, assistiu a um filme sem nenhuma noção do que se tratava? Sem saber o nome do diretor ou de um ator, sem ter lido uma sinopse ou crítica, sem ter inspecionado o cartaz do filme, sem saber sequer o título ou o gênero em que se enquadrava? (CARDOSO, 2014, p. 68)

Perceba que Rafael, mesmo tratando do ponto de vista do design, dá um exemplo que é narrativo, um filme, que é antes de tudo um dispositivo estético narrativo e que é permeado por design, em sua pré-produção, em sua produção, em sua pós-produção, distribuição etc. Mas até a palavra que Rafael escolhe entrega o motivo da narrativa crítica: “sem saber sequer o título ou o gênero em que se **enquadrava**”. Enquadrar aqui é o trabalho do discurso narrativo acessório ao dispositivo estético. É aquilo que o resume e o autoriza, que o valoriza previamente ao contato de fato.

Essa noção de que a descrição e o enquadramento do dispositivo artístico por meio de determinada narrativa é importante, e produzida pelo próprio criador, não é recente, como afirma Borg, citando Rosenberg:

> In 1969, Rosenberg published an article entitled "Art and words" (Rosenberg, 1972a), in which he described the importance of words, of theory, to contemporary art.
>
> A contemporary painting or sculpture is a species of centaur-half art material, half words. [...] The secretion of language in the work interposes a mist of interpretation between it and the eye; out of the quasi-mirage arises the prestige of the work, its power of survival, and its ability to extend its life through aesthetic descendants. (ROSENBERG, 1972a, p. 55 apud BORG, 2009. p. 76)

É interessante, em se tratando destas narrativas específicas, **narrativas como arte (dispositivos artísticos), narrativas sobre dispositivos artísticos (textos que descrevem, validam ou desaprovam dispositivos artísticos), narrativas científicas, supostas descrições do real (narrativas que se pretendem exatas ou precisas), e narrativas codificadas que são, de fato, instruções operativas (softwares, basicamente)**, como seguimos confiando na narrativa como forma de estabelecer valor, qualidade, diagrama e autorização. Mas essa narrativa se transforma, estruturalmente, formalmente, se estamos fazendo isso para promover um dispositivo artístico em alguma medida, publicamente, ou academicamente, ou, por exemplo, comercialmente. Nós nos apoiamos na narrativa cada vez mais, tentando dar conta de modo linear de um fenômeno que deveria ser experimentado diretamente.

Erik W. Borg, em sua tese de doutorado em filosofia apresentada na Universidade de Leeds, “The experience of writing a practice-based thesis in Fine Art and Design”, fala sobre as bases e obrigações, preestabelecidas, para o discurso narrativo, científico, em teses de arte e design, estabelecidos, segundo o autor, no passado na Inglaterra e que continuam, de algum modo, a se atualizar através de recomendações nacionais e internacionais a conselhos de educação :

> Theory would be embodied in written texts that were distinct from the values of the studio. Echoes of this continue and could be found in a much later report aimed at regularising Ph. D.s in creative practice: Creative works, no matter how highly esteemed, cannot in themselves be regarded as outputs of research. They can only become so in association with explanatory or contextualising text. (UK Council for Graduate Education, 1997, p. 17)
>
> Texts were crucial both in providing equivalence with other first degrees and increasing the rigour of those qualifications. Both Pratt (1997) and Evans and Le Grice (2001) agree that the inclusion of the art colleges, with their existing diploma qualifications, strengthened the polytechnics. (BORG, 2009, p. 69)

É importante dizer que Borg não escreve uma tese sobre arte e design, mas uma tese sobre o que se espera de textos em teses sobre arte e design, e o quanto isso é frágil, não necessariamente pensado e/ou discutido como deveria. Ao mesmo tempo, discute a instabilidade do gênero, já que se tenta manter aspectos originais de textos acadêmicos/científicos/críticos e, ao mesmo tempo, tenta se responder e se atualizar o propósito dos doutorados em arte, tentando responder a mudanças no próprio objeto de estudo.

Essa postura, que é, de algum modo, divertida em sua estranheza, já que parece dar mais importância ao “saber que” do que ao “saber como”, ou que tenta manter rígida uma estrutura que é fluida pela própria natureza de seu objeto e pela velocidade de mudança de contexto, fica ainda mais evidente quando uma narrativa trata, valida ou tenta dar conta linearmente, em modo de pesquisa, esclarecimento, de outra narrativa, poética, que aceita a polissemia do código e joga com ela, com seu ritmo, com novos usos desse código. O texto crítico sobre o texto poético. Também Borg:

> John Langrish (2000) argued passionately that a Ph. D. could not be awarded for practice (he allowed for the possibility of a doctorate in fine arts or design, a DFA or DocAD). He argued that, though designers or artists may do research as part of their practice, not all research is equivalent. The research done by designers or artists was different from that needed for a research degree. Picasso's gathering of reference materials would not have been adequate for a doctorate regardless of the quality of *Les demoiselles d 'Avignon*. Two elements separated research through practice from research for a Ph. D. The first was the training in research methodology that must accompany doctoral research; "knowing how to research," Langrish wrote, "is more important than the actual topic" (2000, unpaginated). Second was that, since the Ph. D. is a qualification for teaching, the knowledge obtained through research must be communicable. In his opinion, a novel itself was not adequate for a literature Ph. D.; one must write about an aspect of a novel. (BORG, 2009, p. 107)

Vemos aí muitos conceitos prévios tomados como certos, que arte não é produção de conhecimento, que códigos lineares usados como descrições são de maior valor informacional que experiências estéticas, ao menos no âmbito da academia, que saber pesquisar é mais importante do que saber sobre o que pesquisar, ou seja, que o ato de investigação sobre eventuais respostas é mais importante que o ato de encontrar as perguntas certas, e que um doutorado é, sempre e necessariamente, uma qualificação para o ensino.

Essa série de escolhas, se tomadas como verdades ou como estruturas atávicas, necessariamente dão razão a Langrish. Mas se discutidas, é fácil notar que o terreno é mais movediço do que se espera.

É incrível que a própria narrativa crítica, talvez um modo de uso de um código verbal, sintático, sirva de estrutura de validação do mesmo código, se usado de modo poético. Isso é tão complexo quanto estranho, que ainda se acredite, na academia ou fora dela, que a justificativa por discursos externos a um dispositivo pode validar ou invalidar o dispositivo, a crítica tenta de algum modo, em seu papel de tradutora/avaliadora/transmissora do discurso poético, de fato, dar sentido à sua existência, que é uma existência necessariamente acessória ao dispositivo poético. Que tratemos muitas vezes do discurso crítico como uma preparação ou indício, uma pegada, do dispositivo, ou seja, que tratemos do discurso crítico não como invenção que é, ele próprio, mas como fruto claro e

óbvio do discurso poético, como leitura crítica (científica) é algo curioso e, aparentemente, sem o menor fundamento.

Leyla Perrone-Moisés, em “Texto, crítica, escritura”, fala sobre a fronteira entre o texto poético e a crítica, e sobre a artificialidade dessa divisão, simplificadora de uma realidade muito mais complexa.

> Tradicionalmente, a posição do enunciador era codificada e vigiada pela instituição dos gêneros literários. Entretanto, e justamente a partir do fim do século XIX, as fronteiras entre os gêneros se esfumaram, até que, no século XX, numerosas vozes (bem diversas como procedência e como intenção) se levantassem contra a própria noção de gênero.
> Paradoxalmente, a fronteira entre a obra poética e a obra crítica continua estável até nossos dias. Isto porque a distinção entre os dois tipos de obra é mais do que uma simples distinção genérica. A crítica não é nem literatura, nem não-literatura; é uma espécie de paraliteratura, quase diríamos uma pária-literatura.
> Se Maurice Blanchot, Michel Butor e Roland Barthes contestam (cada um a seu modo) essa fronteira, e se isso cria problemas para os classificadores e causa espécie aos críticos tradicionais, é justamente porque essa fronteira se mantém, como expectativa social em relação à literatura. (PERRONE-MOISÉS, 1993, p. 65)

5.4 NARRATIVAS CODIFICADAS: INSTRUÇÕES OPERATIVAS (SOFTWARES, BASICAMENTE)

Já a narrativa codificada, os softwares, são uma visão pessoal, particular.

Trato de softwares como NARRATIVAS específicas, e não como TECNOLOGIA, propositalmente. Uma marreta é um produto de tecnologia. Avançada, inclusive, se pensarmos na metalurgia, na têmpera correta do metal, na diferença de peso que aumenta como alavanca a força do usuário.

Tecnologia de aumento de potência, de peso concentrado, de distância aumentada entre a mão e a cabeça da marreta, tecnologia de design, no formato, na relação peso/tamanho diferenciada entre as duas pontas do comprimento da marreta, tecnologia metalúrgica na têmpera do metal, nem tão duro que se estilhace quando sofre um golpe, nem tão mole que não cumpra sue propósito, tecnologia na junção do cabo com a cabeça da marreta de modo que dois materiais completamente diferentes e não soldados resistam juntos. De modo que TECNOLOGIA é algo amplo e antigo demais, e temos que

necessariamente subdividir o aspecto da tecnologia que nos interessa, e o tipo de tecnologia ao qual nos referimos.

Quando trato SOFTWARES como NARRATIVAS, quero dizer sobre a roteirização de possibilidades de um HARDWARE, sobre determinadas rotinas preestabelecidas pelo programa, atualizadas de acordo com dados também determinados, ou, no mínimo, angariados/atualizados de modo programado. Ao mesmo tempo, todo SOFTWARE possui aspectos sígnicos mesmo quando não percebidos externamente, por um interator, porque o próprio hardware lê e executa aquela determinada NARRATIVA, especificamente, e deixa de executar parte anotada, especificamente. Ou seja, quer analisemos a mente interpretativa hardware ou um interator específico em um embate também específico com um dispositivo, um SOFTWARE é sempre, em alguma medida, NARRATIVO, SÍGNICO, capaz de provocar SEMIOSE, ou, de fato, ele não funcionaria. Dispositivos que possuem SOFTWARES, camadas codificadas, são um tipo de tecnologia que é eminentemente NARRATIVA mesmo quando não serve ao propósito de contar histórias, mas sim de operar rotinas, já que a própria estrutura de seu funcionamento é baseada em um padrão de NARRATIVA.

Os softwares, enquanto narrativas codificadas, instauram uma nova temporalidade, particular; um software não é linearmente contínuo, mas é uma narrativa consecutiva, sequencial. Trataremos disso com mais profundidade no próximo capítulo, mas softwares são, de fato, uma classe particular de narrativas, talvez não, necessariamente, no sentido de transmissão de conhecimento, mas, certamente, no sentido de transmissão de informação consecutiva, sintática.

Temos então estabelecido o problema da narrativa, em quatro de suas inúmeras possibilidades, narrativas como arte **(dispositivos artísticos)**, narrativas sobre dispositivos artísticos **(textos críticos descrevem, validam ou desaprovam dispositivos artísticos textuais ou não)**, narrativas científicas, supostas descrições do real **(narrativas que se pretendem exatas ou precisas)**, e narrativas codificadas **(de fato, instruções operativas, softwares)**, que assim como textos críticos, são ficcionais, no limite. Temos ainda um agravante

concreto, da natureza de qualquer sistema de significação complexo. Como nos ensina Haroldo de Campos, em “Metalinguagem e outras metas”:

> DA TRADUÇÃO COMO CRIAÇÃO E COMO CRÍTICA
>
> O ensaísta Albrecht Fabri, que foi por algum tempo professor da Escola Superior da Forma, Ulm, Alemanha, escreveu para a revista Augenblick, no 1, 1958, umas notas sobre o problema da linguagem artística que denominou "Preliminares a uma Teoria da Literatura". Nesse trabalho o autor desenvolve a tese de que "a essência da arte é a tautologia", pois as obras artísticas "não significam, mas são". Na arte, acrescenta, "é impossível distinguir entre representação e representado". Detendo-se especificamente sobre a linguagem literária, sustenta que o próprio desta é a "sentença absoluta", aquela "que não tem outro conteúdo senão sua estrutura", a "que não é outra coisa senão o seu próprio instrumento". Essa “sentença absoluta" ou "perfeita", por isso mesmo, continua Fabri, não pode ser traduzida, pois "a tradução supõe a possibilidade de se separar sentido e palavra". O lugar da tradução seria, assim a "discrepância entre o dito e o dito". A tradução apontaria, para Fabri, o caráter menos perfeito ou menos absoluto (menos estético, poder-se-ia dizer) da sentença, e é nesse sentido que ele afirma que "toda tradução é crítica", pois "nasce da deficiência da sentença", de sua insuficiência para valer por si mesma. "Não se traduz o que é linguagem num texto, mas o que é não-linguagem." "Tanto a possibilidade como a necessidade da tradução residem no fato de que entre signo e significado impera a alienação."
>
> No mesmo número de Augenblick, enfrentando o problema e transpondo-o em termos de sua nova estética, de base semiótica e teórico-informativa, o filósofo e crítico Max Bense estabelece uma distinção entre "informação documentária", informação semântica" e "informação estética". Informação, já o definira alhures, é todo processo de signos que exibe um grau de ordem. A "informação documentária" reproduz algo observável, é uma sentença empírica, uma sentença-registro. Por exemplo (transporemos a exemplificação de Bense para uma situação de nosso idioma): "A aranha tece a teia". A "informação semântica" já transcende a "documentária", por isso que vai além do horizonte do observado, acrescentando algo que em si mesmo não é observável, um elemento novo, como, por exemplo, o conceito de falso ou verdadeiro: "A aranha tece a teia é a proposição verdadeira" eis uma "informação semântica". A "informação estética", por sua vez, transcende a semântica, no que concerne à "imprevisibilidade, à surpresa, à improbabilidade da ordenação de signos". Assim, quando João Cabral de Melo Neto escreve:
>
> A aranha passa a vida
> tecendo cortinados
> com o fio que fia
> de seu cuspe privado.
>
> de "Serial", "Formas do nu", em "Terceira feira" (CAMPOS, 1992, p. 31)

Além de uma estrutura ao mesmo tempo polissêmica, em sua origem, e sintática, em sua estrutura relacional, narrativas verbais têm níveis de informação distintos. Essa imprecisão de origem, feliz quando bem usada de modo poético, colabora ainda mais para a urgência da leitura de campos supostamente definidos (ARTE com seus dispositivos-textos e críticas, DESIGN com suas descrições de projeto, enunciados e discursos pré- e pós-produção, e NARRATIVAS em suas várias formas, falseando ou comemorando sua polissemia e sua natureza ficcional) como campos indefinidos, entrelaçados, mutantes, com fronteiras que permitem passagem ou sofrem invasões, com colaborações aceitas ou negadas, e com toda a complexidade que possuem em suas origens, complexidade aumentada através de suas intersecções.

Enquanto os campos da ARTE e do DESIGN (bi- e tridimensional) são claramente campos de fronteiras fluidas, borradas e mutantes, o campo da NARRATIVA é caótico mesmo em seu interior, não só formalmente, como a arte, mas nos modos como é recebido, lido, percebido. Subdividimos o campo da NARRATIVA como tentativa de organizar e cercar nossos discursos, mas o próprio tempo e a história nos mostram como essas subdivisões são falhas e eliminam a complexidade real.

Em “La semiosfera I”, Iuri Lotman escreve:

> Cuando comienza un nuevo momento histórico, el carácter activamente modelizante de la literatura se manifiesta, en particular, en que ésta crea activamente su pasado, escogiendo de la multiplicidad de las organizaciones del ayer una sola y canonizándola miento escogió una Antigüedad simplificada). Este proceso es facilita do por el hecho de que cada una de las tendencias en lucha afirma, por móviles polémicos, su propia universalidad. En el proceso canonización por la ciencia histórica, los textos mismos se transforman, puesto que en la literatura del ayer existían como partes de un conjunto, de un mecanismo, y ahora se vuelven unicamente representantes de una é poca y Sin embargo, comienza una nueva etapa histórica de la cultura, y los científicos de la siguientes generaciones descubren un nuevo rostro de los textos al parecer hace mucho estudiados, de la ceguera de sus predecesores y sin ponerse a pensar en qué dirían sobre ellos mismos los siguientes estudiosos literarios. Entretanto, esa sorprendente capacidad de los textos artísticos de dar material para continuos nuevos descubrimientos debería atraer la atención, puesto que en ella se manifiestan algunos rasgos esenciales de la organización de la literatura como mecanismo sincrónico. (LOTMAN, 1996, p. 180)

Essa potencial releitura dos textos artísticos sob a luz de novos contextos, permite não só revisão, mas aprofundamento, no sentido de uma valorização diacrônica de certos aspectos. A temporalidade como fator interpretativo, a sincronia ou a diacronia são extremamente decisivas na leitura, já que contextos, aspectos sociais, políticos e poéticos são atualizados no contexto, e podem se atualizar na leitura dos textos artísticos.

Nos textos científicos, a história é padrão necessário de leitura, já que não se escapa com tanta facilidade do quão datado conhecimento e recorte estavam na época da construção das narrativas.

Essa importância da temporalidade, do contexto temporal, no caso da interpretação de narrativas, existe desde o código, em sua linearidade, na própria decisão de registro do código linear em narrativas impressas, para seu uso futuro. A essa condição de mídia secundária, resistente ao tempo, durável, e por isso, por vezes, diacrônica, ecoando no tempo, colide a discronia, o escapamento de uma temporalidade estável, na descrição do contemporâneo por Agamben:

> Nietzsche situa a sua exigência de "atualidade a sua contemporaneidade" em relação ao presente, numa desconexão e numa dissociação. Pertence verdadeiramente ao seu tempo, é verdadeiramente contemporâneo, aquele que não coincide perfeitamente com este, nem está adequado às suas pretensões e é, portanto, nesse sentido, inatual, mas, exatamente por isso, exatamente através desse deslocamento e desse anacronismo, ele é capaz, mais do que os outros, de perceber e apreender o seu tempo. Essa não-coincidência, essa discronia, não significa, naturalmente, que contemporâneo seja aquele que vive num outro tempo, um nostálgico que se sente em casa mais na Atenas de Péricles, ou na Paris de Robespierre e do Marquês de Sade do que na cidade e no tempo em que lhe foi dado viver. Um homem inteligente pode odiar o seu tempo, mas sabe, em todo caso, que lhe pertence irrevogavelmente, sabe que não pode fugir ao seu tempo. A contemporaneidade, portanto, é uma singular relação com o próprio tempo, que adere a este e, ao mesmo tempo, dele toma distâncias; mais precisamente, essa é a relação com o tempo que a este adere através de uma dissociação e um anacronismo. Aqueles que coincidem muito plenamente com a época, que em todos os aspectos a esta aderem perfeitamente, não são contemporâneos porque, exatamente por isso, não conseguem vê-la, não podem manter fixo o olhar sobre ela. (AGAMBEN, 2009, p. 58)

O problema na NARRATIVA não é só que ela se estende e faz parte dos campos da ARTE e do DESIGN, como possíveis dispositivos, poéticos (obras ficcionais textuais), e práticos (design gráfico, ou tipologia tridimensional), mas também como descrição, crítica e apoio a esses dispositivos (crítica). A narrativa, que serve de modo distinto a tantos propósitos, tem, em seu próprio campo, estruturas várias, potenciais interpretações diversas não só pelo conteúdo, mas pelo enquadramento prévio da narrativa em algum gênero. Aumentando ainda a complexidade, sua recepção nem sempre é marcadamente histórica, mas, muitas vezes, discrônica.

O que é claro é que de qualquer modo que olharmos para as NARRATIVAS e seus subgêneros, tão ficcionais quanto as próprias NARRATIVAS, e para a dificuldade de apreensão de algo estável nos campos do DESIGN e da ARTE, e o fato de que circuitos produtivos, expositivos, críticos, comerciais, de ensino, de cada um desses campos tentam se manter de fato isolados, como se fosse lógica e atávica a separação. Ao mesmo tempo em que os campos se misturam, que fronteiras são atravessadas, borradas, redefinidas, os circuitos de produção, crítica, comércio, exposição, falam com autoridade sobre a independência e radical diferença de seus objetos de trabalho. Novamente, a crítica, o comércio, o sistema produtivo e expositivo são dependentes da produção, mas procuram esconder essa dependência defendendo sua posição como anterior, original, ou ainda de guardiões da identidade dos campos, que sabemos, são, de fato, mosaicos, mestiços, embaralhados.

Essa confusão entre a realidade desses campos e a descrição da realidade dos mesmos campos convém a quem depende das descrições e de uma separação clara no consumo e na valoração daquilo que é produto dos campos, e potencial valor. Talvez, no campo teórico, a crítica que não reconhece sua dívida com o dispositivo (e apenas essa), e nem reconhece a realidade fluida dos campos e sua interpenetração, advogue por uma suposta identidade original, tenha, de fato, criado a partir de seus objetos, dejetos teóricos, tentando fixar realidades que, na verdade, são fluidas, só se mantêm em sua dinâmica de reinvenção e mestiçagem.

capítulo seis

6. ARTE/DESIGN/NARRATIVA: HIBRIDIZAÇÕES E INFLUÊNCIAS

6.1. Entre os campos: permissões de passagem, migrações e invasões
6.2. Objetos-problema
6.3. Codificações, temporalidades, anotações
6.4. Cubo branco, caixa preta
6.5. Campo de atuação e influência formativa
6.6. Processos práticos e poéticos

6 ARTE/DESIGN/NARRATIVA: HIBRIDIZAÇÕES E INFLUÊNCIAS

"The future, like everything else, is not what it used to be."
(Paul Valéry)

Se partirmos das indefinições de origem de cada campo, já é possível imaginar que um sistema formado pelas intersecções reais e potenciais dos três campos é algo complexo. Até porque, esquecendo as estruturas de validação de cada um dos campos, o contexto de apresentação dos dispositivos, os limites críticos, ou lógicos, o campo da arte e do design, historicamente, é formado pelo desenho e construção de imagens, processos e artefatos, ou pela arquitetura de ambientes e instalações, e pela atenção no desenho dos objetos que compõem essas ambientação. De modo que, fisicamente, os resultados podem ser distantes, próximos ou idênticos, nos dois campos, sem invalidar uma leitura como ARTE e/ou DESIGN. O campo da narrativa, que opera simultaneamente de várias formas e em vários campos, se percebido somente como ESTRUTURA CRIADORA DE DISPOSITIVOS FICCIONAIS, que podem funcionar como dispositivo estético ou como crítica de um dispositivo estético, inclusive ao mesmo tempo, é, se não formalmente, diagramaticamente idêntico aos outros dois campos, já que possui estruturas que incorporam e transmitem experiências estéticas, informação e sentido e, ao mesmo tempo, discutem experiências estéticas, informação e sentido.

De fato que poderíamos, no limite, ler objetos de design como arte, desde que soubéssemos que o autor da arte não é o autor do objeto, mas aquele que declara que dali em diante, aquele objeto específico deve ou pode ser lido como arte, como a fonte de Duchamp.

Do mesmo modo, poderíamos perceber dispositivos estéticos, obras, processos estéticos ou produtos artísticos, como design, e tentar descrevê-los ou criticá-los dessa forma. Desde que soubéssemos que a crítica formal é, na produção contemporânea, menor. Estruturas formais, e seu julgamento, são completamente anacrônicos na contemporaneidade, já que com a liberdade

formal, provavelmente o campo menos complexo da produção é, de fato, aquilo que já foi chamado de plástica.

Narrativas de fato se alternariam aqui, pois poderiam ser um dispositivo estético em si (poético ou prático), poderiam ser parte integrante de um dispositivo estético ou ser descrição crítica das motivações de determinado processo e/ou dispositivo.

Mas não é disso que se trata, e sim de encontrar campos de óbvia intersecção, e campos de potenciais cruzamentos entre arte, design e narrativa, e talvez limites, cruzamentos, hibridizações nos quais uma definição seria tão impossível quanto inútil. Não me interessa um trabalho enciclopédico sobre os cruzamentos e influências entre as áreas, como uma taxonomia de dispositivos vários, mas uma análise pontual de dispositivos de exemplo que podem colaborar para uma visão mais ampla, diagramática, dos campos e intersecções, e, ao mesmo tempo, de uma visão profunda e pontual sobre determinados fenômenos.

Mas se algo ainda parece importante delinear antes, já que definir com precisão o campo das estruturas híbridas seja provavelmente impossível e certamente inútil, é o que trato aqui como dispositivos estéticos poéticos e dispositivos estéticos práticos.

Chamo de dispositivo estético poético uma obra, pensada como obra estética, como resultado ou apresentação de um processo estético.

Essa estrutura permite embate, crítica, discordância, fruição, mas é, antes de tudo, uma estrutura sígnica. Ela serve, como um compósito, à interpretação. Seja uma obra literária, uma instalação, um objeto, uma performance ou uma instalação, ainda que ela tenha usos promovidos pelo criador (políticos, sociais, educativos etc.) sua estrutura primeira serve à interpretação. E só. Ela não tem função prática, original, sua função é existir como potencial interpretativo. Ela pode ter um uso, dado pelo criador, pelo interator ou por responsáveis por sua propagação, e esse uso é parte de sua poética, ou passa a ser. Mas não é função original, já que sua função original é permitir interpretação.

Se o mercado de arte, ou da literatura, lhe dá uma função mercadológica, ou se um colecionador lhe dá uma função decorativa, ou se um movimento lhe usa

como potencial ferramenta política ou social, ótimo. Mas essa é uma potencialidade secundária desses dispositivos. Eles, antes de tudo, são.

Ainda que os próprios artistas, em poéticas específicas, defendam o uso político, social, transformativo, como agenda da arte, essa agenda é, independentemente de nossa concordância ou discordância, secundária ao fenômeno do dispositivo.

E sua formatividade, através da poiesis, é da ordem da descoberta, do acréscimo ao campo dos possíveis, é uma estrutura que fala das potencialidades perceptivas. Sua função, seu uso, sua agenda, caso sua poética pretenda algum uso prático, social, político, é posterior à sua existência como ente interpretativo.

Já o que me refiro como dispositivo estético prático tem uma função, já a tinha quando de sua criação, uma meta, uma pauta. Ou seja, foi criado com uma função prévia à sua existência, como ente que eventualmente responde a essa função. Mas por que então, também, estético? Porque parte do valor da matéria informada vem de sua forma, e não apenas de seu funcionamento. Design é, no limite, dar uma forma a um programa de funcionamento. Esse funcionamento pode ser simples (martelar) ou complexo (criar um coração artificial) do ponto de vista operativo, de sua funcionalidade ou de sua fabricação, mas também pode ser simples ou complexo do ponto de vista de sua forma, de seu uso da matéria-prima ou dos meios de fabricação, de seu software ou da falta dele, de sua infraestrutura, de respeito ou desrespeito a seu contexto, de direcionamento de sua função ao mercado ou à consciência. Ou seja, design pode ser só informação (design gráfico) ou uma plataforma para discussão do próprio design, ou seja, metadesign. Design pode ser um campo formativo para ideias e difusão de ideias, e não só para o desenho de coisas que respondem a determinado programa de uso, função. Mas, historicamente, a tentativa de melhoria, seja lá o que isso signifique, simplificação, inteligência construtiva, durabilidade, beleza, e qualidades formais, materiais, construtivas, fazem e farão parte do design, ainda que ele seja usado para criar problemas, questionamentos, e não simplesmente responda a programas de funcionamento.

6. 1 ENTRE OS CAMPOS: PERMISSÕES DE PASSAGEM, MIGRAÇÕES E INVASÕES

Entendendo o design como um campo ampliado, as possibilidades do design se ampliam, e crescem as possibilidades de interação com o campo da arte.

Mas design, seja compreendido de modo ampliado ou não, tem, e seguirá tendo, preocupações formais e estéticas, e não apenas funcionais.

Mais uma herança do modernismo, a crença de que a funcionalidade exclusivamente produz bom design é celebrada por alguns teóricos, mas claramente compreendida como errônea pela grande maioria dos designers. George Nelson, em “Good Design: What is it for?”, nos lembra:

> Function highly overrated
> When we talk about the 'need' for a certain kind of object, it is a good thing to realize that there is no necessary connection between the level or type of need and the quality of the design. This is an important point in any discussion of design and it is worth expanding. Let us say that the "need' in question concerns a vessel to hold liquids. The response to the need – a designed and manufactured object – may be a perfectly adequate container with no aesthetic interest, or it may be a thing preserved through the ages as an incomparable work of art. In other words, functional sufficiency is no guarantee whatever of good design it is merely the floor below which a design cannot go without failing to serve its purpose. I think it important to realize this because there is a widespread misconception today regarding the role of function, and a very general tendency to overemphasize its significance. And just as the role of function is not necessarily a major one, so with the type or level of the need. It makes no difference, from the viewpoint of good design, whether a container for liquids was made for a prince or a pauper. To be sure, until relatively recently the princes had a better time of it because they were better able to take over the production of the best designers. But the level at which the artist or designer worked has always been far more significant a factor than the social or financial level of his client. (NELSON, 2007, p. 19)

Esse texto, de 1957, é de tal modo atual que faz parte de “Design and art”, publicado pelo MIT Press em 2007.

Se pensarmos que design é praxis, mas também tem preocupações e valores estéticos, e que também pode ser (e é muitas vezes) significante/significado, e, no limite, criação e inovação, estaríamos próximos do campo da arte, conceitualmente. Formalmente, continuaríamos por vezes distantes, por vezes

fornecendo à arte estruturas formais originais, principalmente na produção contemporânea. Ainda que o design, muitas vezes, apareça no campo da arte, como processo, forma, linguagem ou influência, ele é, de saída, se apresentado no contexto da arte, tratado como algo que foi incorporado, subvertido, já que a arte contemporânea, com sua liberdade formal, simplesmente abraça formas originárias de outros campos e as trata como suas. Já o contrário, quando a arte informa, de algum modo, a estrutura do design, os resultados são vistos como objetos/produtos INFLUENCIADOS pela arte, pela lógica da arte ou pelos artistas, já que, ainda que cercados por uma estrutura de distribuição mercadológica e propagadora distinta da estrutura da arte, carregam consigo um diferencial, de algum modo, valorizador no sentido sígnico, que é sua ligação específica com o campo da arte.

Ainda que me pareçam temerárias definições supostamente simplificantes, parece possível afirmar, que, do modo como entendo, arte é processo e fazer poético (poiesis), assim como seus potenciais e eventuais processos subprodutos, e design é processo e fazer prático (praxis), já que é criação, mas que tem, anteriormente ao processo, pautas, metas, objetivos.

Quando essas metas e objetivos são estritamente formais, em design tridimensional, ou comunicacionais no sentido de design gráfico, lidamos com design do modo como é percebido atualmente. E quando parte ou o todo dessas metas é comunicacional, linguagem, não necessariamente linguagem informativa como em programação visual, mas linguagem propositiva, de fato discurso feito objeto, mas ainda objeto funcional, lidamos com esse campo ainda tênue e não completamente compreendido, o campo do designart, algo que me parece lidar tanto com forma quanto com linguagem, com potencial interpretabilidade, ou como um jogo, de fato, entre linguagens e suas potenciais traduções formais, intersemioses.

O que quero dizer com isso é que se, como Nelson escreve, cumprir determinada função é a mínima obrigação do objeto funcional, e o design acontece A PARTIR DAÍ, existem casos em que a função é completamente secundária e a LINGUAGEM é mais importante. Não a estrutura FORMAL,

importante em qualquer dispositivo de ARTE ou DESIGN, mas a estrutura SÍGNICA.

Talvez compreender esse ponto de vista seja mais fácil partindo de exemplos.

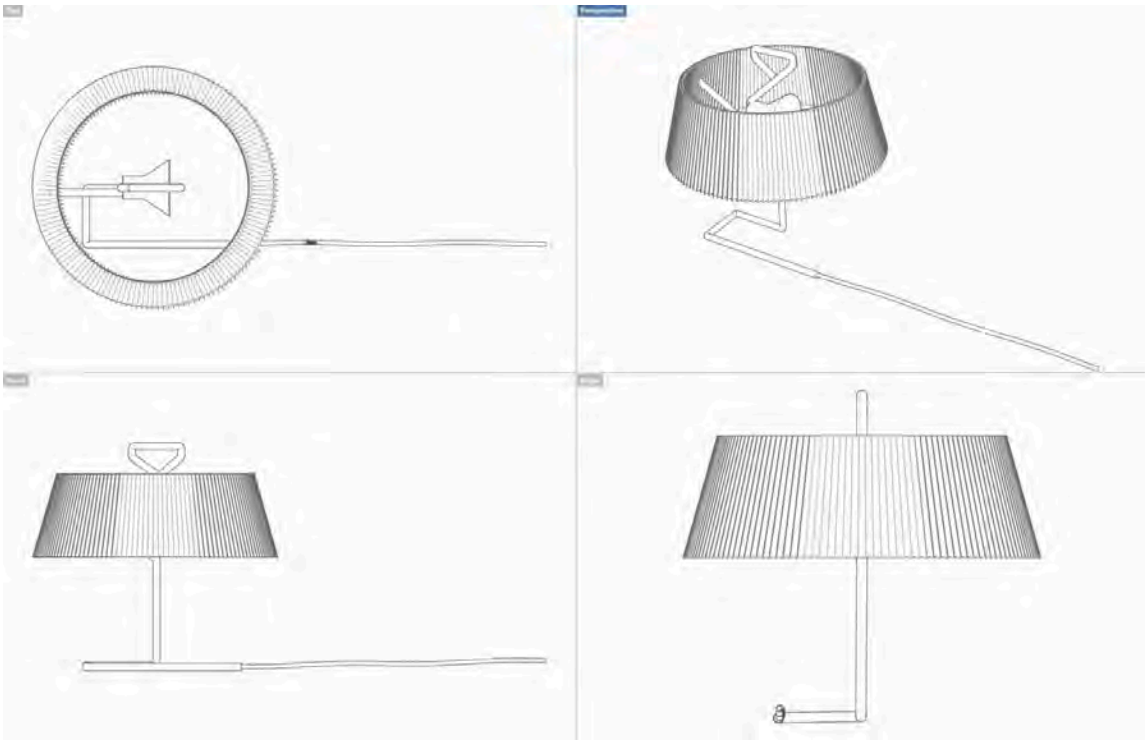
Imagem 7 – Modelo tridimensional de luminária

Fonte: Criação própria (2016).

Imagem 8 – Modelo tridimensional de luminária

Fonte: Criação própria (2016).

Imagem 9 – Projeto de luminária



Fonte: Criação própria (2016).

Desenhei a luminária acima (imagens 7-10) em 2016. Será fabricada em metal, tem uma lógica construtiva simples e, ao mesmo tempo, preocupação estética, formal e funcional, funcional não só enquanto usável, mas enquanto facilidade de produção. Faz parte de uma linha de luminárias que mantém algum parentesco formal, mas que não tem preocupações sígnicas de fato.

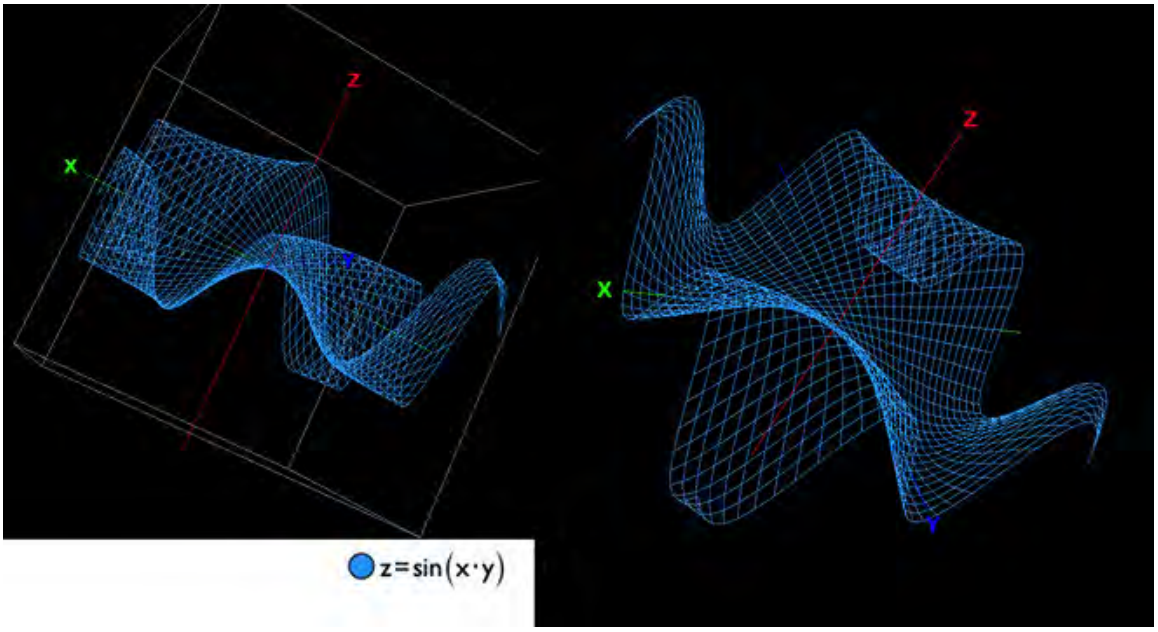
Imagem 10 – Modelo tridimensional de luminária

Fonte: Fonte: Criação própria (2016).

Já a série “Equações” (imagens 11-13), de sólidos produzidos com uma calculadora de gráficos tridimensionais, tem pouquíssima preocupação estética e formal.

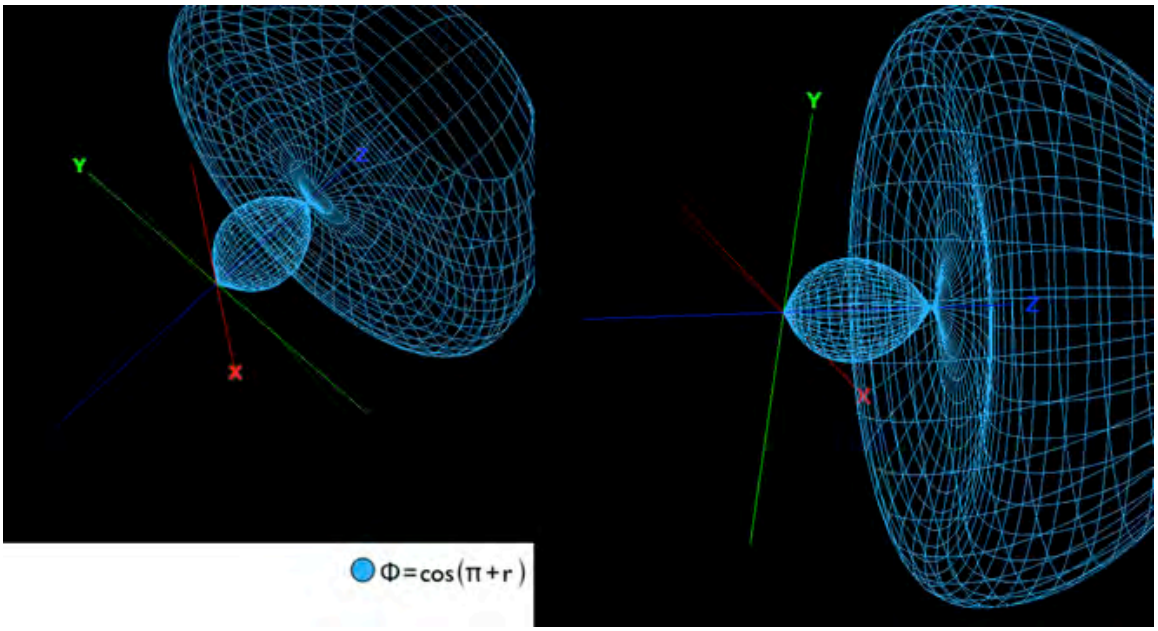
Sua origem é sígnica. Partindo de equações matemáticas, criei uma série de peças de design que serão também produzidas em metal, mas com uma lógica que é muito menos atenta ao funcionamento, ou a aspectos formais, e muito mais atenta a aspectos lógicos, formativos. O encanto das peças é que são gráficos matemáticos, estruturados formalmente, mas, que se fabricados, são peças que têm uma funcionalidade prática. O aspecto sígnico, e não formal, nessas peças, é muito mais evidente. Costumo me referir a esse tipo de trabalho como DESIGNART, e acredito que apesar da terminologia ter seus críticos, ela, de fato, dá conta de uma classe de objetos que é MENOS design e mais SIGNIFICAÇÃO, talvez COMUNICAÇÃO. Aproxima-se da arte no sentido de que o aspecto sígnico é mais profundo que o aspecto formal.

Imagem 11 – Fruteira da série “Equações” z=sin(x*y)



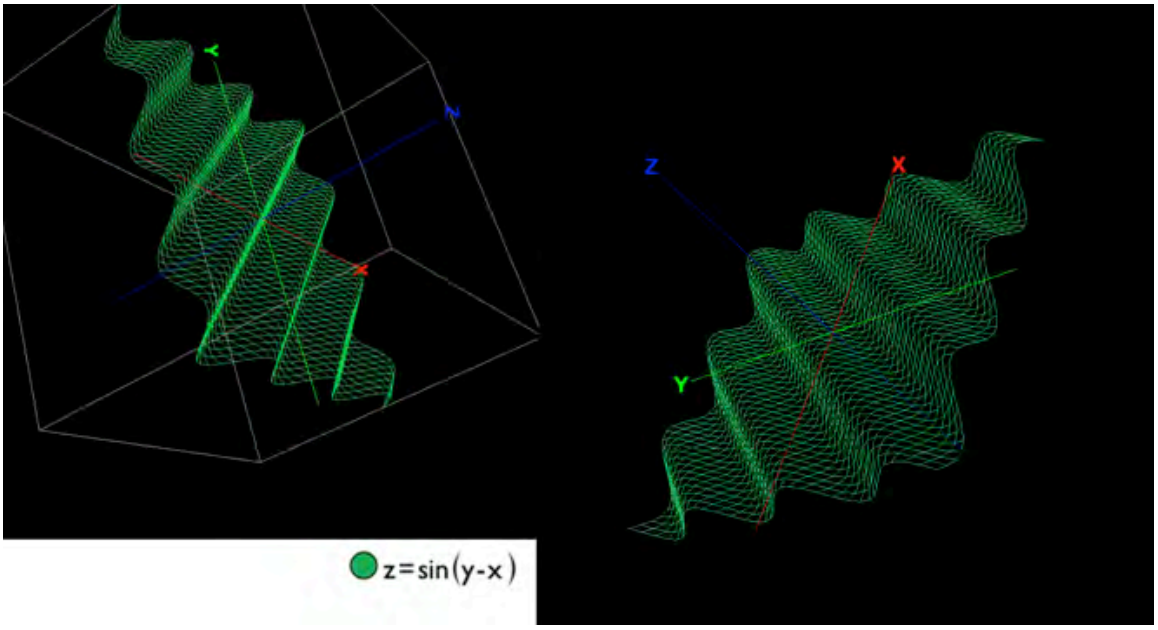
Fonte: Objeto de criação própria da série “Equações” (2014).

Imagem 12 – Luminária da série “Equações” phi=cos(pi+r)



Fonte: Obra de criação própria da série “Equações” (2014).

Imagem 13 – Trivet da série “Equações” z=sin(y-x)



Fonte: Obra de criação própria da série “Equações” (2014).

Temos exemplos que ultrapassam essa definição e, ainda que funcionais, e lidos como design, entram em um campo de definição problemática já que se parecem, mais e mais, com dispositivos artísticos.

Em “Design para um mundo complexo”, Rafael Cardoso fala sobre a multiplicidade de significados e nos dá o exemplo do banco W.W. Stool (imagem 14), criado por Philippe Starck. A peça de alumínio fundido foi criada como objeto de cena para o diretor Wim Wenders e, posteriormente, produzida pela Vitra, vendida como “escultura que pode se usar como banqueta ou suporte”. Ou seja, o fabricante apresenta a peça em uma condição limite. Cardoso escreve:

> O artefato em questão é uma banqueta, uma escultura, ambas as coisas ou nenhuma das duas? A pergunta é boa. Sua resposta é a chave para entender a relação entre forma e significado nos objetos materiais. Qual o significado da W.W. Stool? Será apenas um objeto de decoração e prestígio destinado aos consumidores de alto poder aquisitivo e fina compreensão da teia de referências culturais em torno dele? Será uma mercadoria fetiche, no sentido usual que se atribui a esse termo? Uma espécie de escultura abstrata, pós-moderna, pós-design? Se for esse o caso, como devemos interpretar o fato incômodo de que é possível se sentar sobre ele? Apesar de seu pequeno porte e aparente instabilidade, a W.W. Stool serve sim para sentar, como também para se apoiar, amarrar o sapato ou pendurar uma bolsa. Pode ser tratada como escultura, então? Somente uma pessoa totalmente desprovida de referências culturais e de bons modos usaria uma escultura para qualquer uma das quatro funções citadas.
> Quem duvida disso, que vá ao Louvre e experimente sentar na base da Vitória de Samotrácia!
> Ao analisar a banqueta de Starck, o sociólogo Henri-Pierre Jeudy afirma que: a função de tal objeto é a possibilidade de não ser utilizado". Que ideia fascinante! Um objeto aparentemente utilitário, que prevê em seu projeto o potencial de não ser utilizado. Trata-se de um modo de projetar bem diferente do que estamos habituados. Parece que o propósito mais interessante da W.W. Stool é mesmo de subverter ideias preconcebidas sobre o próprio design. Sua abertura múltipla para uma série de usos e significados obriga-nos a repensar seriamente a noção desgastada de "função". Permeiam a cultura do design ditames funcionalistas como: "uma cadeira é para sentar". E quando não o é? (CARDOSO, 2014, p. 262)

O que é incrível é que Starck parece ter criado, a partir do design de um objeto de cena que integraria a filmagem de uma narrativa, uma escultura funcional. Que posteriormente virou produto, mas se manteve escultura. Não parece estranho, entretanto, sentar no W.W. Stool, já que foi feito, no mínimo, também, para cumprir determinada função.

Mas é absolutamente estranha a apropriação de um objeto da arte pela funcionalidade do design.

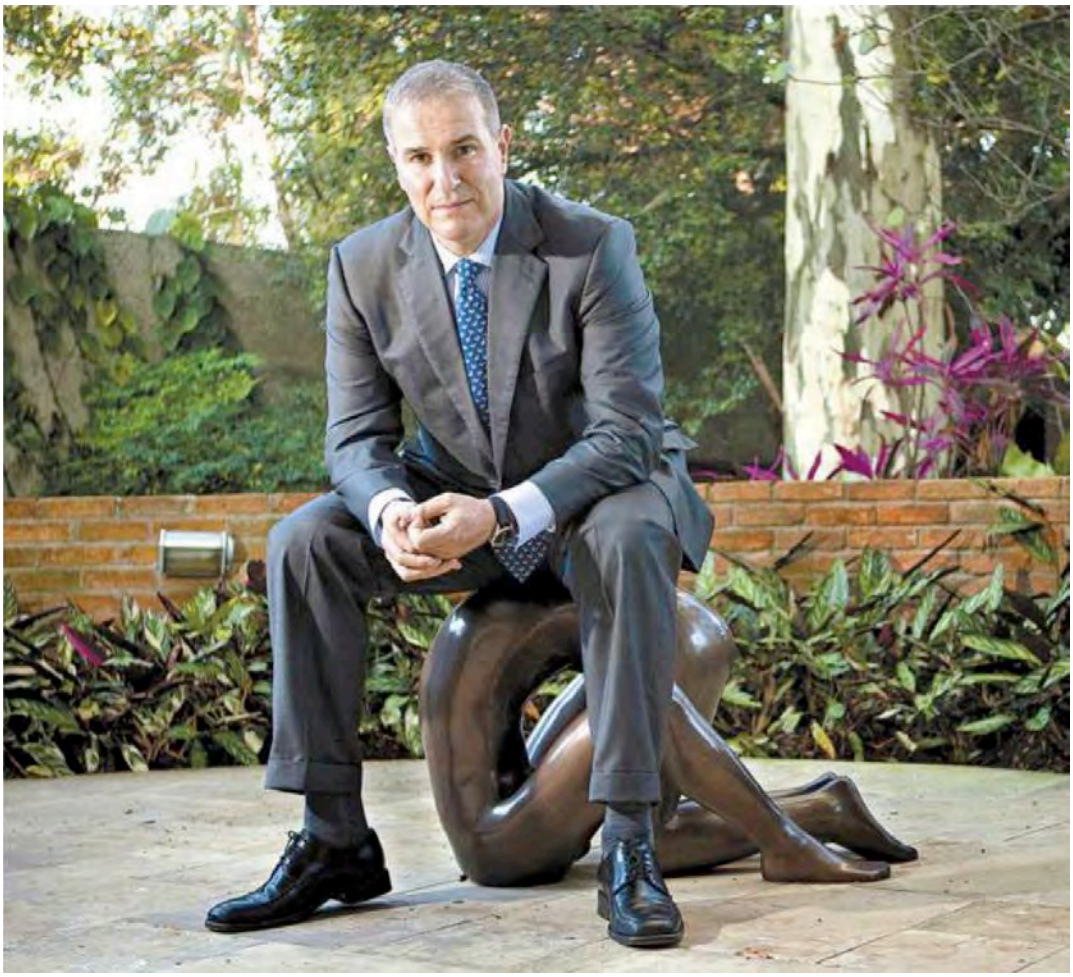
Imagem 14 - Banco W.W. Stool criado por Philippe Starck

Fonte: Vitra/Philippe Starck, W.W. Stool (1991).

Um exemplo divertido é o empresário Heitor Martins, que adotou uma escultura como banco em uma reportagem sobre sua eleição para a presidência da Fundação Bienal de São Paulo, em 2009.

Na reportagem “Candidato promete 'agenda positiva' para Bienal”, do caderno Ilustrada da Folha de S. Paulo, de 26 de maio de 2009, Martins usa uma de suas esculturas (suas já que proprietário, Martins não é escultor, mas colecionador) como banqueta (imagem 15). Uso inteligente, já que a escultura tinha formato e tamanho especialmente cômodos ao uso prático, mas que apesar da propriedade de Martins em relação à escultura, e apesar do uso prático não destruir de forma permanente a obra, é gesto de aparente desrespeito com a escultura, talvez com a arte, mas que acredito que Martins, enquanto diretor da Bienal de São Paulo, não faria. Atual presidente do MASP, Martins aparentemente é, além de patrono e influente colecionador e gestor no circuito da arte, também um transgressor, ou talvez, desatento.

Imagem 15 – Empresário Heitor Martins



Fonte: Danilo Verpa/Folha de São Paulo, Ilustrada, edição de terça-feira, 26 de maio de 2009.

A imagem é real. O fato é que, transgressão ou deslize, Heitor nos mostra que o design, de fato, não pode, ao menos no nosso estágio atual de percepção cultural, se apropriar da arte de modo funcional, sem esbarrar na mais pura falta de bom gosto ou, no mínimo, de adequação. Quem sabe Martins seja um visionário, e seu ato, da mais pura transgressão cultural, trate exatamente da dificuldade de discernir entre arte e design. Ou, já que ex-presidente da Bienal e atual diretor do MASP, Martins, que novamente reitero, é proprietário da escultura que usa como banqueta, e tem o direito de usá-la a seu modo, pensou ser boa ideia fazer da arte, ou no mínimo daquela escultura, seu trono momentâneo. Com o gesto simples da sentada, o patrono nos ajuda a discutir os usos que o sistema faz, ou poderia fazer, da arte. Mas temos que agradecer ao gesto simples de Martins que permite perceber um fato óbvio: se a arte sempre pode se apropriar do design, e tratá-lo como repertório, subverter o uso da arte em objeto funcional parece, à primeira vista, grotesco. Poderia se argumentar que a arte se apropria, mas não permite apropriação, o que seria falso. A arte admite apropriação e uso se os valores dessa apropriação e desse uso lhe parecerem familiares, ou justos. Arte como protesto, como ativismo, sim. Arte como estante, jamais. Não deixa de ser divertida a aversão completa, uma proibição tácita, mas clara no campo da arte, ao se analisar criticamente usos práticos da arte, mas usos que, de algum modo, retirem dos dispositivos sua aura. A produção contemporânea e o sistema que a mantém, a atesta e é mantido em grande parte por ela, permitem apropriação dos dispositivos e seu uso como instrumentos de protesto apenas se esse uso se mantiver sígnico e, de preferência, na faixa de bom-mocismo político e social da vez, mas tem aversão completa a usos não correntes ou diminuidores de uma suposta solenidade do dispositivo. Ironia para uso externo, mas jamais para uso interno, é talvez mais um dos calcanhares expostos do sistema.

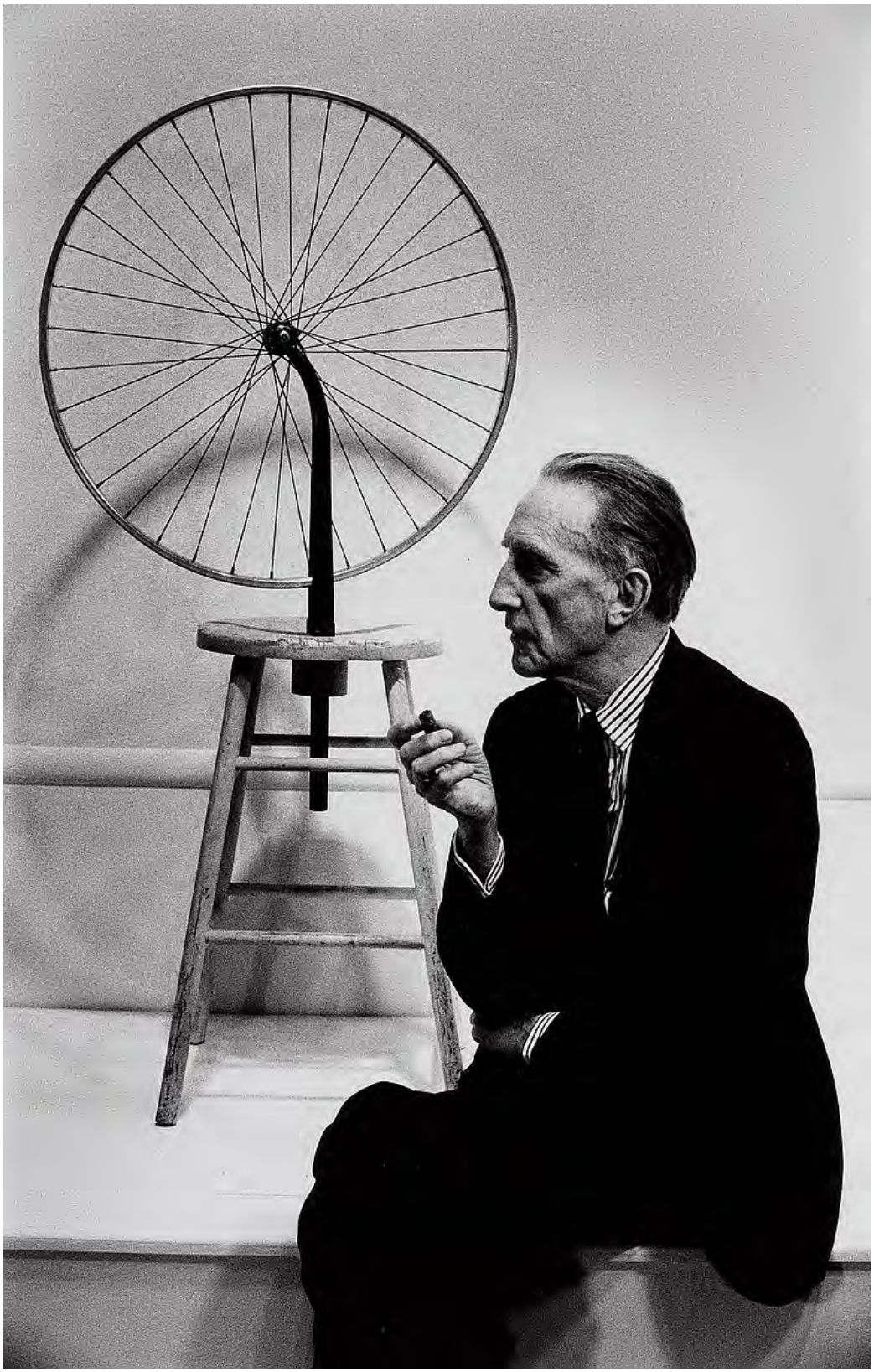
A própria teoria da crítica institucional protege, de algum modo, a instituição do abandono, ou do esquecimento, já que acolhe a metacrítica que lhe é

ideologicamente, socialmente, política e culturalmente, aceitável, mas nega a crítica que, de fato, lhe expõe.

Se notarmos o quanto o mercado, aos aparelhos culturais, e as personalidades que gravitam a arte, mas não produzem de fato, tentam, de algum modo, angariar prestígio ao mesmo tempo em que se colocam como guardiões de uma produção que, muitas vezes, desconhecem, diminuem ou desrespeitam, talvez, a atitude de usarmos esculturas como banquetas pareça muito menos absurda, e mais próxima de uma descrição semiótica da realidade.

Penso que o abandono contemporâneo dos pedestais deveria ser repensado, já que passamos, de algum modo, a tratar os próprios dispositivos como pedestais. Temos agora mais pedestais que esculturas, levando em conta o uso que se faz de grande parte da produção contemporânea.

Imagem 16 – Obra “Roda de bicicleta” de Marcel Duchamp



Fonte: Marcel Duchamp, Roue de bicyclette (1913).

A história da arte (e do design) é repleta de assentos, banquetas e cadeiras-problema, sendo o banco/escultura de Starck e a escultura/banco de Martins exemplos mais recentes. “Roda de bicicleta” (imagem 16), de 1913, 1915 e com réplica produzida em 1963, é dispositivo emblemático de Duchamp e do início de um trabalho conceitual. “Roda de bicicleta” é um banco que perdeu sua funcionalidade, mas ganhou movimento, da roda, e, ao mesmo tempo, uma roda de bicicleta que perdeu sua funcionalidade original, mas se fez escultura, sem ser, de fato, esculpida, já que industrial. O banco é, ao mesmo tempo, pedestal da roda e parte do sistema, escultura e *ready-made*, já que apropriado, mas retificado com a junção da roda. Duchamp começava a produzir seus paradoxos. “One and three chairs” (imagem 17), de Joseph Kosuth, é formado por cadeira dobrável de madeira, fotografia montada de uma cadeira e ampliação fotográfica montada da definição do dicionário para "cadeira". Tratando da diferença entre linguagem e aquilo que a linguagem representa e, de fato, apresentando um dispositivo instalativo único, e nenhuma cadeira, já que, diferentemente da escultura de Martins, não se senta na obra exposta de Kosuth.

Imagem 17 – Obra “One and three chairs” de Joseph Kosuth

Fonte: Joseph Kosuth, One and three chairs (1965).

De “Lugar Comum” (imagem 18), de Valeska Soares, criado em 2016...

Imagem 18 – Obra “Lugar Comum” de Valeska Soares

Fonte: Valeska Soares, Lugar Comum (2016).

Passando por “Matéria e Forma” (imagem 19), de 1964, de Nelson Leirner...

Imagem 19 – Obra “Matéria e Forma” de Nelson Leirner

Fonte: Nelson Leirner, Matéria e Forma – Tronco e Cadeira (1964).

Ou por “Bang” (imagens 20-21), dispositivo instalativo apresentado na Bienal de Arte de Veneza de 2013 por Ai Weiwei, instalação composta por 886 bancos de madeira antigos.

Imagem 20 – Obra “Bang” de Ai Weiwei na Bienal de Arte de Veneza

Fonte: Ai Weiwei, Bang (2013).

Imagem 21 – Obra “Bang” de Ai Weiwei na Bienal de Arte de Veneza

Fonte: Ai Weiwei, Bang (2013).

O campo do design influencia e influenciou diretamente a arte de muitos modos, mas acredito que formas básicas, evoluídas no transcorrer do tempo em processos de design, foram usadas, muitas vezes, como linguagem no campo da arte, não só em apropriações, mas como, de fato, estrutura formal efetivamente escolhida como base para dispositivos estéticos.

Não quero com isso aumentar a importância do design, ou aumentar a importância da fisicalidade em obras que, muitas vezes, são conceituais, mas simplesmente afirmar que aceitamos com facilidade a influência da arte no design, muitas vezes, ou o pensamento que trata design como arte/informação aplicada a algo com função, desde a decoração da superfície de objetos até soluções formais e estruturais. Mas trata-se com reservas a possibilidade da influência do design, algo supostamente menor, já que prático e comercial, em um campo como o da arte. Essa influência sempre parece ter existido, mas

talvez tenha se tornado mais comum na produção contemporânea. Ela não é, ao mesmo tempo, conceitualmente possível, do modo limitado como pensamos as influências trocadas nesses campos.

“Matéria e Forma – Tronco e Cadeira”, obra de 1964 de Nelson Leirner, é um exemplo das formas básicas elaboradas pelo design usadas como assunto, como discussão formal potencial.

“Lugar Comum”, obra de Valeska Soares de 2016, é outro exemplo, assim como “Spiralling” (imagem 22), de 2014, da mesma autora.

Imagem 22 – Obra “Spiralling” de Valeska Soares

Fonte: Valeska Soares, Spiralling (2014).

Claro que esses dispositivos têm, em sua polissemia, leituras várias, potencialidades e complexidades que demandariam, de cada um e de cada contexto, longa análise. Mas é só um registro que o design, no mínimo formalmente, não para de informar e de servir de matéria-prima para a arte.

Claro que o desenho, no limite, o traço, é parte da origem do design e da arte, e que traduções intersemióticas sempre existiram, entre códigos de superfície, imagens, e códigos lineares, textos, narrativas, descrições. E que, portanto, ambos os campos e seus cruzamentos sofrem influência do traço e de outras formas de registro, como fotografia, imagem em movimento etc. Mas é interessante notar o quanto as formas consolidadas, estruturadas pelo design são remixadas em arte. Parece simplório analisar ou perceber esse tipo de dispositivo em seu aspecto formal, concreto, mas é exatamente essa predisposição em procurar aspectos sígnicos, políticos, críticos, complexos e dialógicos, quando do embate com dispositivos percebidos como arte, pré-dispositivo, antes mesmo da interação com o dispositivo, e da procura por aspectos mercadológicos, comerciais, formais, quando da interação com dispositivos que consideramos design.

O preconceito começa na percepção, na interação, e estruturas que atravessam os campos mais obviamente são bons exemplos dessa tendência de interpretação.

Ou seja, para além da preconcepção de valores pré-interpretação, em obras que, de fato, utilizam formas, estruturas oriundas do design, parte-se diretamente para a análise de aspectos caros e/ou relevantes à arte e esquece-se a origem. Essa simplificação de leitura, parte do pressuposto, me parece, que toda arte atual é informada pelas teorias mais recentes, pela crítica institucional, pelo pós-estruturalismo, e que aspectos formais são acidentais ou apropriações sempre críticas. Estamos predispostos a procurar por complexidade, muitas vezes não em aspectos formais e sua origem, já que negamos a complexidade e a potencialidade sígnica de muitos desses aspectos formais em seu campo de origem.

6.2 OBJETOS-PROBLEMA

> “To see is to forget the name of the thing one sees.”
> Paul Valéry

Existem, entretanto, casos que não lidamos apenas com linguagem e forma, mas com outras potencialidades do design. Não me interessam definições, mas mesmo se o interesse fosse esse, eu não saberia como definir, de fato, esse tipo de trabalho. As definições, se possíveis, só são úteis aqui para transmissão de um pensamento ainda em construção. Costumo referir-me a eles como objetos-problema. Penso, e não com certeza, mas com dúvidas, que se tratam de objetos que tratam o campo do design como campo dos possíveis, que tratam design como um campo potencialmente propositivo, de ideias, sistemas, e não necessariamente de renovação ou atualização de consumo. Mas eu não conseguiria tratar desses objetos como dispositivos estéticos poéticos, como artísticos no sentido de proposições artísticas.

Podemos apresentá-los dessa forma, claro, mas tenho a sensação de que são uma espécie distinta de estrutura. São um tipo de dispositivo-discurso, mas que mantêm alguma funcionalidade prática. São talvez obras, disfarçadas, mas, de fato, seguem tendo um aspecto utilitário. Invasões de circuito, têm preocupações outras, propositivas, mas atuam como peças funcionais, a princípio. Mas que têm, em seu discurso, implicações que normalmente notamos em dispositivos artísticos. Apesar disso, se portam como objetos de design. Esses objetos-problema são, antes de tudo, sistemas, lógicas de funcionamento, mais do que objetos. Porque operam, na verdade, nas fendas, nos interstícios entre função prática e sistemas de distribuição existentes, mas que carregam interpretabilidades outras, potenciais.

Se pensarmos que o design compreende, seja em uma visão utilitarista, *problem solving*, ou em uma visão ampliada de campo como potencial propositor de ideias, de todo modo, uma sequência se mantém, que é a de pesquisa, contexto, problema, projeto, objeto e dejeto. Todo e qualquer processo produtor de linguagem/informação ou do uso da linguagem aplicada a algo, teria, com

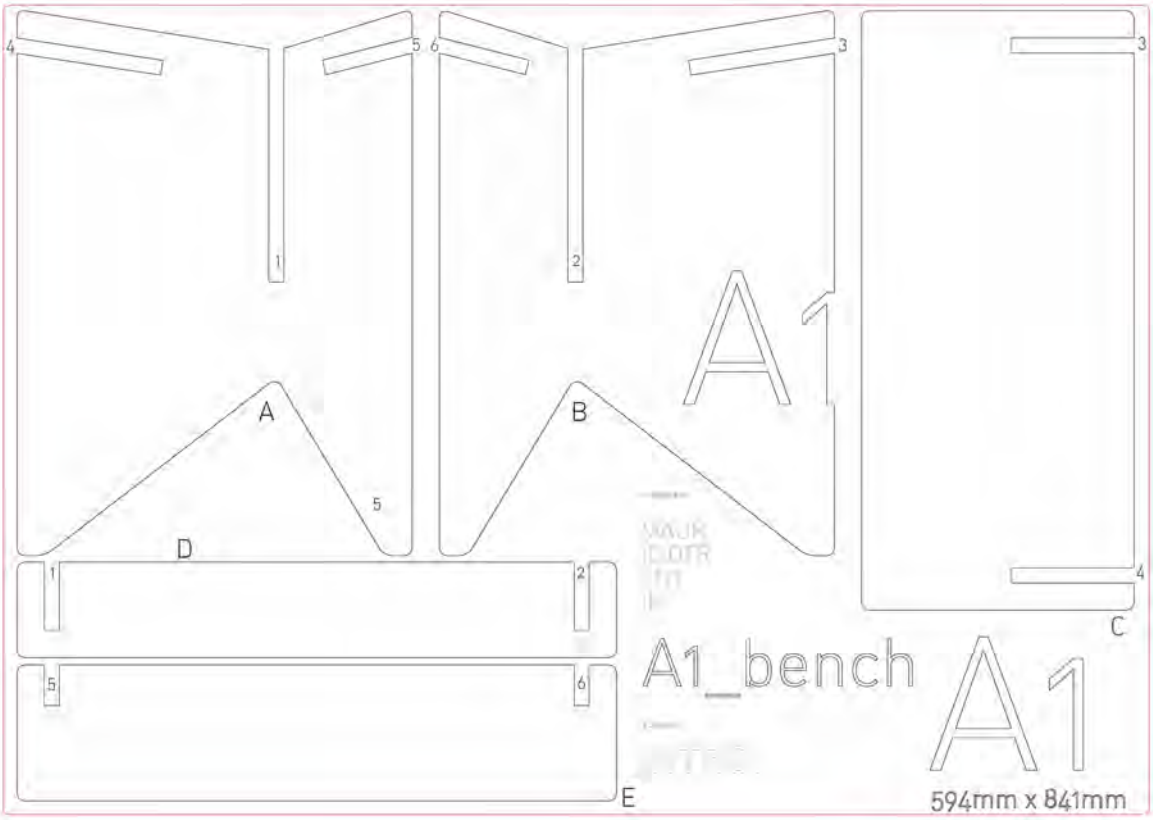
mais ou menos profundidade, mais ou menos complexidade, potencialmente, todos esses estágios. De modo que de seu caminho original de mecanismo de solução para um caminho como linguagem, campo de ação, potencial campo de especulação, ainda que seja uma ampliação de possibilidades e um aumento considerável de complexidade, o campo do design se mantém, grosso modo, com um processo que é, de algum modo, estável.

Acontece que em todas essas fases (de pesquisa, contexto, problema, projeto, objeto e dejeto), tecnologia, linguagem e uma atitude propositiva podem criar novos modos de construção do dispositivo, e do processo em si, subversivos no sentido em que, ao mesmo tempo, acabam com o paradigma do design exclusivamente como solução enquanto inserem, na lógica comercial e industrial das formas projetadas, discursos. Cria-se um discurso que não é apenas formal, mas sígnico no sentido que permite interpretantes outros que a simples solução funcional não permitiria.

Escrevo sobre esses objetos-problema porque me parece revolucionário para o design se tornar um campo propositivo, de fato, e ampliar seu próprio campo de possibilidades enquanto linguagem, e que, ainda assim, formalmente e formativamente, estaria distante da arte, já que teria, de saída, pautas e obrigações funcionais, práticas.

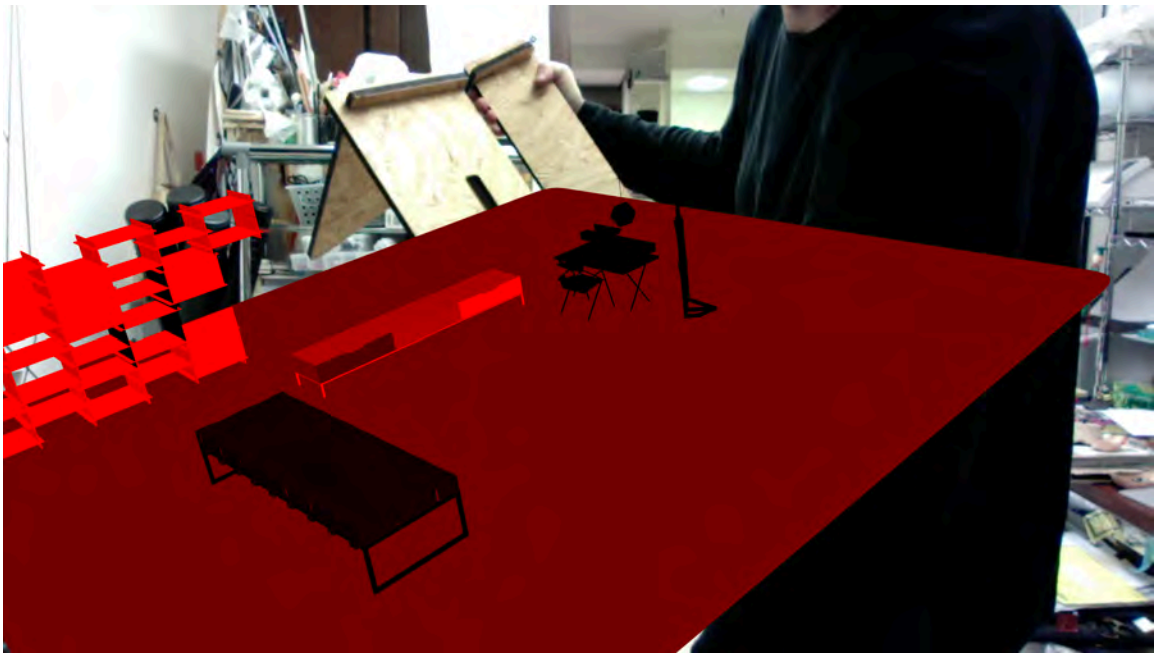
Um objeto-problema fica talvez mais fácil de ser compreendido com um exemplo real. Em 2013, desenhei uma banqueta cortada a laser (imagem 23), composta de peças encaixadas, sem cola. O projeto se encaixava em uma folha A1, e fiz um protótipo em OSB, material usado primariamente como tapume, mas que já usei repetidas vezes em projetos. O banco seria mais uma banqueta como tantas, talvez interessante pelo desenho de encaixe, pela estrutura, nada de muito novo.

Imagem 23 – Desenho de banqueta de encaixe cortada a laser



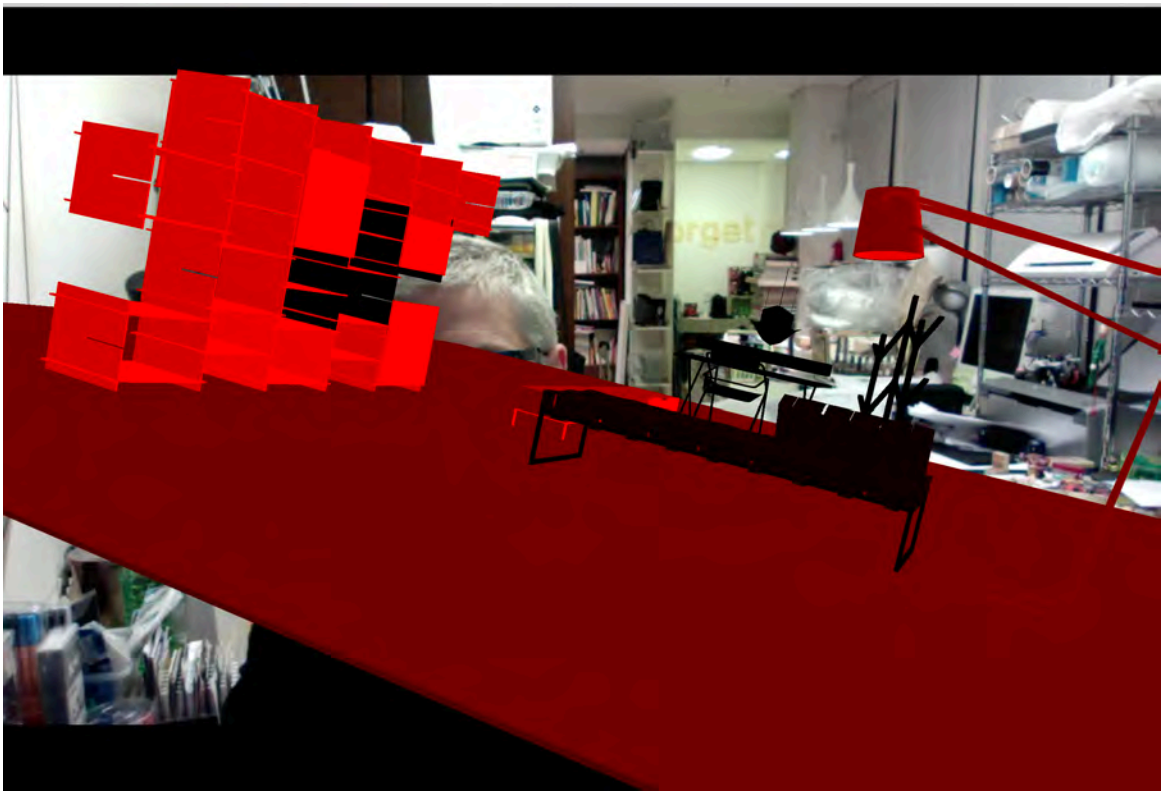
Fonte: Criação própria, A1 (2013).

Imagem 24 – Sala mobiliada tridimensional em realidade aumentada



Fonte: Criação própria, Sem título (2016).

Imagem 25 – Sala mobiliada tridimensional em realidade aumentada



Fonte: Criação própria, Sem título (2016).

Mas em 2016 coloquei um marcador de realidade aumentada no assento do banco, feito com fita adesiva preta. Poderia ser feito no próprio laser, queimando a madeira, mas o banco já estava fabricado, fiz então com a fita preta um protótipo. E programei um sistema de realidade aumentada que cria toda uma sala tridimensional, com algum mobiliário projetado por mim (alguns que já existem fisicamente, outros que são apenas projetos), e assim que o computador percebe o marcador no assento da banqueta, ele projeta em sua tela uma sala enorme, completa, com móveis, que são tridimensionalmente controlados, por webcam, pela posição e proximidade da banqueta A1 (imagens 24-25).

De modo que se o mundo se virtualiza, e temos cada vez mais tempo on-line e mais vida e conexões on-line, e menos vida e conexões reais, quem sabe poderemos ter um volume enorme de acúmulo virtual, mas controlar esse acúmulo de modo real, com uma interface tão simples como uma banqueta.

Essa banqueta, para além de valores formais, de desenho físico, é, de algum modo, compreendida por um software e atualizada. Transforma-se em mouse e em uma coleção específica de sólidos que podem ser controlados por ela.

Deixou de ser apenas real, ela é, de algum modo, hiper-real, é assento, interface de controle e mensagem.

É incrivelmente interessante que toda contribuição do design para a arte, visualmente, formalmente e documentalmente clara, se não óbvia a essa altura (do cubo branco a padrões de expografia, da documentação que tenta ser transparente e apresentar, de modo solene, dispositivos poéticos como se não existisse um trabalho de design gráfico tentando aumentar o respeito pelo dispositivo apresentado ali, e como escolhas formais, ainda que apropriativas, sempre formais, e, portanto, servindo de repertório formal para dispositivos outros; seja colaborando com formas e estruturas, ou com o processo, emprestando à arte as fases do processo do design: pesquisa, contexto, problema, projeto, objeto e dejeto) seja, de algum modo, tratada como simples apropriação pela arte, o design, ao mesmo tempo, colabora como origem daquilo que é apropriado, desde que se mantenha, de modo comportado, fora

da discussão. Simplificante e completamente despropositada, essa visão de um campo que se apropria e outro que serve a funcionalismos é empobrecedora para a discussão estética de modo geral.

Essa espécie de intertextualidade negada, essa apropriação tácita, mas negada conceitualmente, aceita com naturalidade, estranhamente comum e corriqueira, é ampliada pela falta de discussão. O fato de que a arte tem como prerrogativa autorizar um objeto a fazer parte de seu campo não nos impede de pensar porque determinado objeto, e não outro, foi escolhido pelo artista. Se qualquer coisa pode ser uma obra de arte, mas algumas coisas ainda não o são e aguardam um gesto (de escolha, no mínimo) para transformá-las em arte, por que seguimos discutindo profundamente a influência da arte no design e não costumamos discutir a influência do design nas decisões afirmativas de artistas, que são (assumidamente ou não) influenciados pelo design e pelas práticas do design, em suas escolhas poéticas? No caso extremo dos *ready-mades*, sem intervenções outras que não a escolha em si, é interessante que após mais de 100 anos do ato genial de Duchamp seguimos discutindo, nas múltiplas recriações do ato na produção contemporânea, o evento da não-produção (radical e de enorme valor histórico e diacrônico na arte se pensarmos nos atos originais, mas não tão radicais nas repetições do mesmo ato mais de 100 anos depois), mas insistimos em não discutir a origem dessas escolhas, muitas vezes influenciadas pelo design.

6.3 CODIFICAÇÕES, TEMPORALIDADES, ANOTAÇÕES

Outra potencial troca de influência, para além de imagens e formas, são aspectos codificados, no sentido de funcionalidades e habilidades estruturadas por código, software.

Se não incluirmos códigos lineares, textuais, mas sim os códigos de superfície, imagens, que podem ser usados na construção de dispositivos estéticos poéticos ou práticos, arte, ou design, ou algo não definível, temos possibilidades bidimensionais, e também tridimensionais. É importante lembrar que a terceira

dimensão pode ser a profundidade, ou o tempo. Filmes são tridimensionais no sentido que possuem imagens em duas dimensões e a substituição dessas imagens no tempo, ou seja, um terceiro vetor que é o tempo. Imagens tridimensionais, de fato, que possuem mapeamento em três eixos (poligonais ou NURBS), quando animadas, em uma série de imagens, são, de fato, quadridimensionais, já que possuem os eixos x, y, z e o eixo temporal. Mas essa temporalidade animada, sequencial, do filme, tem regras próprias, frames por segundo, as imagens seguem nos reprodutores de vídeo sempre em uma mesma direção, são aceleradas e/ou retornam ao ponto de origem do mesmo modo, de maneira que os controles de frame, temporais, em imagens animadas, lidam com a temporalidade de modo preestabelecido.

Sejam os filmes apresentados em moviolas Steenbeck[22] ou em softwares emuladores do trabalho das moviolas originais, seja a última versão do iMovie da Apple, do Adobe Premiere Pro ou do Final Cut, a temporalidade, a experiência temporal, mesmo quando se lida com os controles de aceleração ou retorno, é a mesma. Ainda que codificados em software, os controles digitais de imagens animadas em editores não lineares aceleram e facilitam o processo, mas não o alteram de fato. A chamada edição não linear, que ganhou o nome em comparação com moviolas que permitiam acesso a um frame através das passagens dos frames anteriores ou posteriores, permite o acesso instantâneo a frames. Mas seguem tendo sua temporalidade linear, monodimensional.

Mas os softwares, em si, são multidimensionais. Em Processing, por exemplo, assim como em outras linguagens de programação, parte do software é executada uma só vez, outro trecho é executado em loop, continuamente, e o resultado pode ser experimentado e experimentado novamente, e também simultaneamente, em quantas telas disponíveis e a qualquer distância que cabos e/ou a internet ou outra rede permitam alcançar. Os softwares são a mais radical e recente estrutura que demonstra essa possibilidade, de uma temporalidade diversa de um vetor que permite acesso epistêmico ao passado, relação real com o presente e apenas apostas futuras. Essa temporalidade

[22] VER http://cultureandcommunication.org/deadmedia/index.php/Steenbeck

diversa, paralela, de fato, distemporal, muitas vezes, é mais reconhecível em softwares, mas não é, como experiência potencial, fato novo.

Assisti às 9:30 de 2 de junho de 2016 à palestra do Professor Farouk Y. Seif. em Tallinn, Estônia._A questão é que o Professor Farouk não estava na Estônia, mas pelo Skype, ligando de sua casa em Orcas Island, Seattle._Dr. Farouk nos ligava do dia anterior, com 10 horas a menos de fuso horário. Para ele, ainda era 1 de junho, 23:30. Mas ouvimos, conversamos, fizemos perguntas, de modo sincrônico. A mágica daquela ligação (e de qualquer outra que fosse feita a essa distância) foi a de uma só vez estruturar sincronia, diacronia e discronia. Falávamos ao mesmo tempo, realmente, mas em relação à hora do dia e à própria data, estávamos separados no tempo, ao menos no tempo cronológico, já que geograficamente tão distantes e, portanto, em fusos tão afastados. Ao mesmo tempo, estávamos todos ali, fora do tempo de algum modo. O tempo, de fato, operava localmente, nós estávamos começando um dia, Farouk terminava o dia anterior. Mas, na conexão, o tempo deixava de operar, tínhamos ali uma experiência de discronia sincrônica, já que estávamos instantaneamente em comunicação. Essa possibilidade de continuar experimentando o tempo local, mas se conectar a outra temporalidade, remotamente, existe desde os telégrafos, talvez antes. Em teoria, desde a adoção internacional do GMT, em 1884, na International Meridian Conference. Mas é mais uma experiência, de fácil repetição, que permite, em mídias terciárias ou virtuais, uma temporalidade diferente da regular. A informação, perdendo sua materialidade e passando a condição virtual de dados fluidos em uma rede, rompe com o modo unidimensional, temporal, regular, e nos apresenta a possibilidade de atravessar o tempo, não só guardando dados e informações para o futuro, ou acessando simultaneamente o mesmo conteúdo a partir de várias temporalidades/geografias diferentes, mas atravessar a própria experiência de tempo e criar zonas ou momentos sincrônicos, ainda que localmente exista diacronia. Essa junção de possibilidades temporais, de Chronos, o tempo linear, local, real, com Aion, o tempo cíclico, metáfora possível para o loop dos softwares, com Kairós, o tempo exato, o tempo do instante correto, a experiência

instantânea, me parece uma experiência de temporalidade múltipla, reconhecível em transmissões de dados em redes.

Além disso, pela própria lógica do software, a infraestrutura de computação de dados é, por definição, atemporal, no sentido cronológico. Ela é temporal no sentido aiônico, de Aion, de ciclos, de loops, de retornos. A temporalidade, em um software, deve ser programada. Além de programável, é maleável. Precisamos ensinar um código a respeitar o tempo, se isso, de algum modo, interessar. Se não, o software, em si, funciona aquém e além do tempo, ainda que nossa experiência específica do fenômeno seja temporal de alguma maneira. Essa possibilidade de múltiplos acessos, simultâneos, de temporalidades diversas, e de um trajeto não de todo linear, mas em loop, dentro do software, cria uma camada que é, de algum modo, imaterial, que é virtual, mas obviamente real e operativa, camada que é por definição multidimensional, em muitos dispositivos potenciais. Essa complexidade é recente, e a barreira entre estruturas materiais e virtuais só começa a cair, ou, no mínimo, pontes começam a se construir entre essas duas formas de realidade, e os modos de interação (som, voz, movimento, tato, temperatura, variação de pressão, imagem) se ampliam. Junto com a antiga barreira se vai nossa experiência conhecida, familiar com o tempo, a temporalidade original ou se já não mais original, no mínimo, cultural. Vivemos, de fato, outros tempos.

Os softwares, ainda que não lidos da esquerda para a direita e de cima para baixo, são textos codificados, lógicas lineares, ainda que essas linhas bifurquem e retornem ao início muitas vezes. Um software não é todo lido instantaneamente, mas tem um trajeto específico, de alguma linearidade, em sua execução. De modo que, no limite, o software não é linearmente contínuo, mas é uma narrativa consecutiva, sequencial.

Softwares são narrativas, se pensados desse modo. Narrativas operativas que, de fato, deflagram processos informativos, decisórios, verificações e condutas, e rotinas, que podem a partir daí atualizar imagens, sons, motores, máquinas etc. Não são narrativas necessariamente no sentido de transmissão de conhecimento, mas são no sentido de transmissão de informação.

Softwares são outro campo de intersecção entre narrativas e dispositivos poéticos ou práticos, já que, no limite, grande parte do que produzimos atualmente, em alguma de suas fases, projeto, execução, apresentação ou em sua própria forma final, é, antes de mais nada, código com uma função predefinida. No limite, temos uma narrativa codificada. Claro que assim que executada, e percebida, de algum modo, por determinado interator, ela gera um sem número de possibilidades interpretativas e, portanto, carrega em si narrativas potenciais. Mas mesmo se não chegarmos ao limite da interpretabilidade, se simplesmente lermos um código pré-execução, temos ali uma narrativa codificada.

E softwares têm outra característica: podem ser simplesmente implementados, e não originalmente programados. Ou seja, um artista utilizando linguagem codificada pode simplesmente implementar uma rotina que ele próprio não desenvolveu, ou mudá-la um pouco e ir, de algum modo, tendo uma autoria complementar. Ao mesmo tempo, essa autoria também é, assim como o código, algo consecutivo, que vai se alterando de autor em autor no caso de códigos não completamente originais.

O que permite e facilita o reúso de código são as anotações. Anotações são trechos de código deliberadamente ignorados na execução do software. Por exemplo, em Processing, tudo que vem após // é ignorado pelo sistema até que a linha acabe, ou seja, até o próximo Enter.

Programadores usam essas anotações para descrever, em linguagem corrente, textual, rotinas, funções, explicações, lembretes, para que ele não tenha que reler e decifrar exatamente o código, e saiba, trecho a trecho, o que, de fato, vai acontecer, que efeito a execução daquele trecho vai produzir. Também útil na edição do código (ou no reúso), por outro programador, que copia apenas trechos que entende úteis. E não precisa, de fato, ler ou executar o código, simplesmente segue as anotações.

Mas o que me parece interessante aqui é que essas anotações são parte do código, de fato, estão inscritas no código, mas não são notadas por quem vê a execução do código, e também não são notadas, já que propositalmente

ignoradas, pelo próprio computador, pelo sistema que executa o código. São bolhas de linguagem humana no meio da linguagem maquínica, codificada. Bolhas que são definidas de modo a passar ignoradas pelo computador e por um interator que não tenha acesso ao código. Se usadas apenas para indicações e anotações, já constituiriam leitura interessante, mas podem ser um campo da poesia ou da prosa, por exemplo, costuradas no código, invisíveis para a máquina que executa o código e para o interator que percebe e/ou interage com o resultado da execução do código.

Anotações são espaços de literatura escondida, de algo que rompe com a interação direta, mas que permite que uma mensagem seja enviada e que, mesmo assim, mesmo não codificada, compreensível, não é percebida pelo sistema que a executa nem por aqueles que testemunham sua execução. Seria percebida caso existisse, de fato, interesse pelo código em si, por aquilo que, de fato, comanda o que se pode ver/perceber/interagir. São a prova de que um interator de um dispositivo poético digital pode estar na presença de um fantasma virtual, além daquilo que ele, de fato, percebe interagir. Algo que se aproveita do sistema e da rede para sua transmissão, mas que, ainda assim, não é lido, como código, pelo sistema que o executa.

“Cubo branco” é uma instalação multimídia para um ou quatro projetores (imagens 26-28). Preferencialmente, deve ser instalada em sala com projeções simultâneas em quatro paredes, mas o sistema pode ser apresentado em sua versão mínima, com um projetor apenas, ou em versão maquete, com um computador com microfone. O sistema apresenta um cubo branco, que tem seu tamanho, rotação e velocidade de repetição ditados pelo som que os interatores fazem na sala. Um computador capta o som e transmite em tempo real dados para o software, que atualiza as proporções do cubo, instantaneamente.

“Cubo branco” é um trabalho em software que tenta discutir esse lugar que é o lugar da exposição, esse vazio construído, essa moldura da arte que é o cubo branco. Eu queria lidar com esse vazio e com essa lógica de atualização de imagem que não parece ser criada, mas que existe em potência, e que permite ao interator criar com ela, agir com ela, e ser, de algum modo, tocado por ela,

transformando o interator, enquanto na instalação, em produtor daquilo que vê. O dispositivo, que é a soma da luz do projetor, do som que o interator gera e do software e do hardware que escuta e transforma essa informação, é um sistema fechado na medida em que o interator é quem percebe a obra, mas é também quem atualiza a obra.

Imagem 26 – Projeção responsiva “Cubo branco”

Fonte: Criação própria, Cubo branco (2016).

Imagem 27 – Projeção responsiva “Cubo branco”

Fonte: Criação própria, Cubo branco (2016).

Imagem 28 – Obra “Cubo branco”

Fonte: Criação própria, Cubo branco (2016).

O desenho da programação tenta alterar um território já esperado, o território limpo do cubo branco, mudando a perspectiva espacial do interator em relação a uma sala ou a uma parede apenas, e, ao mesmo tempo, colocá-lo na posição de criador, de cocriador, da obra que vê e experimenta.

Essa mudança de território, tanto do vazio, quanto da atividade artística como ação exclusiva do artista, é questionada em “Cubo branco”. Com luz apenas e o som ambiente, o vazio é tomado de informação, a perspectiva esperada é alterada, e o artista deixa de ser um ente para se transformar em uma função, função que em “Cubo branco” é, principalmente, realizada pelo interator.

“Cubo branco” discute o modo de exibição, o cubo branco como espaço puro, como contexto alterado pelo design, pela arquitetura, de modo a conferir um ambiente supostamente livre de influências outras e apresentar a obra sem interferências. Mas é justamente o contrário. O cubo branco é a interferência principal, o modo artificial que esconde, de algum modo, a realidade caótica e colabora, como moldura ou pedestal, tentando, de algum modo, autorizar algo como obra de arte.

“Cubo branco”, o software, traz essa discussão projetando algo no vazio que é uma linha, que se transforma em cubo, e tem formato, escala e posição alterados pelo som gerado por quem visita a obra. Exposto no Centro Universitário Maria Antonia (imagem 29), “Cubo branco” recebeu menção honrosa no Projeto Nascente 2016.

Mas “Cubo branco” tem, em seu código, a seguinte anotação, não percebida pelos interatores, pelo comitê de curadoria, e nem percebida pelo computador que executou o software:

Nem se eu pintasse de branco os fios e os transformadores que insistem em ficar na sua frente sem que você note, e ainda trocasse as lâmpadas dos postes por luz negra e sorrindo na sarjeta contasse a verdade até o fim, se iluminasse os bueiros com lâmpadas frias das que tiram a fome com a qual você se distrai e te fizesse ver aquilo que você faz, todo dia, aos poucos, nem assim você perceberia tudo que não vê, tudo que permite, tudo que vende barato ou dá enquanto morre sem juros, enquanto junta milhas para a viagem que você não faz e pensa se é ou não a hora de desligar os aparelhos e apertar os números, além da centrífuga um conjunto de facas convém aproveitar não costumam fazer um desconto desse tamanho quem sabe também um vaporizador entregam em pouco tempo seria ótimo, mas vamos deixar para amanhã já é tarde e uma centrífuga é sempre uma decisão séria existem muitas peças para lavar e nem se eu centrifugasse sua mão e te desse para beber enquanto todo o vapor queimasse o que sobrou dos seus olhos depois do conjunto de facas você teria a boa vontade de notar o óbvio, sua vida, se é que podemos chamar isso de trabalho, já que qualquer aparelho desses retira 60, 70, 80 ou quem sabe 90 por

cento dos seus afazeres e você pode aproveitar as boas coisas da vida como sua família, filhos, esposo ou esposa, a sua cara-metade, o que dá sabor a seu lar, cuidar de quem você ama, ah, que delícia, tempo para os batizados e os jantares importantes, tempo para curtir suas amizades interessantes, enquanto aparelhos maravilhosos derretem sua pele, arrancam seus olhos, liquefazem tendões e se alimentam do seu tempo que já é menor enquanto você despreza a vida que continua apostando e perdendo sem olhar seus dentes que brilham mais brancos e com um hálito incrível protegendo sua boca de vários males comuns e imperceptíveis a olho nu sim você vai adorar o branqueamento total que só quem é especialista em saúde bucal pode proporcionar consulte seu dentista e pergunte por que nem a luz negra que sai do bueiro faz com que você note enquanto sorri que são seus ossos que brilham não você, mais expostos e secos a cada dia, brancos como a sua biografia velhos como o fax que você tecla e percebe que no lugar do vaporizador convém pedir um telefone sem fio com quantas bases será que aguentam interferência temos tantos quartos todos precisam falar ao telefone teremos tomadas para tudo isso?

“Cubo branco” é um sistema cuja anotação, ou seja, aquilo que o computador não lê, é maior que o próprio código original, programado em Processing por mim, e é um exemplo de como anotações podem, eventualmente, criar uma literatura paralela que, apesar de não percebida, está lá e faz parte da obra, ou, no mínimo, de um aspecto real, funcional, da obra.

Este texto é também parte de “Fugindo pra perto”, compilação de crônicas que escrevi nos últimos anos e compilei em 2016. Crônicas que são apresentadas aqui como possibilidades narrativas.

Mas é, também, parte não codificada, anotada, do código de “Cubo branco”.

Essa segunda camada de discussão é, de fato, tão importante quanto a primeira, já que a discussão, de fato, em “Cubo branco” é o sistema da arte, aquilo que autoriza algo a ser uma obra, o circuito que apresenta e valida.

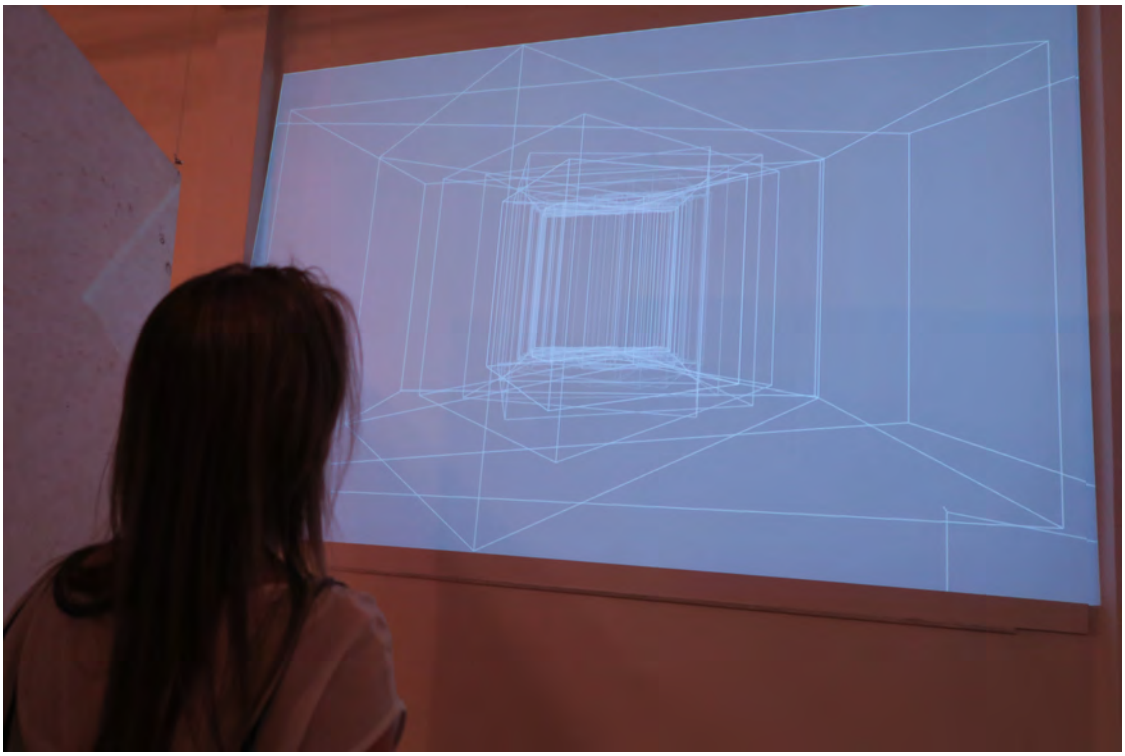
Ou seja, “Cubo branco”, o software, recebeu menção honrosa sendo percebido, validado, de algum modo, por público e pela curadoria, somente em parte daquilo que de fato é, já que parte do corpo da obra não foi sequer percebido,

notado ou verificado, como era de se esperar. Nem o computador, nem a curadoria, nem o público, percebem parte crítica de “Cubo branco”. Distraídos com a funcionalidade do sistema, perdem parte da informação da obra, já que são impactados e reagem a ela do modo que compreendem. Interagem no espaço que parece potencialmente interativo, e só.

“Cubo branco” tem algo de provável, físico, em seu código que, no entanto, não é percebido quando a obra é apresentada, nem pelos interatores, nem pelos curadores, nem pelo computador que permite ao sistema rodar. Mesmo no texto descritivo de “Cubo branco” não incluí a anotação, de modo que a obra foi apresentada contendo esse aspecto, mas de modo sigiloso, já que ninguém, curadoria ou público, verificou o código.

Obra que é parte sigilo, parte código e parte interação, “Cubo branco” é, de algum modo, retrato de nosso tempo, seguimos distraídos com a tecnologia e com o volume de informação sem perceber camadas mais profundas daquilo com o que entramos em embate.

Imagem 29 – Instalação multimídia “Cubo branco” no Maria Antonia



Fonte: Criação própria, Cubo branco (2016).

6.4 CUBO BRANCO, CAIXA PRETA

O cubo branco, não o dispositivo estético que apresentei no Maria Antonia, mas a forma de apresentação moderna de obras de arte, é também outra influência óbvia do design no campo da arte, e também outra realidade que tratamos com menor profundidade. Da concepção de projeto, de lógica de uso, modernista, é a ruptura com a forma acadêmica e religiosa da apresentação artística. Tentativa de campo neutro ou, no mínimo, essa era a defesa original desse padrão de espacialidade.

Mas o modernismo pode, e talvez deveria, ser visto através de outro ponto de vista, não apenas estético. Essa visão transdisciplinar do modernismo deveria, necessariamente, incluir o cubo branco, o espaço da obra, por muitos motivos, sendo o maior deles o fato de que não compreendemos ainda, completamente, as motivações profundas do modernismo. Conhecemos claro o que foi declarado, mas parte das motivações modernistas parece seguir não descrita propriamente, subterrânea.

Fabiola López-Durán, autora de “Eugenics in the garden: architecture, medicine and landscape from France to Latin America in the early twentieth century”, escreve:

> […] although Lamarckian eugenics was an ideology adopted in various countries on both sides of the Atlantic, including France, Belgium, Argentina, Mexico and Brazil, the history of eugenics has been almost entirely devoted to mainstream eugenics; Nonetheless a history that traces solely how Lamarckian eugenics became involved in the construction of modernity in these countries would still be very limited. My dissertation moves beyond simply studying Lamarckian eugenics by itself, to study its association with urban planning, architecture, and landscape design, unveiling in this way, the alliance between aesthetics, science, and politics at the core of Latin American modernism. My aim is to contribute to a new understanding of modernity--one which views modernity not as something invented in Europe and exported to other regions, but rather as produced precisely out of transnational interactions such as those I investigate here. (LÓPEZ-DURÁN, 2009, p. 15)

Apresentada em setembro de 2009 ao “Department of Architecture in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor in Philosophy in

Architecture: History and Theory of Architecture at the Massachusetts Institute of Technology", a tese de López-Durán, segundo ela própria, "revela como a eugenia, alimentada pelo medo de uma elite de degeneração social na Terceira República Francesa (1870-1940), passou dos domínios da medicina e da lei para a arquitetura e o planejamento urbano, tornando-se um subtexto político na construção de países que consideravam a França um paradigma cultural e científico primário".

Quando dizemos que o modernismo tem sua própria nova maneira de apresentar a arte, e que essa maneira foi desenhada, projetada, uma influência do design e da arquitetura, sempre pensamos, inicialmente, se tratar de um projeto que tem intuitos, metas, pautas de design, de percepção, mas não pensamos mais profundamente sob qual, de fato, é o propósito das pautas do modernismo.

López-Durán parece supor que há algo mais além de uma preocupação projetual, de algo que fosse replicável, construído com economia de meios e inteligência construtiva. Existe, para a autora, um motivo escondido no uso da linguagem modernista quanto à arquitetura.

Esse pensamento não parece ser exclusivo de López-Durán. No artigo "The white cube and beyond"[23], os autores Niklas Maak, Charlotte Klonk e Thomas Demand discutem o assunto:

> *Niklas Maak*
> Did museums back then have guards or ushers keeping an eye on everything?
>
> *Charlotte Klonk*
> Yes, they existed from the beginning, although there are stories of some galleries which prove that guards were initially unsure as to whether there could be any talking, flirting, or lounging around in public museums.
>
> *Niklas Maak*
> And when does this cleansing process, leading us to the idea of the gallery as 'white cube', begin?
>
> *Charlotte Klonk*

[23] VER http://www.tate.org.uk/context-comment/articles/white-cube-and-beyond

The disciplining began at an early stage with the design of reverential entrance halls and exhibition rooms. They were sumptuously decorated, but weren't intended to distract from viewing the art. Some people seem to think that nineteenth-century museums were full of plants, carpets and pieces of furniture, but this is a completely anachronistic idea. There were merely a few seats.

Niklas Maak
You explain that the white cube was initially only a variance of a rich tradition of differently coloured rooms in museums around 1900.

Charlotte Klonk
The white cube has various roots which all finally come together in the 1930s in the Museum of Modern Art in New York. Before and after the First World War, there was a desire to show pieces of art against a background with the greatest possible contrast to the dominating colours of the paintings. The Folkwang Museum in Essen, for example, hung the paintings of German Expressionists, dominated by heavy black outlines, against a white background. But a Rembrandt would have never been exhibited against this background. The valorisation of white paint was also supported by the architectural discussion of the time, in which hygiene considerations played a role: dirt shows, of course, more easily on white walls than on other colours. Then in the 1920s discussions in which white received connotations of infinite space started to emerge, mainly among Constructivist artists and architects. This coincided with temporary exhibitions becoming increasingly important in the museum, and with them the moveable partition wall and flexible groundplan.

Niklas Maak
When did white assert itself as *the* wall colour?

Charlotte Klonk
In Germany, interestingly, this takes place during the Nazi period in the 1930s. In England and France white only becomes a dominant wall colour in museums after the Second World War, so one is almost tempted to speak of the white cube as a Nazi invention. At the same time, the Nazis also mobilised the traditional connotation of white as a colour of purity, but this played no role when the flexible white exhibition container became the default mode for displaying art in the museum.

Imagem 30 – Degenerate Art Exhibition, Düsseldorf, 1938

Fonte: lfres Smolarczyk/ Imagem parte do artigo “The white cube and beyond”

Exhibition co-ordinator Hartmut Pistauer leads Nazi party officials through the Degenerate Art Exhibition at the Kunst Palast in Düsseldorf 1938. Photo: Alfres Smolarczyk

Seguimos, de modo geral, notando apenas os aspectos evidentemente formais, como sugere Ivan Gaskell:

> Ivan Gaskell
> Professor of cultural history and museum studies, Bard Graduate Center
> “I regard it as being a mode of differentiation between the modern and what preceded it. It’s a kind of caesura: a break in terms of conventions, a shift from the old tradition of showing artwork in the 19th century Old Masters Gallery. You don’t get a white cube in the Old Masters Gallery. It is a signifier of difference and adherence to modernity.” (NISON, 2015)[24]

Ou como escreve Whitney Fehl Birkett em "To infinity and beyond: a critique of the aesthetic white cube":

> From princely collections to public museums, the history of the display of art has been rich and varied. In the 1930s, New York's Museum of

[24] VER http://www.hopesandfears.com/hopes/now/question/216781-why-are-art-galleries-white-cubes

> Modern Art and its director Alfred H. Barr, Jr. developed the aesthetic "white cube," a display method that was revolutionary in its objective focus and clean execution and fulfilled the unique needs of its era. Since this time, our society and culture have changed, yet art museum display has largely remained in stasis. (BIRKETT, 2012, p. 83)

Mesmo Birkett, que afirma claramente que Alfred H. Barr, diretor do MoMA, criou o cubo branco originalmente, concede que a Bauhaus foi crucial nesse processo, em mais de um momento:

> When German museums of art first used white walls, it was not radical, but simply continued evidence of the influence of contemporary interior design. When exhibiting modem works, museum professionals often chose white for its ability to contrast with and emphasize the artists' use of bright color. As Gustav Pauli, director of the Hamburger Kunsthalle, asserted, "The stronger the colors of the paintings, the more decided may be the brightness of the background. Our Expressionists [...] bear black well - or white. When Nationalgalerie director Ludwig Justi, acquired the Kronprinzenpalais to show contemporary works, he unabashedly utilized the latest trends in interior decor. However, when renovating the top floor in 1929, he stripped the walls of several rooms of adornment and completely painted them white as a nod to the burgeoning Bauhaus style architecture and design. (BIRKETT, 2012, p. 14)

> Although he spent only four nights at the Bauhaus in total, his time sitting in on classes and speaking with students and professors reinforced and expanded his avant-garde preferences. The school's new conceptualization of the arts as an interrelated, international network of stylistic currents and formal ideas greatly intrigued Barr. Upon returning to the United States and assuming his teaching position at Wellesley in 1928, he incorporated what he had learned into a course on modem art, combining lessons on architecture, design, painting, sculpture, film, and photography into one curriculum. In a letter to Walter Gropius in 1938, Barr would recall his visit with intense affection. "I regard the three days which 1 spent at the Bauhaus in 1927," he wrote, "as one of the most important incidents in my own education. (BIRKETT, 2012, p. 23)

> Although not strictly a museum movement, the simple, dynamic nature of Bauhaus design further illustrates the malleable nature of space and its ability to conform to the ideals and needs of an era. While wealthy sixteenth and seventeenth century collectors arranged encyclopedic and highly decorative curiosity cabinets that portrayed their owners' worldliness and status, many 19th century museums in the United States got their start by presenting art as didactic specimen in an effort to uplift American culture. The white cube was highly influenced by the past display methods discussed here and was especially affected by the aesthetic movement in the United States and the German Bauhaus. (BIRKETT, 2012, p. 19)

É parte do registro histórico que a Bauhaus influenciou o design, e também a arquitetura, o design de interiores, e, mais especificamente, a expografia, do mesmo modo que Barr criou novos formatos de exposição com grande influência, admitida por ele, da Bauhaus. O regime nazista encerrou a Bauhaus e fez com que muitos de seus membros originais, professores e alunos, saíssem da Alemanha e, de algum modo, ajudassem a difundir preceitos da Bauhaus, o que provavelmente colaborou com sua influência histórica no design e na arte. Mas é curioso que mesmo o regime que liquidou a Bauhaus, de algum modo, o fazia seguindo parte dos preceitos da Bauhaus, e que teorias atuais sobre a influência modernista na América Latina incluam o planejamento e design urbano e arquitetônico como potencial braço estético de uma tentativa de limpeza e purificação. Talvez o cubo branco, sua contraparte imaterial, o sistema que autoriza dispositivos como arte, sejam mais aparatos ideológicos do que portadores de uma simplicidade e ingenuidade projetuais. Ou são, de fato, uma tentativa sincera de vivenciar o dispositivo estético sem influências outras. O fato é que é, ao mesmo tempo, compreensível, do ponto de vista de projeto, a tentativa de simplificar o contexto, mas, ao mesmo tempo, política e socialmente, é a oposição binária à mestiçagem, à miscigenação, à mistura, enfim, à tentativa de padronizar o contexto social/político/religioso/étnico da atitude de ignorância total causadora de ódio, violência e brutalidade. López-Durán parece ter razão quando decide, de modo transdisciplinar, verificar as potenciais ligações escondidas da eugenia e de processos políticos e, supostamente, civilizatórios com práticas e projetos estéticos.

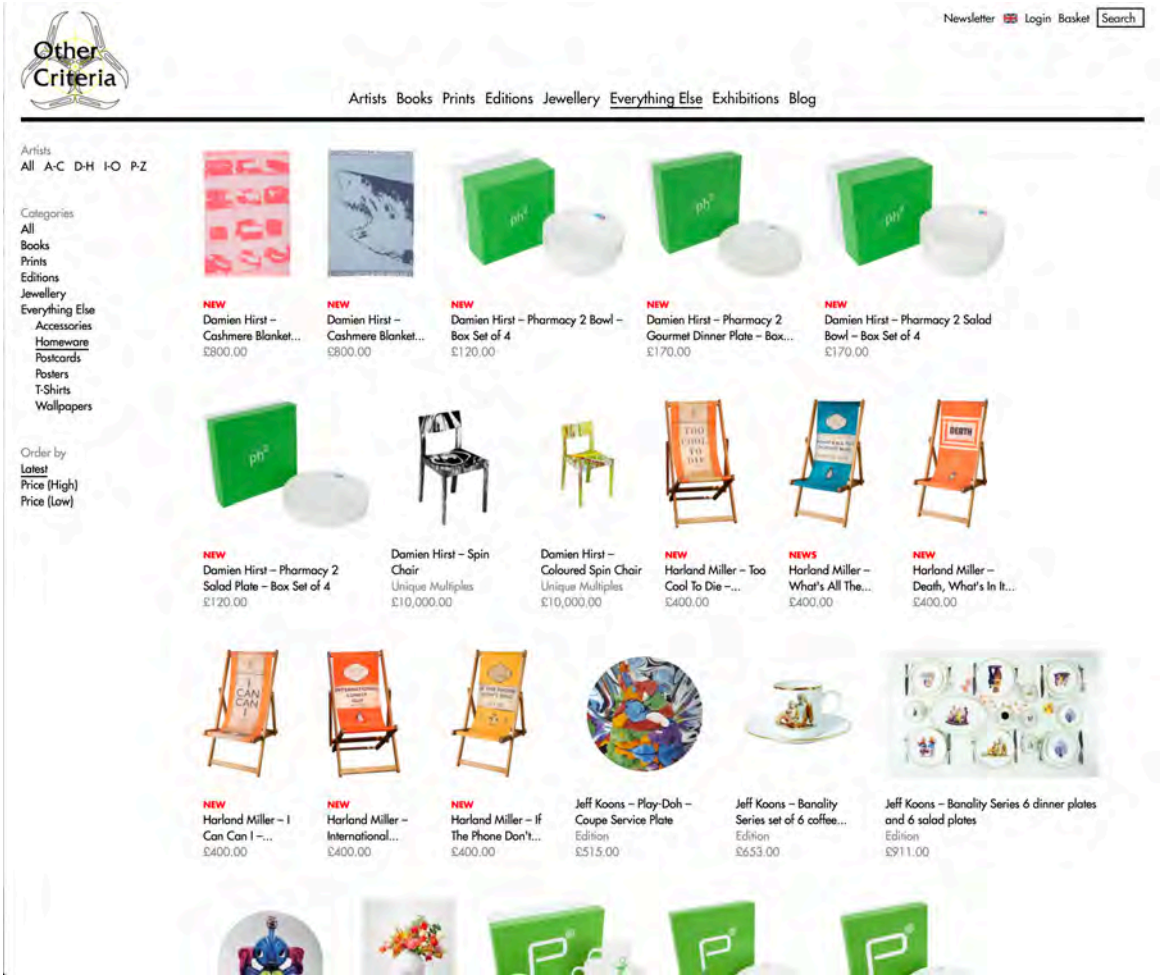
Seja como for, é inegável que, até hoje, o cubo branco influi na forma como percebemos dispositivos estéticos, retirando, de algum modo, o contexto visual ao redor do dispositivo, mas, ao mesmo tempo, afirmando o contexto do circuito ou de um sistema expositivo/comercial da arte, incluindo o dispositivo no campo de interpretação da arte. Seria importante pensar se o modernismo não foi usado, esteticamente, como programa de equalização, padronização e limpeza de contexto, assim como parece ter sido o cubo branco.

Ignorar essa possibilidade, ou esse questionamento, me parece ingênuo. Essa mesma ignorância de aspectos tidos como dados, ou certos, ou, de saída, compreendidos, aparece de algum modo em “Cubo branco”, o dispositivo.

6.5 CAMPO DE ATUAÇÃO E INFLUÊNCIA FORMATIVA

O campo do design serve também, algumas vezes, não só como matéria-prima, mas como área de atuação para artistas que tem parte de sua produção assumida, de fato, como design. Seja oportunidade mercadológica, experiência criativa ou uma produção efetiva em um campo adjacente, é fato que os artistas estão e estiveram ao longo da história lidando com design, não só para se apropriar do design e qualificá-lo como arte, mas lidando com design em seus próprios termos. É o caso dos produtos de Damien Hirst (e de artistas convidados) sob a marca “Other Criteria” (imagens 30-31) (pratos, cadeiras, xícaras, joalheria, cobertores, toalhas, lenços)...

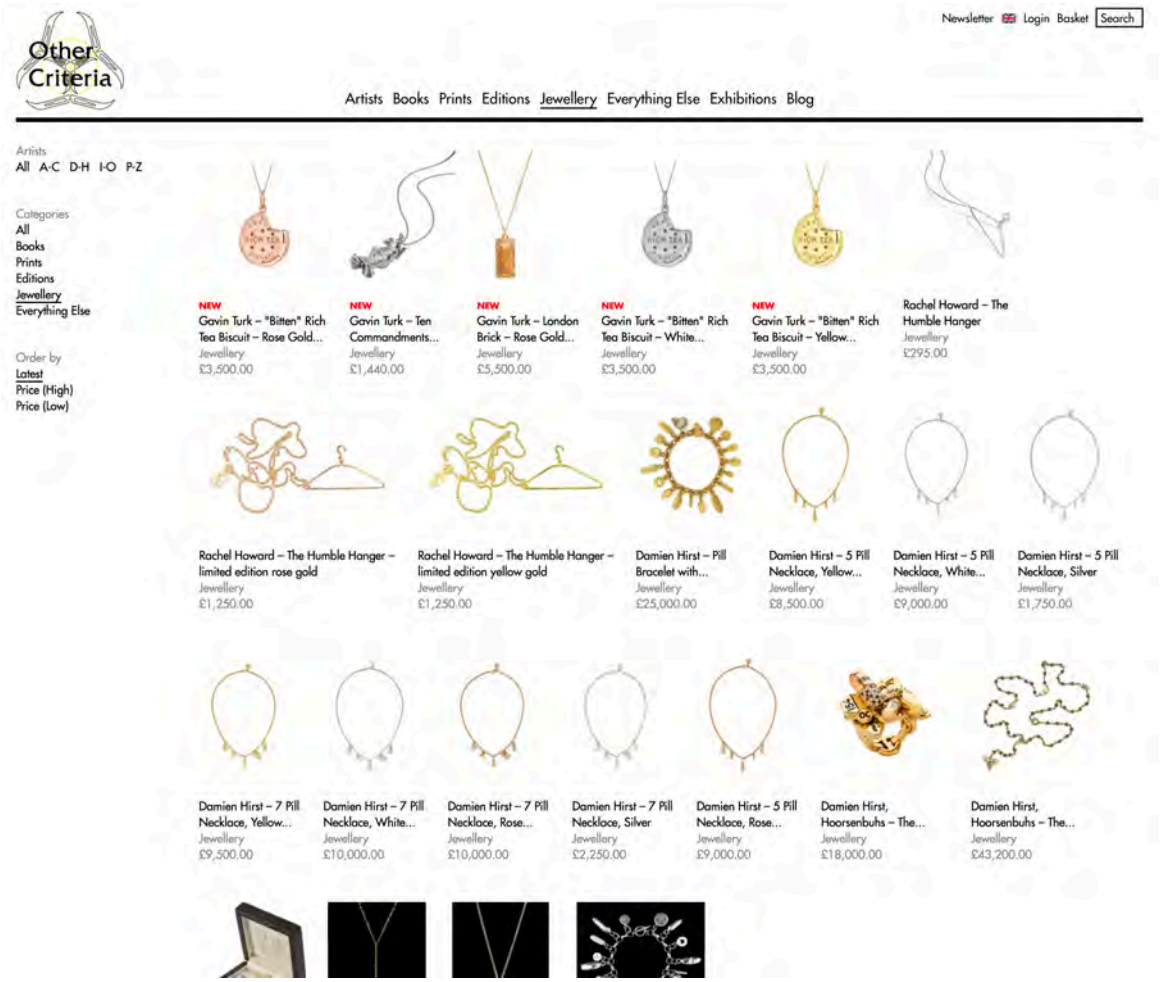
Imagem 31 – Produtos do website “Other Criteria”



Fonte: Damien Hirst, Other Criteria[25].

[25] VER https://othercriteria.com/uk/contemporary-art/shop/homeware

Imagem 32 – Produtos do website “Other Criteria”



Fonte: Damien Hirst, Other Criteria[26].

Dos produtos de Maurizio Cattelan e Pierpaolo Ferrari sob a marca “Toiletpaper” (imagens 32-35) (revistas, bandejas, jogos de café, sabonetes, sacolas, velas)...

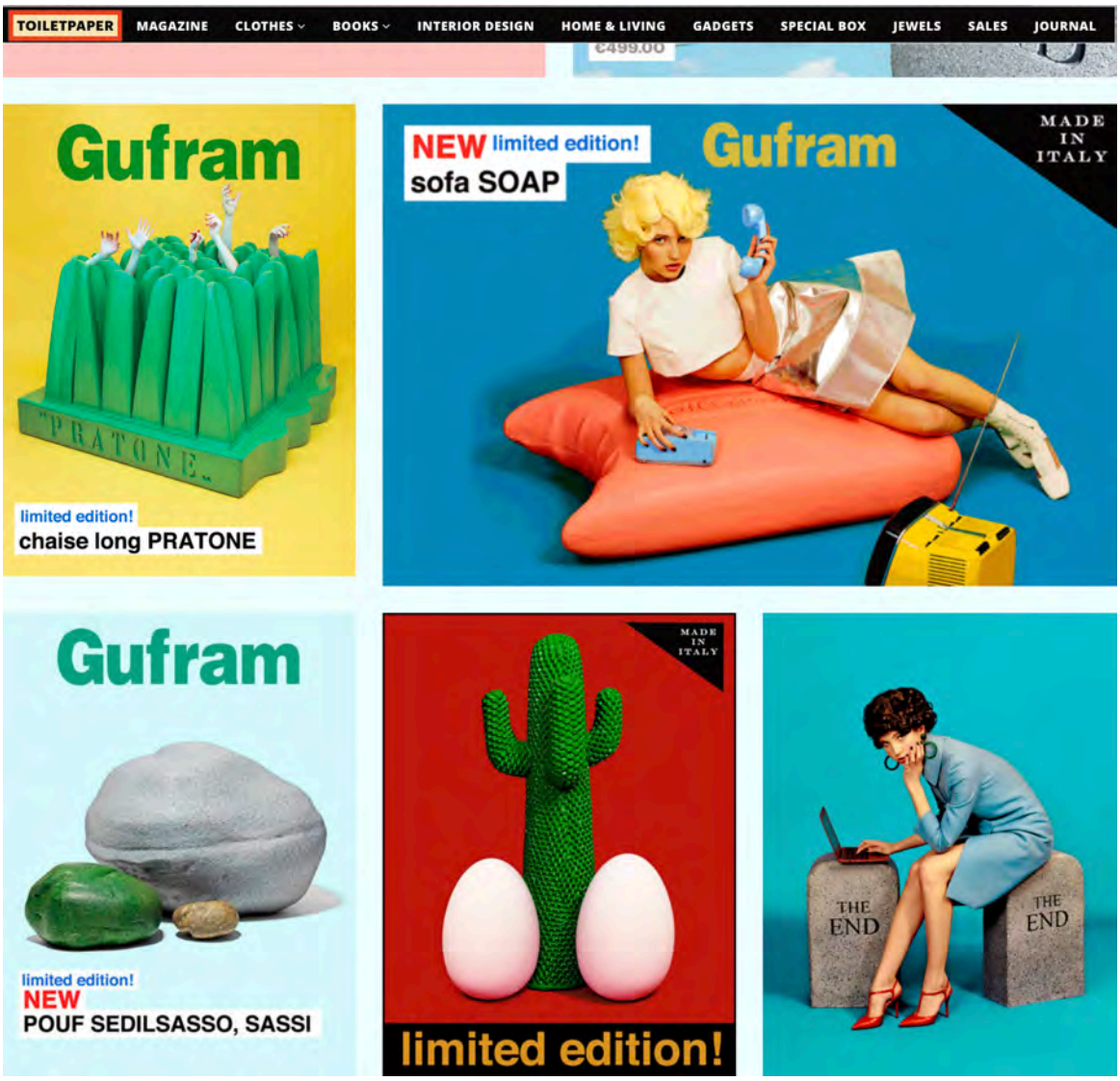
[26] VER https://othercriteria.com/uk/contemporary-art/shop/jewellery

Imagem 33 – Destaques do website “Toiletpaper”

Fonte: Maurizio Cattelan, Toiletpaper[27].

[27] VER http://www.shoptoiletpaper.com/

Imagem 34 – Destaques do website “Toiletpaper”



Fonte: Maurizio Cattelan, Toiletpaper[28].

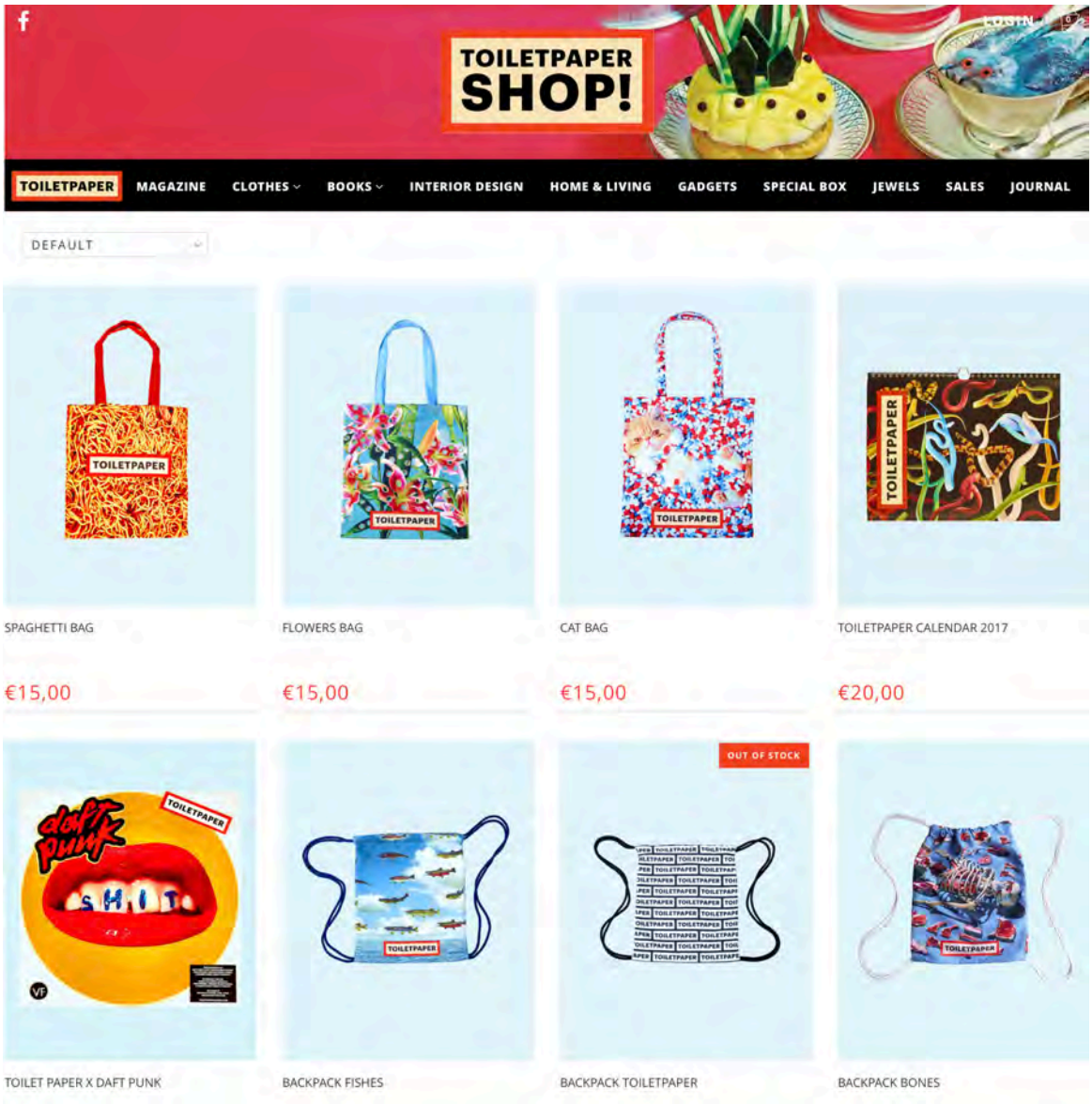
[28] VER http://www.shoptoiletpaper.com/

Imagem 35 – Website “Toiletpaper”

Fonte: Maurizio Cattelan, Toiletpaper[29].

[29] VER http://www.toiletpapermagazine.org/

Imagem 36 – Produtos do website “Toiletpaper”



Fonte: Maurizio Cattelan, Toiletpaper[30].

Ou dos produtos assinados por Takashi Murakami (imagem 36), na empresa KaiKai Kiki Co., que vão de estampas para bolsas até embalagens de balas, passando por pastilhas, brinquedos e tênis.

[30] VER http://www.shoptoiletpaper.com/product-category/gadgets/

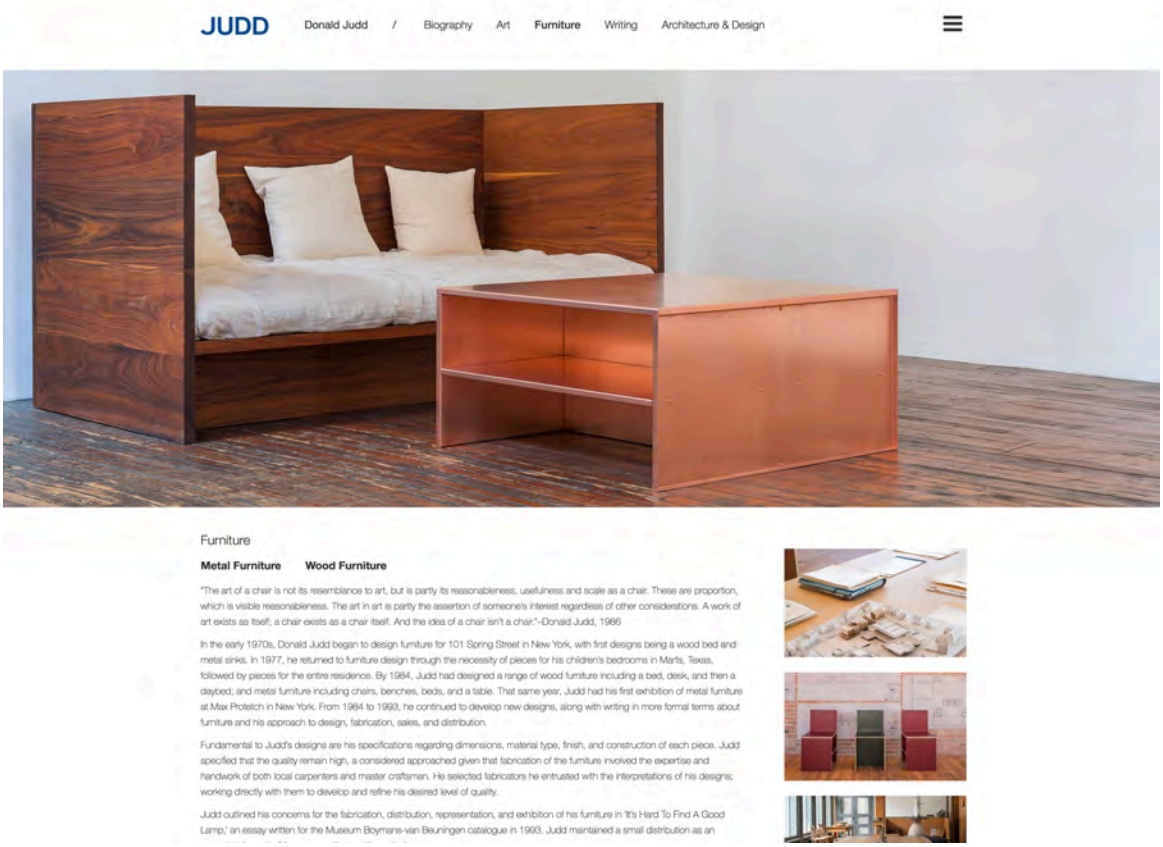
Imagem 37 – Produtos da KaiKai Kiki Co.

Fonte: Takashi Murakami, Kaikai Kiki Co.[31]

Tratando o lado comercial, de capitalismo assumido, como potencial poética, como é o caso de Murakami e Cattelan, ou simplesmente desenhando e criando objetos de design, como a “Other Criteria”, é fato que os artistas têm aumentado sua produção no campo do design. Essa atividade, seja por economia de meios de produção, ou, no caso de Cattelan e Hirst, por uma maior preocupação com imagens do que necessariamente com formas, tem ainda, em muitos casos, uma estrutura que apresenta bases industriais genéricas (xícaras, pratos, bandejas, sacolas, lenços, shapes de skate) com impressões de imagens de estampas, mensagens ou reproduções de obras. Mas no caso das joias de Hirst, dos brinquedos de Murakami ou dos pufes de Cattelan, temos já algo que seja formalmente, estruturalmente, ou comercialmente, design. No caso dos móveis desenhados por Donald Judd (imagem 37), é possível inclusive escolher o material, encontrar revendedores autorizados etc.

[31] Resultado das imagens da Pesquisa do Google (www.google.com.br) utilizando os termos “product design” e “kaikai kiki co”.

Imagem 38 – Móveis de Donald Judd



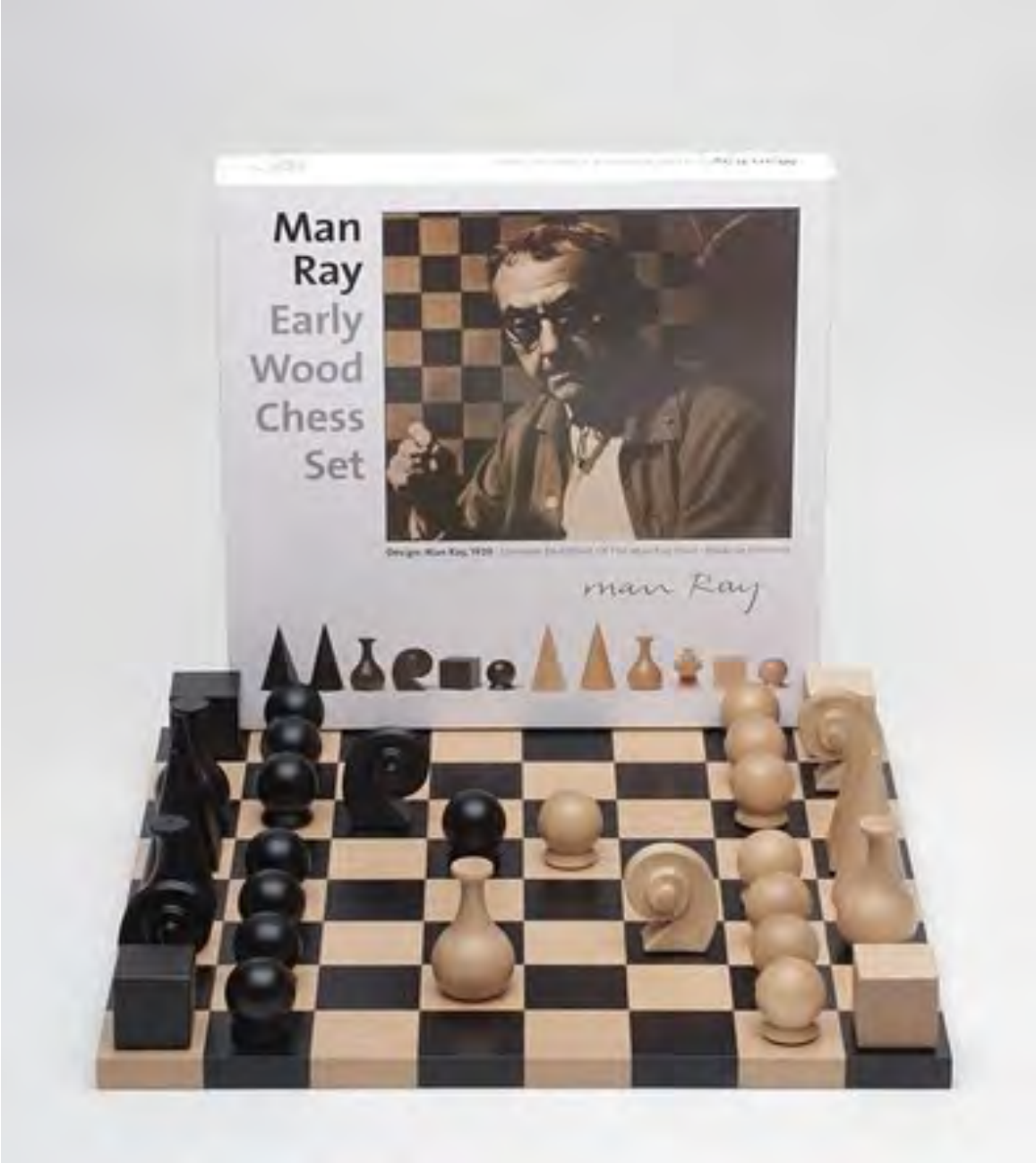
Fonte: Donald Judd Foundation, Furniture[32].

Esses são exemplos recentes. Historicamente, isso se repete. Emmanuel Radnitzky, o artista Man Ray, era, assim como Duchamp, um entusiasta do xadrez. Man Ray desenhou um conjunto de peças de xadrez (imagem 38) que é comercializado atualmente[33]. "Entr'acte?", filme de 1924 de René Claire, com roteiro de Claire e Francis Picabia, mostra cena de um jogo entre Man Ray e Duchamp, jogando com peças desenhadas em 1920 por Man Ray.

[32] VER http://juddfoundation.org/artist/furniture/

[33] VER http://www.artspace.com/magazine/news_events/steal-vs-splurge/12-artworks-to-buy-this-christmas-last-minute-holiday-gifts-edition-54464?utm_source=Sailthru&utm_medium=email&utm_campaign=51_Steal_v_Splurge_Master&utm_term=Active%20Non-Buyers

Imagem 39 – Jogo de xadrez desenhado por Man Ray



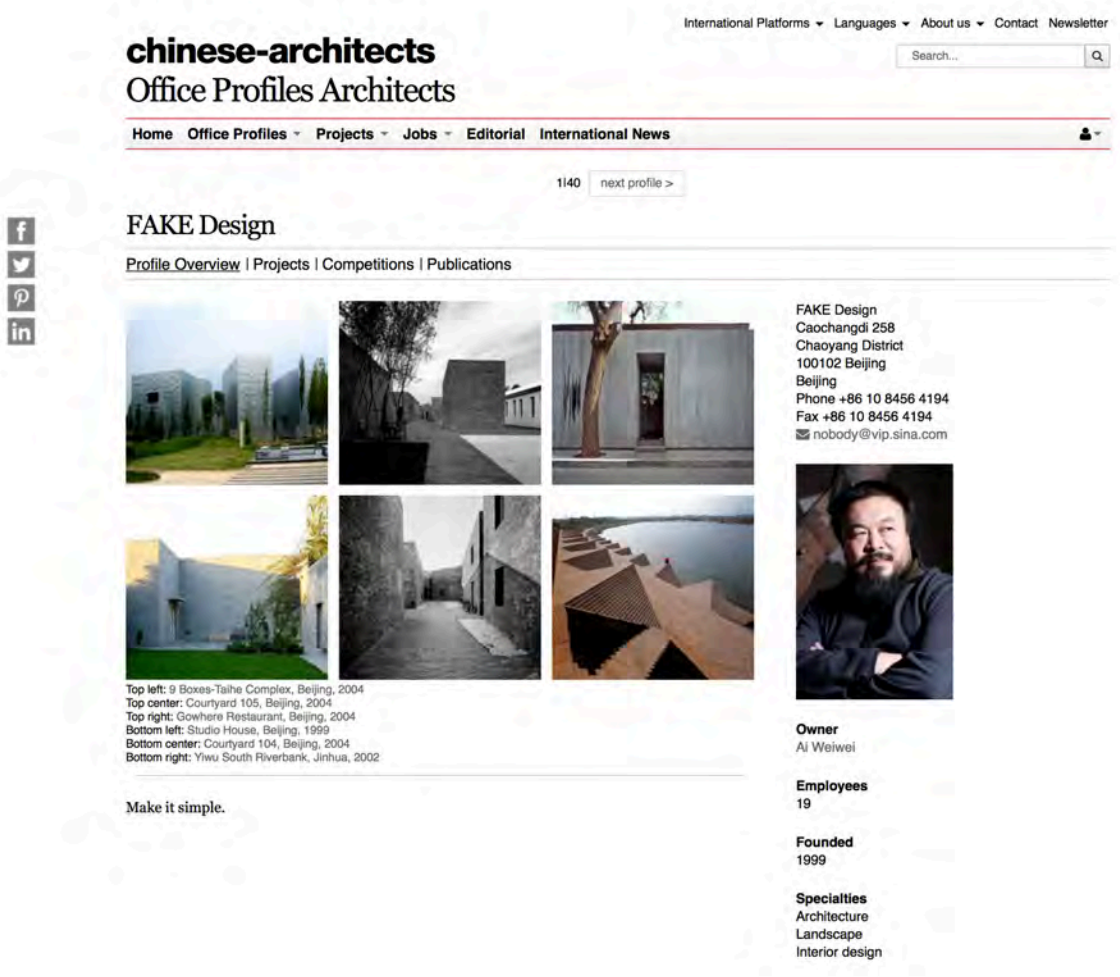
Fonte: Man Ray, réplica de jogo de xadrez de 1920.

Atualmente, Ai Weiwei possui um escritório de arquitetura e design em funcionamento, o FAKE Design (imagem 39)[34], e que, muitas vezes, atendeu como cliente o governo chinês, arqui-inimigo na obra crítica do artista e ativista

[34] VER http://www.chinese-architects.com/en/fakedesign/

Ai Weiwei. Mas que, como designer e arquiteto, é comissionado, muitas vezes, pelo próprio governo que combate publicamente.

Imagem 40 – Escritório FAKE Design de Ai Weiwei



Fonte: Ai Weiwei, FAKE Design.

6.6 PROCESSOS PRÁTICOS E POÉTICOS

Que existe uma relação entre artistas e design, é fácil notar. Mais ou menos comercial, mais ou menos como prática conectada, dentro do próprio processo estético, algumas vezes de modo claramente separado, como um processo paralelo no trabalho do artista/designer, nem sempre é clara e documentada a

influência mútua de processos práticos (design) e processos poéticos (arte), ou de processos que misturam referências, metodologias e propósitos. Mas é interessante que exista uma relação histórica, de apropriação, não só de artistas que assumidamente criam objetos de design, mas, de um modo geral, uma influência formal dos objetos criados originalmente como design na composição de dispositivos estéticos, e que, apesar disso, se insiste na leitura de aspectos críticos nas obras e não se trata muito da origem formal dessas estruturas.
Ai Weiwei é um exemplo, entre tantos outros possíveis (imagens 40-43):

Imagem 41 – Obra “Table with two legs on the wall” de Ai Weiwei

Fonte: Ai Weiwei, Table with two legs on the wall (2012).

Imagem 42 – Obra “Stool” de Ai Weiwei

Fonte: Ai Weiwei, Stool (2012).

Imagem 43 – Obra “Forever Bicycles” de Ai Weiwei

Fonte: Ai Weiwei, Forever Bicycles (2011).

Imagem 44 – Obra “Table with three legs” de Ai Weiwei

Fonte: Ai Weiwei, Table with three legs (2006).

Sempre pensamos essa relação tendo a apropriação como ponto de partida e tratamos do assunto a partir do gesto, criador, do artista, ou do uso que ele faz da forma, subvertendo seu uso corrente. Mas seria interessante, muitas vezes, começar essa análise mais cedo e questionar, algumas vezes, se o motivo da apropriação é necessariamente poético ou seria, muitas vezes, de fato, formal. O fato é que o design é campo que alimenta a arte tanto quanto é alimentado por ela, com referências, formas e diálogos. Negar essa dupla influência é

escolher ver a realidade parcialmente. Norman Potter, no texto “Is a designer an artist?”, de 1969, escreve:

> The isolation of architecture, which has always been the home base of design theory, is hard to explain and justify. Perhaps the theory is affected by it. The term "fine-art' is unpleasantly genteel, but will be met with in the careers prospectuses and in the art schools, normally to comprise painting, sculpture, printmaking and photography, and to distinguish these studies from 'applied art' in the various fields of design discussed here. The view that there is a parallel situation in the sciences, as between pure science and applied technology, is a questionable one: equally untrustworthy is the supposition that painting, sculpture, industrial design, architecture, derive in some sense from the common fountainhead of 'art'. To suggest this seriously requires a view of art (and a set of definitions) quite outside the scope of the present discussion: it is partly a semantic problem, pointing to the inadequacy of ordinary descriptive language. Without distorting common usage, it might be said that designers are content to bring a certain artistry to their work, and to recognize that there is much in common between the few masters in any field fine-art, design, science, medicine, philosophy more, perhaps, than unites the very disparate standards that coexist in any one profession. (POTTER, 2007, p. 29)

Por mais que termos e definições tenham mudado de 1969 até 2017 e continuarão mudando, a simplificação do problema ainda existe, e me parece que Potter percebe o motivo. Não me parecem existir motivos para uma classificação, mas se fosse feita deveria partir da profundidade e complexidade de trabalhos em campos distintos, e não da equalização de resultados em um eventual determinado “campo”, definido previamente e obviamente com limites artificialmente criados.

Entretanto, muitos artistas, designers e artistas/designers não pensam assim. É o caso de Donald Judd, que escreve em relação a seu desenho de mobiliário:

> I am often asked if the furniture is art, since almost ten years ago some artists made art that was also furniture. The furniture is furniture and is only art in that architecture, ceramics, textiles and many things are art. We try to keep the furniture out of art galleries to avoid this confusion, which is far from my thinking. And also to avoid the consequent inflation of the price. I am often told that the furniture is not comfortable, and in that not functional. The source of the question is in the overstuffed bourgeois Victorian furniture, which as I said, never ceased. The furniture is comfortable to me. Rather than making a chair to sleep in or a machine to live it, it is better to make a bed. A straight chair is best for eating or writing. The third position is standing. (JUDD, 2007, p. 54)

Kees Dorst, em “But, is it art?”, texto de 2003 em “Understanding design”, leva essa discussão para outra direção, quando afirma que design poderia ser um meio de expressão de fato, comparando um designer que desenvolve suas próprias metas a um artista:

> So border between art and design is permeable, and not just from art towards design. In a sense, good designers also cross over into art, although they tend to ignore that fact themselves. Designers often limit the horizon of their thinking to the confines of a project. But if you take a wider view, you see how these projects contribute to their personal development as designers. I once heard a television designer describe a model that he had designed a few years earlier as a youth work. He could explain exactly what his aims had been and how he had partly succeeded. He could also show sketches of later TV designs where he had tried other approaches to reach his ideal. A designer who develops his own goals like this is something of an artist, as far as I'm concerned. The medium may be a little odd, but still. (DORST, 2007, p. 88)

Charles Eames, em 1972, na série de questões “What is design?”, afirma:

> Q: What is your definition of design?
> A: A plan for arranging elements in such a way as to best accomplish a particular purpose.
>
> Q: Is design an expression of art (an art form)?
> A: The design is an expression of the purpose. It may (if it is good enough) later be judged as art.
>
> Q: Is design a craft for industrial purposes?
> A: No but design may be a solution to some industrial problems.
>
> Q: What are the boundaries of design?
> A: What are the boundaries of problems?
>
> Q: Is design a discipline that concerns itself with only one part of the environment?
> A: No.
>
> Q: Is it a method of general expression?
> A: No, it is a method of action. (EAMES, 2007, p. 154)

Se levarmos em conta a afirmação de Eames, que design é um método de ação, e definições sobre o processo estético, poético, como um modo de agir no campo da arte, se esquecermos por um momento a rigidez que costumamos ligar à palavra método, notamos que são atuações criativas em campos

supostamente distintos, mas que tem, em seus processos formativos, talvez mais similaridades, não regularmente propagadas, do que diferenças, sempre lembradas. Eames, que tem seu processo de trabalho descrito em inúmeros livros, criou de jogos e brinquedos a máquinas fotográficas, de métodos construtivos a equipamento médico. Mas sempre de modo orgânico, evolutivo, processual, e não necessariamente metodológico. Esse trabalho de investigação criativa, de se manter no escuro procurando algo que valha a pena, com ou sem meta final, é similar. Claro que o processo de design, praxis, tem metas prévias ao projeto e obrigações posteriores ao objeto. Mas será que mesmo dispositivos criados em um processo completamente, ou em grande parte, poético não começam, de saída, com uma meta de se agir em determinado campo, previamente delineado, ainda que delineado de modo evidentemente falho? E será que dispositivos estéticos poéticos não têm, também, obrigações de classe, posteriores à sua existência? A crítica contemporânea não "espera" determinadas coisas do dispositivo estético, assim como os sistemas envolvidos na arte? Acredito que sim.

Independentemente de minha opinião, é fato que não só os dois campos se influenciam, mas que aqueles que agem nos dois campos percebem a troca de influências e os problemas de percepção de modo mais evidente.

Como coloca o escultor e designer Jorge Pardo em entrevista a Fritz Haeg, em 1999, falando sobre o trabalho de Donald Judd, como artista e como designer:

> Pardo
> It was design to be looked at, but only half used, something. Donald Judd is an interesting artist, he's just not an interesting furniture designer. How usable is the furniture he made? You can't really sit in a Donald Judd chair. If you have a house full of Donald Judd furniture, it means something very different than if you have a house full of my furniture. It's a different attitude towards the problematic of functionalism. Generally, my things work. They either work well or they work okay. It's not easy to make something work really well. If you look at the interesting design fetishes today, less than half of it is comfortable.
>
> Haeg
> It's sacrificing the practical for a design vision.
>
> Pardo

> The style overruns it. Most modernist furniture is not stuff you run home to at the end of the day and jump into. Although Arne Jacobsen chairs are some of the few things that actually work.
>
> Haeg
> Judd's work seems like it's sculpture that slowly became functional. Where maybe yours is more like furniture that becomes art. (PARDO, 2007, p. 58)

6.7 FORMATIVIDADE PROJETUAL

Se assumirmos que assim como a arte influenciou e informou o design, o design tem e teve influência e colaboração no repertório formal da produção artística, de saída, além dos dispositivos que sofreram influências claras, nos dois campos, sejam feitos por artistas, designers ou artistas/designers, é interessante que o próprio processo produtivo do design também informou a produção contemporânea.

Rascunhos, desenhos, projetos, maquetes, protótipos, pré-séries, são fases que imaginamos no processo de design e de arquitetura, mas não se costuma pensar nessa série de eventos e documentações como parte do processo estético que produz dispositivos poéticos. Mas esse processo, como a grande maioria dos artistas sabe, existe na produção artística, de modo assumido ou não. No limite, artistas não necessariamente produzem seus trabalhos, mas são responsáveis criativos por sua produção.

Maurizio Cattelan já afirmou: “The idea that the artist manipulates materials is not something I agree with. I don’t design. I don’t paint. I don’t sculpt. I absolutely never touch my works” (PETRY, 2011, p. 148). Na verdade, Cattelan, sim, faz o design de suas obras. Não faz os projetos técnicos, de fato, mas as cria e aprova ou reprova sua documentação, pré-produção e produção. Se designer é quem antevê um resultado e, de algum modo, gerencia a materialização dessa visão, Cattelan é, em alguma medida, designer de suas obras. Cattelan poderia ser um *outsider*, mas essa postura é tão corriqueira na produção contemporânea que parece ter se tornado norma, e não exceção. Em “The art of not making”, de 2011, Michael Petry faz uma antologia de exemplos de relações entre artistas

(criadores) e artesãos (produtores). De Duchamp a Murakami, passando por Mona Hatoum, Ai Weiwei, Olaf Nicolai, Gary Hume, Matthew Barney, Gavin Turk e uma infinidade de artistas que algumas vezes, e no caso de determinados artistas, sempre, não produzem seus próprios trabalhos, mas terceirizam esse processo. Assim como Jeff Koons, e no Brasil, por exemplo, Iran do Espírito Santo, são criadores, não necessariamente produtores de suas criações. Usam processos de pré-produção, produção e pós-produção que foram criados, originalmente, para e por atividades como design e arquitetura. Esse é definitivamente mais um modo de influência entre os dois campos, já que é corrente a tese (simplista no meu modo de pensar) de que os processos artísticos são absolutamente diversos dos processos de design.

Esse modo de trabalho é antigo, mas ainda hoje discutido, como se o artesão, e não o criador do gesto, fosse o artista de fato. Apesar de absurda, em plena produção contemporânea, a discussão segue. Ainda em 1967, Andy Warhol, em "Nothing to lose", afirmava:

> […] it looks like I'm working harder than I am here because all the paintings are copied from my one original by my assistants, like a factory would do it, because we're turning out a painting every day and a sculpture every day and a movie every day. Several people could do the work that I do just as well because it's very simple to do: the pattern's right there. After all, there are a lot of painters and draughtsmen who just paint and draw a little and give it to someone else to finish. (WARHOL, 2007, p. 145)

Claro que o processo industrial, *machine-method* nas palavras do próprio artista, os assistentes, o uso de serigrafia e métodos fotográficos de cópia, têm mais a ver com o passado de ilustrador e de *graphic designer/art director* de Warhol do que com o que se espera do criador solitário. A importância desse texto, não só como documento histórico do processo de Warhol, é crítica se percebermos os métodos industriais/comerciais que Warhol utilizava. O texto foi republicado pela Whitechappel em "Design and art" mesmo não tocando no assunto design, exatamente porque o próprio processo de trabalho de Warhol entrega as origens de um processo muito mais próximo do design do que da arte. Criadores como Marepe, ressignificam objetos de design, cotidianos e comuns, em suas

instalações, enquanto outros, como Iran do EspÌrito Santo, usam as formas originais em reconstruções sólidas. (imagens 45-48).

Imagem 45 – Obra “Cânone” de Marepe

Fonte: Marepe, Cânone (2006).

Imagem 46 – Obra “Filtros” de Marepe

Fonte: Marepe, Filtros (1999).

Imagem 47 – Obra “Copo D’Água 2” de Iran do Espírito Santo

Fonte: Iran do Espírito Santo, Copo D’água 2 (2008).

Imagem 48 – Obra “Lâmpada Par” de Iran do Espírito Santo

Fonte: Iran do Espírito Santo, Lâmpada Par (2012).

É interessante notar como Marepe, mesmo quando opta por, de fato, produzir algo não usando objetos pré-fabricados, usa as formas e o lógica de subverter estruturas formais consagradas alterando o que esperamos, padronizadamente, como sua funcionalidade original (imagem 47).

Imagem 49 – Obra sem título de Marepe

Fonte: Marepe, Sem título (2008).

De fato, as formas históricas criadas pelo processo de design influenciam a arte já que produzem padrões, normas, estruturas conhecidas, de uso preconcebido, que servem extremamente bem aos potenciais usos alternativos. A estranheza, o interesse, ao menos parcialmente, se dá pelo contraste entre o uso conhecido, esperado, e a subversão dessa forma. Como processo, isso não é novo. Foi inaugurado pelos dadaístas, consagrado por Duchamp, de 1912 em diante. Mas o design segue fornecendo padrões de uso esperado, e a arte segue

subvertendo esses usos de modo a conseguir um efeito de distorção, de inesperada presença, transgredindo formalmente no inesperado. O design, além de contribuir com o cubo branco, a expografia e o próprio processo produtivo das obras de arte, tem colaborado fornecendo padrões que podem ser subvertidos. Talvez o design tenha, nos últimos 100 anos, se arriscado mais na tentativa de criar novas possibilidades do que a arte, que manteve em muitos casos intocados os processos já esperados e aguardados de subversão formal. De todo modo, a arte segue cumprindo seu papel transgressor, por vezes com uma transgressão pasteurizada e segura, outras vezes transgredindo de fato. Nas palavras do filósofo José Luiz Furtado:

> A arte é pois fundamentalmente transgressora da cotidianidade da vida por suscitar, fazendo vibrar em nós, forças e intensidades subjetivas vitais que não podem ser arregimentadas pelas formas institucionalizadas da organização social, quaisquer que sejam, na medida em que a organização social terá sempre por critério determinante os princípios materiais da produção e consumo. (FURTADO, 2016, p. 13)

Seja influenciando formalmente nos dispositivos da arte, seja como campo operativo paralelo de artistas e artistas/designers, seja como modelo de processo produtivo em obras que são construídas utilizando-se processos de design (projetos, maquetes, protótipos, pré-séries etc.), o design segue influenciando o campo da arte muito mais profundamente do que normalmente se discute ou se aceita. A arte sempre influenciou o design, e essa influência, quando óbvia, é de fato comemorada, mas sempre discutida. Tratar simplesmente de possíveis intersecções, ou de casos em que objetos funcionais de design, peças únicas, são percebidos e tratados como arte e criam um campo formal potencialmente novo, é enxergar apenas parcialmente uma influência que é formal, processual, profunda, corriqueira e, historicamente, longa. E julgando pela quantidade de artistas que operam nos dois campos, é clara a ligação que existe na formação criativa e na atividade formativa em si, nos dois campos. Se incluirmos aí arte digital e *smart objects* (IOT, *internet of things*, objetos físicos que possuem controladores, sensores e/ou atuadores e

estão ligados na rede, de modo que têm acesso a dados dinâmicos atualizáveis), veremos novamente possibilidades de influência múltipla entre dispositivos poéticos digitais, que incluem sistemas, softwares (narrativas específicas) e hardware, mas também notaremos uma série de objetos de utilidade prática (design) com aspectos sígnicos, lógicos, poéticos, interpretativos e alguns também intérpretes, já que possuindo sensores, seriam, no limite, na teoria de Peirce, mentes interpretadoras.

6.8 AMÁLGAMAS

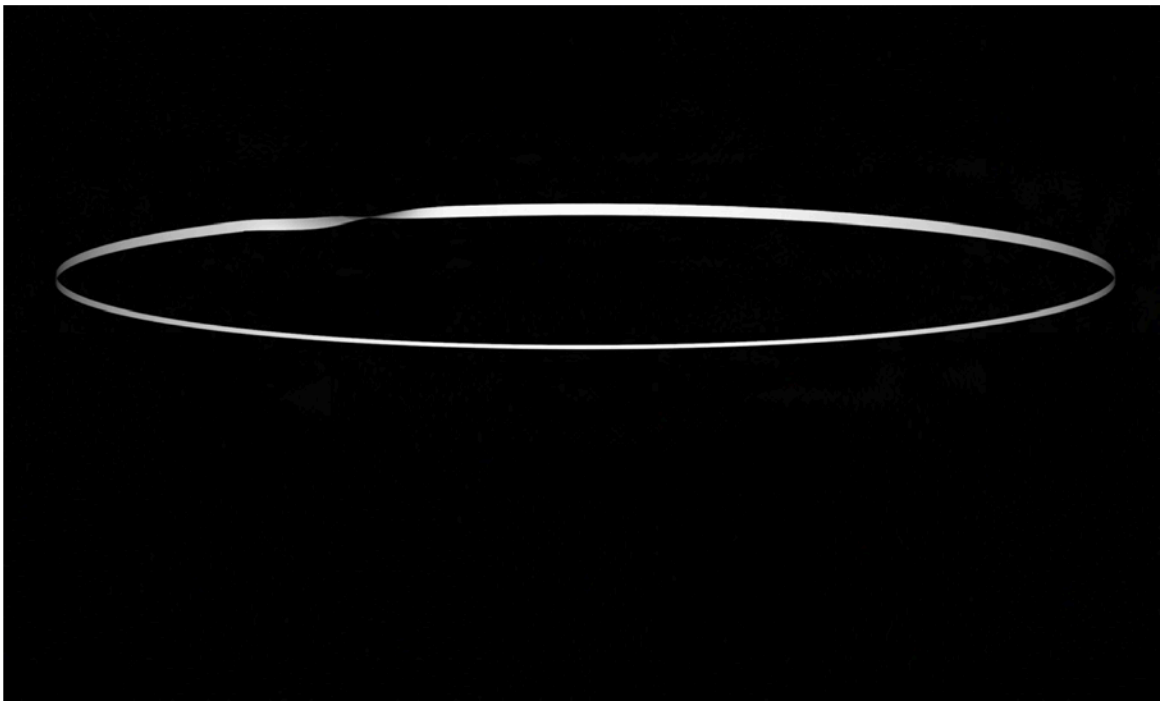
Essa confluência entre valores da ARTE, do DESIGN e da NARRATIVA forma estruturas multidimensionais, que, de algum modo, refletem a complexidade e as possibilidades atuais.

Novamente, trato de softwares como NARRATIVAS específicas, e não como TECNOLOGIA, propositalmente.

Além disso, e de já termos tratado do fato de que, na produção contemporânea, o dispositivo de arte é um texto-objeto, segundo Cauquelin, e o objeto de design é invariavelmente acompanhado de um discurso (fundamentação, justificativa ou efetivamente narrativa histórica), as NARRATIVAS podem servir também como parte integrante, construtora, como matéria-prima do próprio dispositivo, e não apenas como bula ou histórico.

É o caso de “Amigos imaginários” (imagens 48-50), dispositivo projetado por mim em 2016, de modo que uma fita de Moebius suspensa permite a leitura interrompida de alguns textos, dependendo da escala. A fita de Moebius traz frase infinita em loop de texto circular. Uma gangorra omni, circular, permite e, ao mesmo tempo, impede a leitura.

Imagem 50 – Obra _ Projeto “Omni/gangorra_série Amigos imaginários”



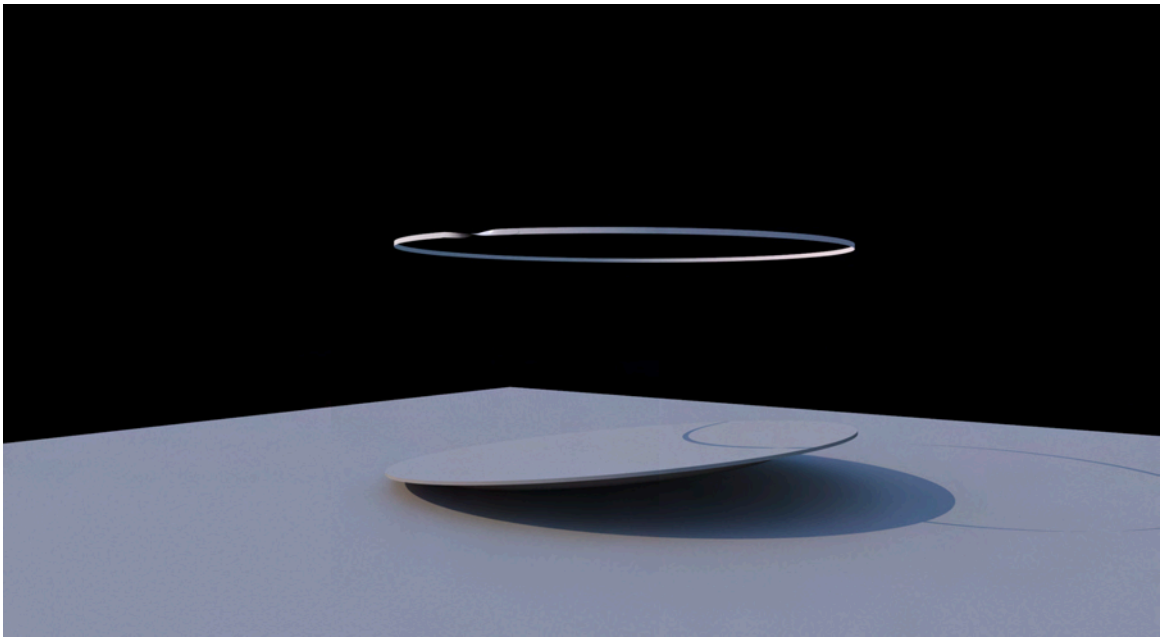
Fonte: Obra de criação própria, Omni/gangorra_série Amigos imaginários (2016).

Em uma das versões traz o seguinte texto, inscrito na fita que está pendurada no teto por fios:

Essa página existe em separado. Não faz parte de nenhuma narrativa, se é que existe alguma. Foi escrita separadamente, por outro motivo, em outras circunstâncias. Diferente do resto, onde existem assuntos ou acontecimentos, raciocínios ou descobertas, aqui não há; um hiato, um oco, um vazio não esperando de boca aberta a colherada de qualquer coisa, mas a prova da existência do vazio pleno, sem assuntos, sem narrativas, sem espaço para a necessidade do discurso. Aqui você nota que lê, em outras páginas, algo que difere do que lê aqui. Tentativas de existência ou de relevância, não aqui, onde o tempo e o raciocínio se mantêm em suspensão. Sobre isso são os desertos, sobre a força e a desgraça e o gênio dos vazios. Vi dois grandes desertos na minha vida e, por algum motivo, preciso voltar, de quando em quando, para a imensidão que não se importa com nada além do imenso. Onde não há chuvas ou grama, ou água ou carne. Desertos são a prova de que a natureza venceu o tempo, que, de algum modo, algo sobrevive, sem metas ou angústias, sem

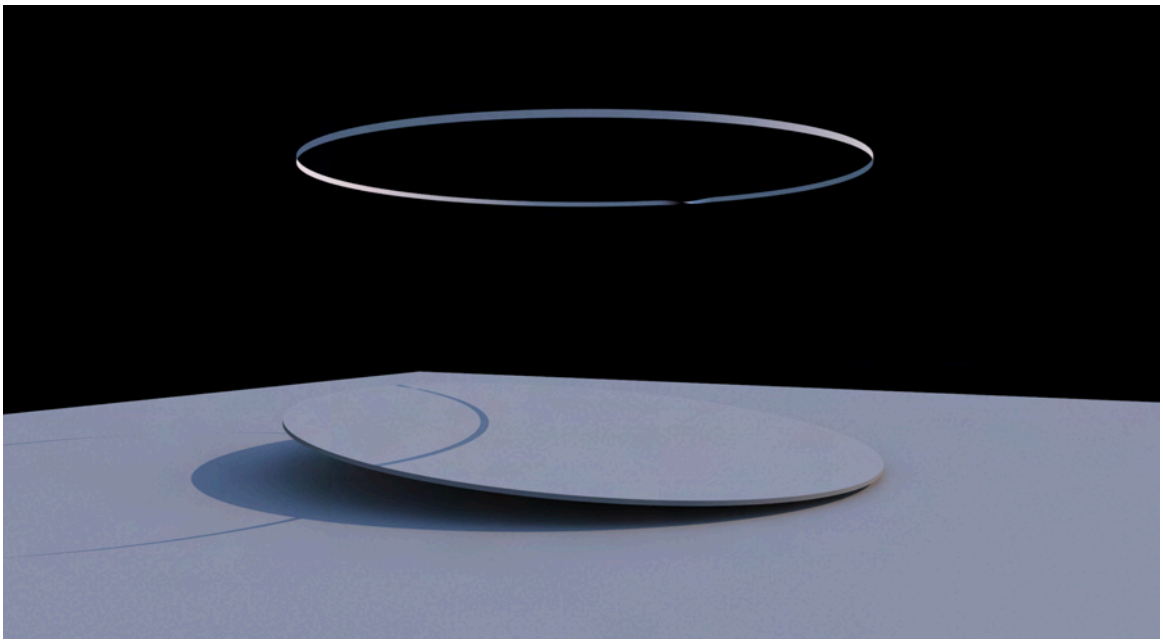
necessidades ou amores. O deserto seco, morto, insiste, como se gargalhasse com os olhos sem se mexer, sabendo do fim das páginas antes de você notar que algo começou. É talvez onde eu possa calibrar com mais precisão o grau de absurdo da minha soberba, a quantidade de vontades inúteis e anos usados sem propósito. No vazio, como se nada, a areia e o sol e o frio e os lábios rachados e sangrando e, mesmo assim, por algum motivo, você por enquanto, mas o deserto para sempre, insistem.

Imagem 51 – Obra _ Projeto “Omni/gangorra_série Amigos imaginários”



Fonte: Obra de criação própria, Omni/gangorra_série Amigos imaginários (2016).

Imagem 52 – Obra _Projeto “Omni/gangorra_série Amigos imaginários”



Fonte: Obra de criação própria, Omni/gangorra_série Amigos imaginários (2016).

Narrativas, seja como contraparte de dispositivos, sejam narrativas críticas sobre dispositivos poéticos ou objetos práticos, influenciam e são influenciadas pelos campos da Arte e do Design. Se incluídas nas classes das Narrativas, os códigos, as narrativas codificadas, as rotinas computacionais, toda a cultura, os processos estéticos e os produtos artísticos são, direta ou indiretamente, influenciados por narrativas, em sua concepção, e não apenas conceitualmente. Penso que essa influência mútua dos campos deveria ser comemorada, como formação potencial de novas possibilidades híbridas. E influências formais, conceituais e processuais talvez devessem ser tratadas, mesmo quando apropriações ou quando irônicas, com a profundidade que merecem, tratando a origem da influência como campo de potencial investigação.

Traduções intersemióticas mediadas por narrativas operativas também são um exemplo possível de campo de influência cruzada. “Tautografias 1, 2, 3” (imagem 51) são trípticos, compostos por imagens computacionais geradas diretamente a partir de código. As imagens são geradas a partir de software original. O software, programado por mim em Processing, desenha a partir de sons. Para a série TAUTOGRAFIAS (imagens 53-55), usei o som da leitura do

próprio código do programa, lido em voz alta. Captando os sons, o software trabalha como um sistema transdutor, máquina de tradução intersemiótica, e gera as imagens a partir daí. Como a imagem é gerada pelo som do próprio código lido em voz alta, o sistema, de algum modo, se fecha. Minha pesquisa atual passa por sistemas circulares, tautológicos de algum modo, e pelos limites entre intenção e acaso, controle e geração automática ou espontânea. As imagens geradas são, claro, de algum modo, programadas, mas no limite em que estabelecem parâmetros de imagem, já que o que gera definitivamente a imagem, posicionamento, escala, é o som. “Tautografias 5, 8, 13” (imagem 52) é composta do mesmo modo que a obra anterior, mas com outro código, que interpreta sons de modo análogo, mas desenha componentes de modo diverso.

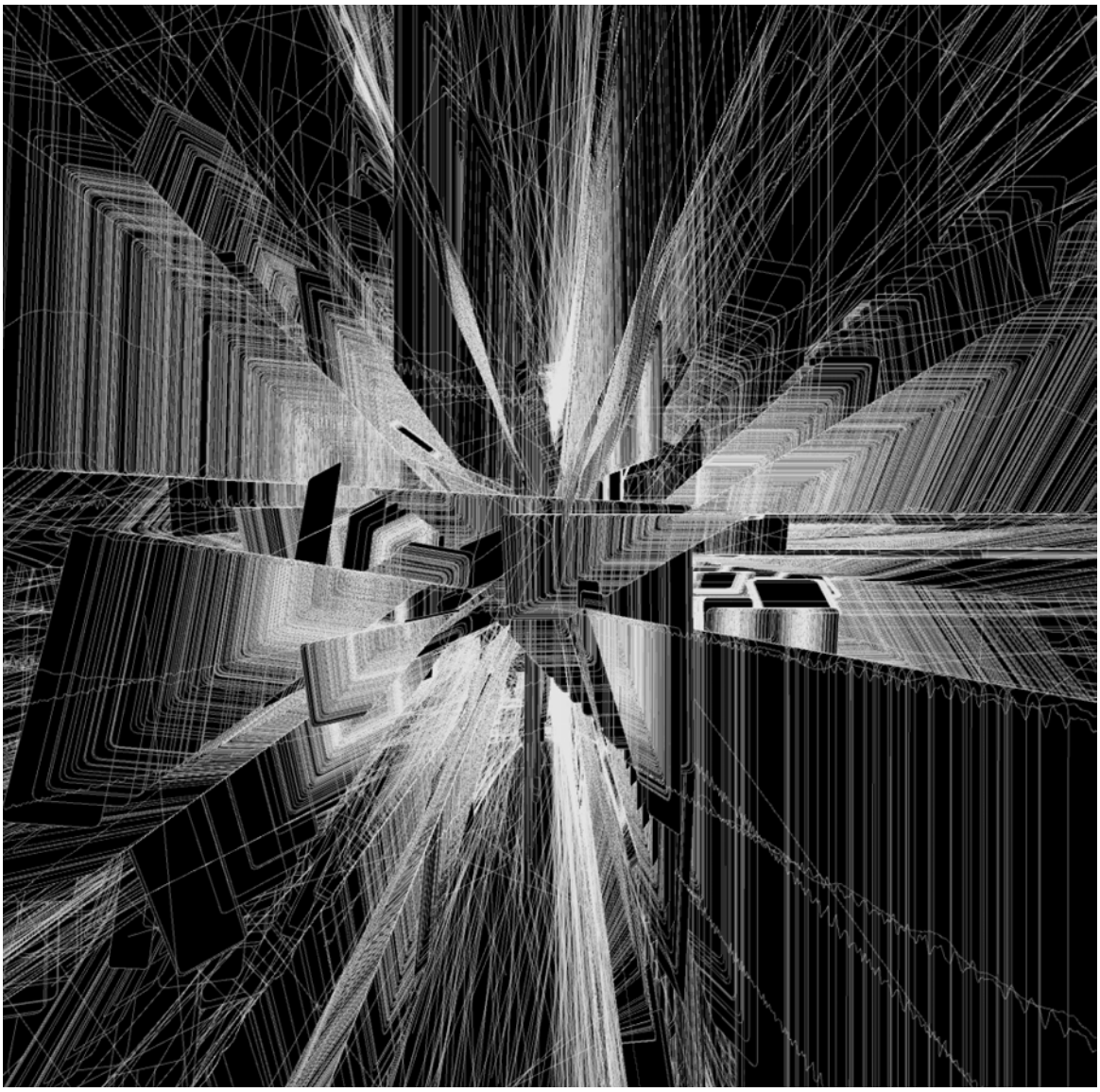
Imagem 53 – Obra “Tautografias 1, 2, 3”

Fonte: Obra de criação própria, Tautografias 1, 2, 3 (2016).

Imagem 54 – Obra “Tautografias 5, 8, 13”

Fonte: Obra de criação própria, Tautografias 5, 8, 13 (2016).

Imagem 55 – Obra “Tautografias 2”



Fonte: Obra de criação própria, Tautografias 2 (2016).

Imagem 56 – Obra “Tautografias 8”

Fonte: Obra de criação própria, Tautografias 8 (2016).

Imagem 57 – Obra “Tautografias” exposta

Fonte: Obra de criação própria, Tautografias (2016).

Apresentadas como imagens fixas de momentos distintos da narração, e como uma projeção direta a partir do som gravado, em 2016, essas estruturas são a própria narrativa codificada se desenhando, se ouvindo (na medida em que o código é lido, gravado e amplificado em loop próximo do microfone do computador). De modo que são, no limite, autorretratos maquínicos, estruturas tautológicas, que se representam através de uma tradução de seus próprios componentes narrativos em som e, posteriormente, em imagem.

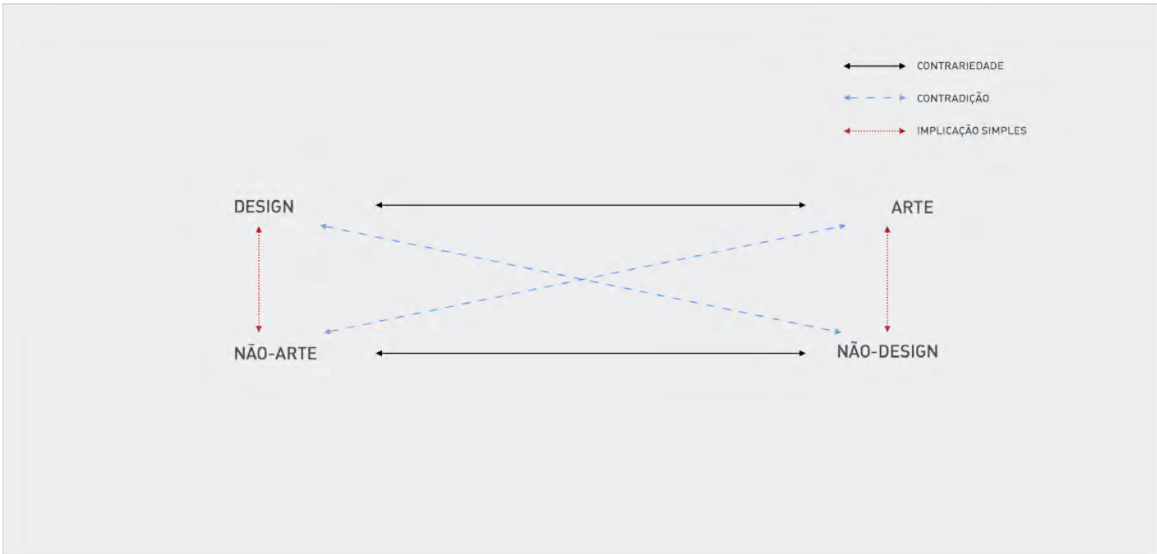
Transdutores análogos/digitais seguem realizando a tradução intersemiótica de um som gerado por voz, gravado e reproduzido em imagens codificadas. Mostram mais uma vez, mas de outra maneira, narrativa (código) e metodologia (traduções intersemióticas) colaborando no sentido da construção de um dispositivo estético poético, que apesar de projetado, em alguma medida é livre, criativo, já que ele próprio se reestrutura, se redesenha e se atualiza.

6.9 TEORIAS DIAGRAMÁTICAS

Se, em vez de exemplos diretos, nos atermos a teorias diagramáticas, de fato, a complexidade de compósitos possíveis nos campos ARTE, DESIGN e NARRATIVA só aumenta, e isso é facilmente verificável.

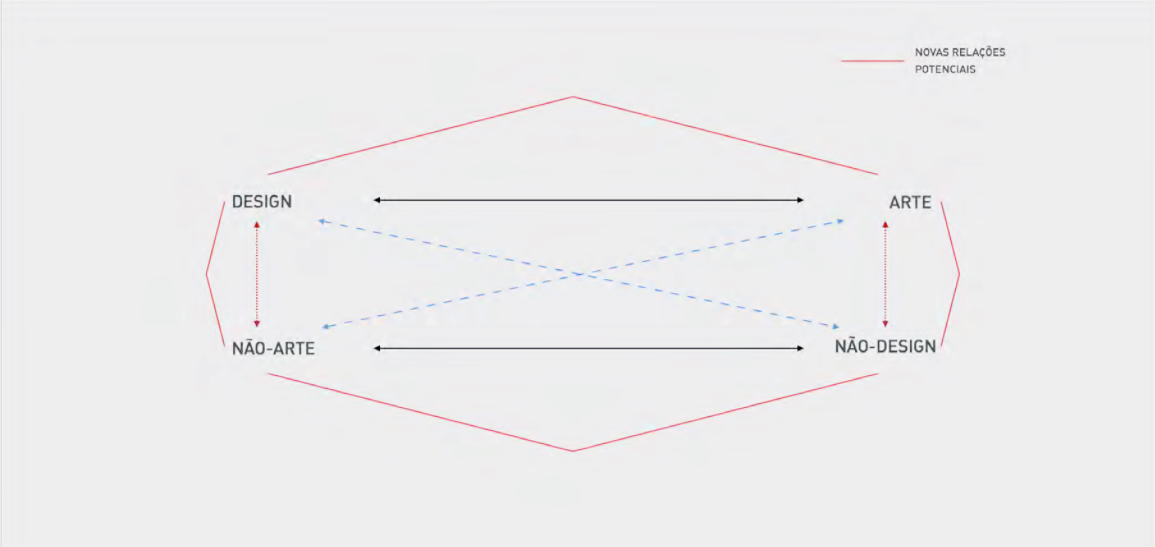
Usando o quadrado semiótico de Greimas e comparando os termos arte e design (imagens 58-60), teríamos uma possibilidade diagramática de estabelecer algo além de uma relação diádica, uma simples oposição binária.

Imagem 58 – Quadrado semiótico. ARTE x DESIGN



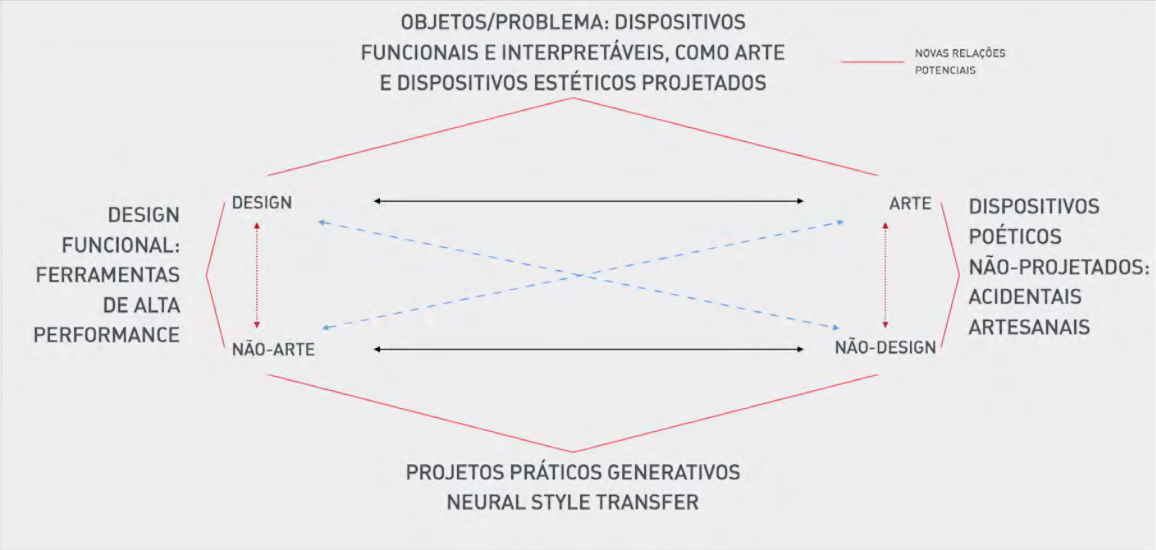
Fonte: Criação própria (2016).

Imagem 59 – Quadrado semiótico. ARTE x DESIGN



Fonte: Criação própria (2016).

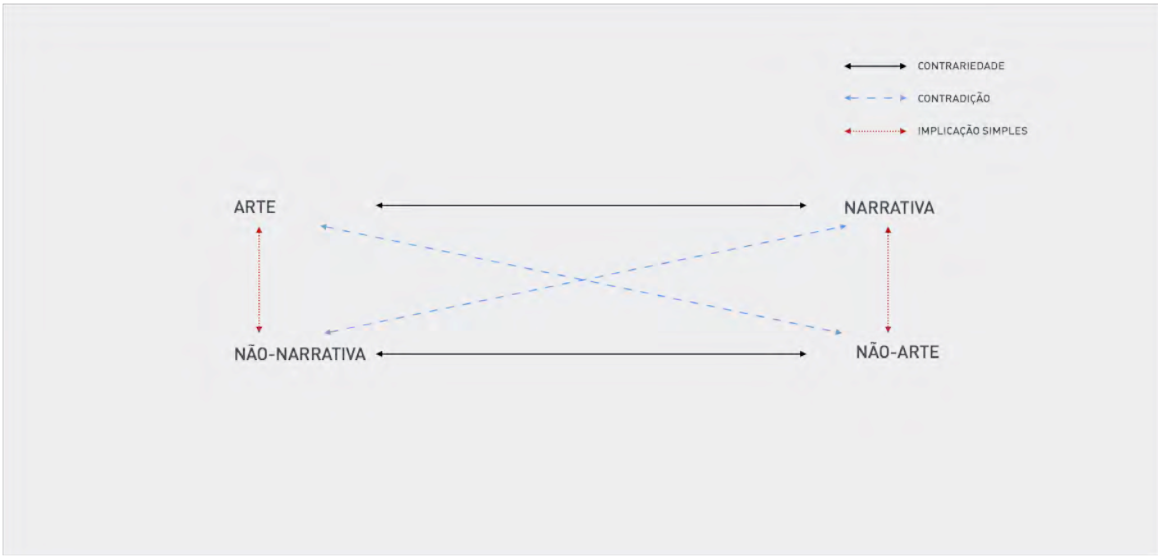
Imagem 60 – Quadrado semiótico. ARTE x DESIGN



Fonte: Criação própria (2016).

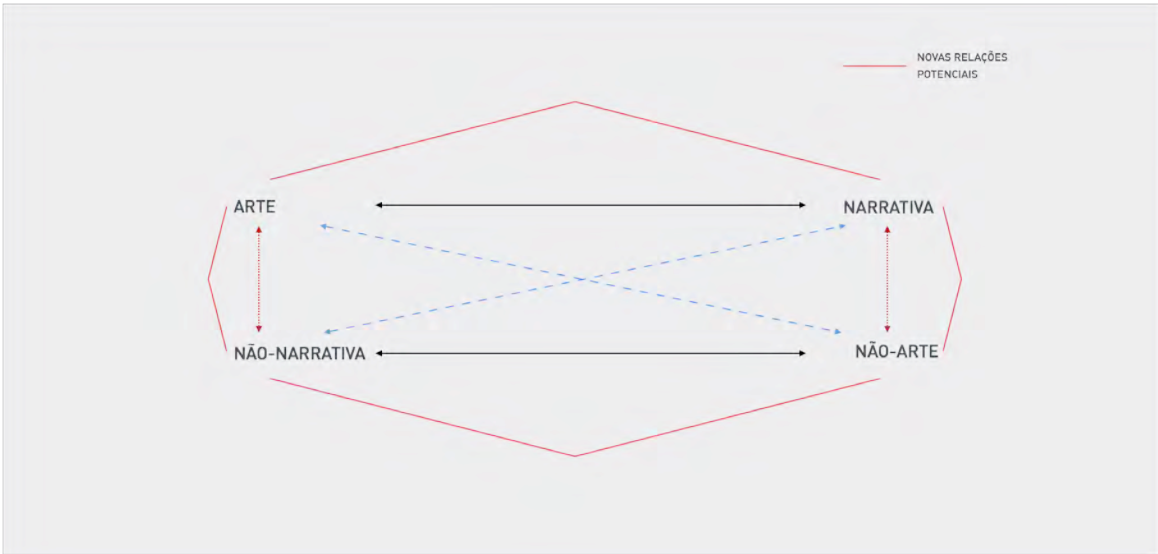
Os termos resultantes são potenciais, mas não eliminam outras possibilidades; outros conceitos resultantes poderiam ser gerados/descobertos. Mas, de fato, a simples comparação de campos e sua verificação dentro da metodologia de Greimas permite notar a quantidade de possibilidades de cruzamentos, que contrariamente a uma oposição binária e simplificante, a simples sobreposição dos campos poderia gerar. Comparando outros termos (imagens 61-63), teríamos também novas possibilidades:

Imagem 61 – Quadrado semiótico. ARTE x NARRATIVA



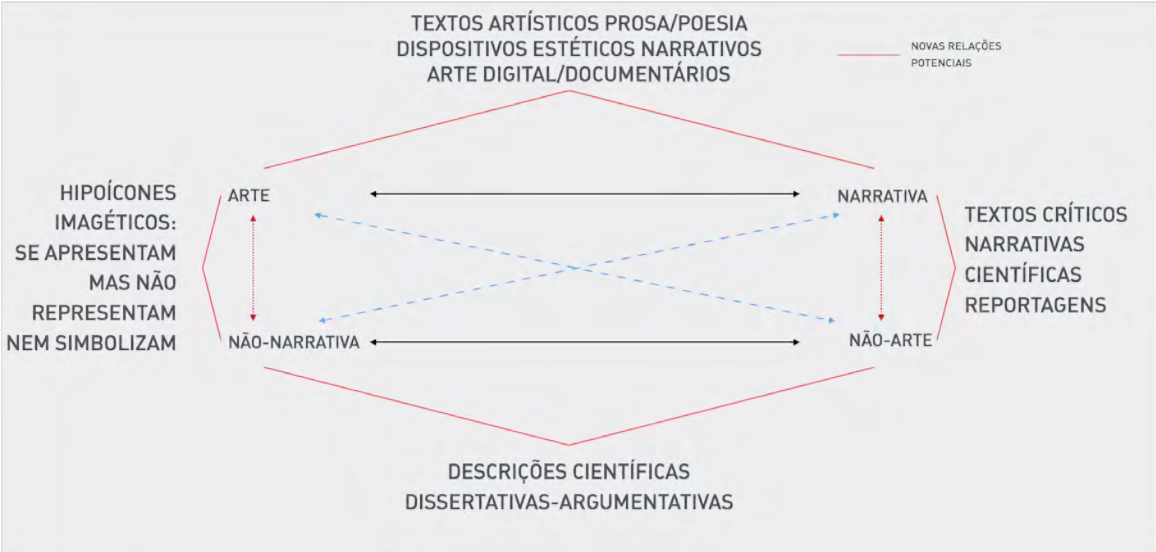
Fonte: Criação própria (2016).

Imagem 62 – Quadrado semiótico. ARTE x NARRATIVA



Fonte: Criação própria (2016).

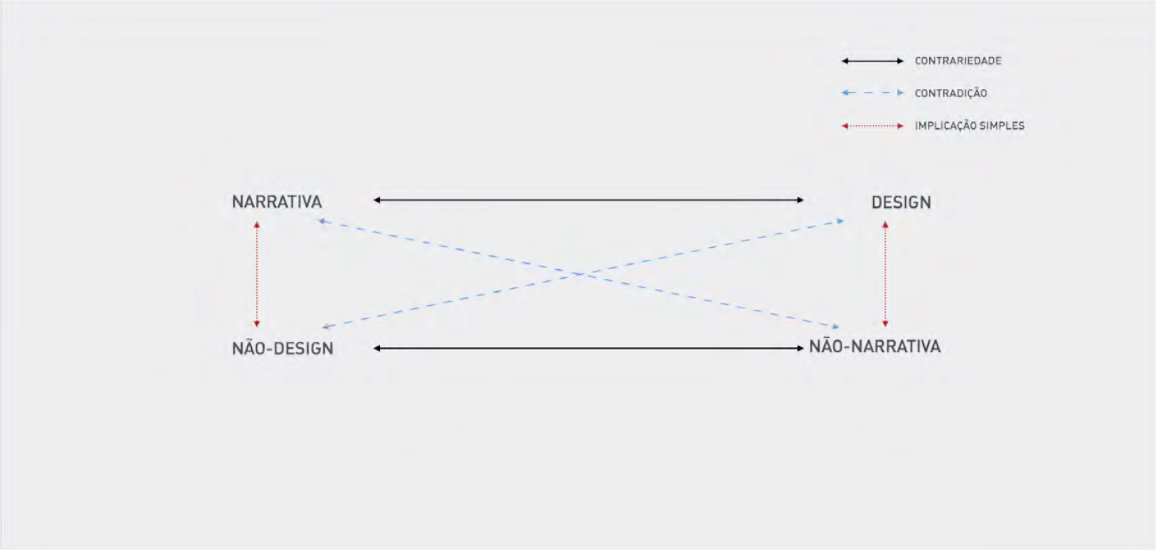
Imagem 63 – Quadrado semiótico. ARTE x NARRATIVA



Fonte: Criação própria (2016).

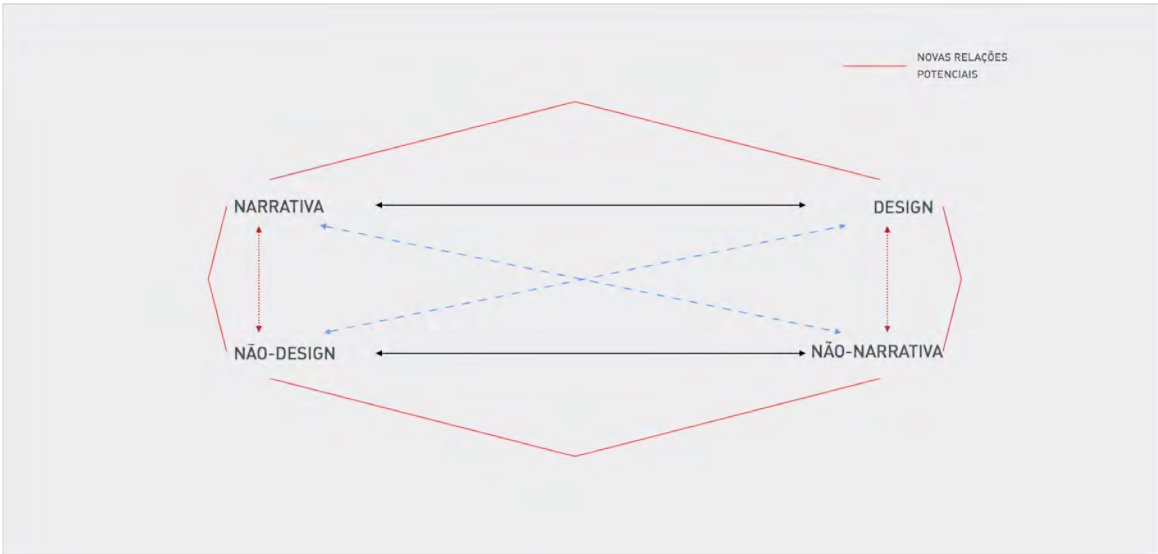
Ou, ainda, comparando narrativa e design (imagens 64-66):

Imagem 64 – Quadrado semiótico. NARRATIVA x DESIGN



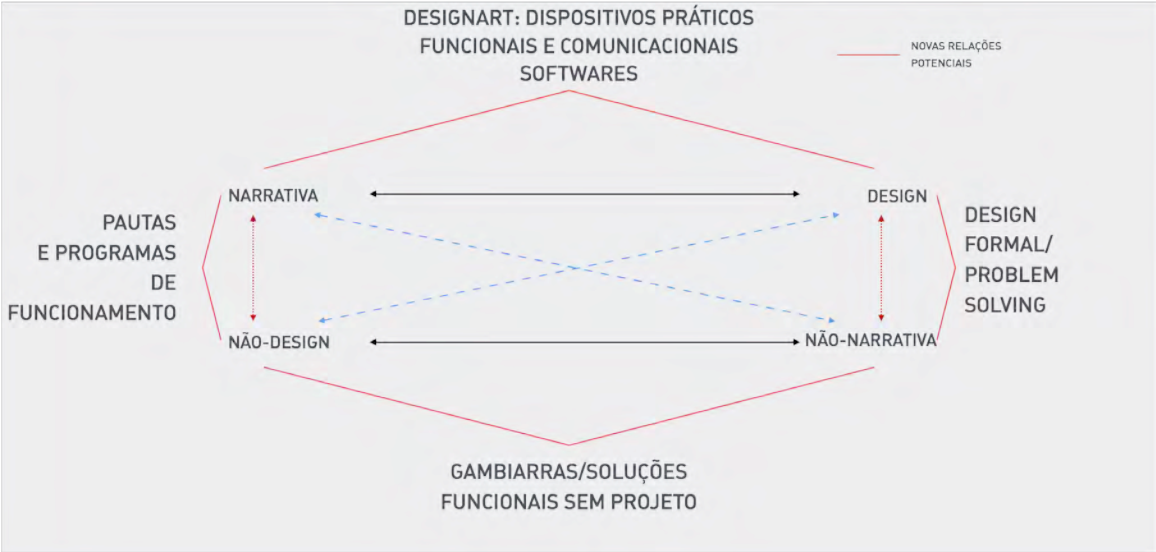
Fonte: Criação própria (2016).

Imagem 65 – Quadrado semiótico. NARRATIVA x DESIGN



Fonte: Criação própria (2016).

Imagem 66 – Quadrado semiótico. NARRATIVA x DESIGN



Fonte: Criação própria (2016).

A lista potencial de intersecções, influências e contaminações é potencialmente enorme, mas, partindo dos resultados imaginados partindo de comparações diagramáticas, teríamos:

-dispositivos poéticos não-projetados: acidentais;

-dispositivos poéticos não-projetados: artesanais;
-objetos/problema: dispositivos funcionais e interpretáveis, como arte;
-dispositivos estéticos projetados;
-design formal/*problem solving*;
-designart: dispositivos práticos funcionais e comunicacionais;
-softwares;
-projetos práticos generativos: modelagem paramétrica, algorítmica, em que se -projeta rotinas construtivas de sólidos e não sólidos (exemplo, GRASSHOPPER);
-neural style transfer: sistemas de inteligência artificial que copiam estruturas imagéticas e as aplicam sobre outras imagens (exemplo, PIKAZO);
-hipoícones imagéticos: se apresentam, mas não representam nem simbolizam;
-design funcional: ferramentas de alta performance;
-pautas e programas de funcionamento;
-gambiarras/soluções funcionais sem projeto;
-descrições científicas dissertativas-argumentativas;
-textos críticos;
-narrativas científicas;
-reportagens;
-textos artísticos prosa/poesia;
-dispositivos estéticos narrativos;
-arte digital;
-documentários.

Dado que todas essas possibilidades ainda poderiam ser usadas, no limite, em modo de apropriação, como arte, (para aquelas que estão supostamente fora do campo da arte) enquanto dispositivos estéticos, é possível, ainda que de modo indutivo, ter um parâmetro aproximado de até onde vai a complexidade da intersecção dos campos referidos. Isso, pensando em uma teoria diagramática que opõe termos a suas contradições, de modo simples e direto, e revela uma complexidade potencial.

Se usarmos, ao invés do diagrama de Greimas e Rastier, outro modo de junção e composição de termos, como, por exemplo, padrões de aumento de complexidade em sistemas binários (CSG, *Constructive Solid Geometry*), que são, de fato, operações potenciais em pares booleanos, teríamos, a cada dois termos, no mínimo, seis possibilidades de resultados partindo apenas de união, subtração e intersecção, com estruturas que podem ser classificadas como simultâneas em dois campos, estruturas que podem ser classificadas em um dos dois campos e estruturas classificadas em um dos campos menos aquelas com características do campo retirado.

Novamente, essa abstração permite apenas perceber, ainda que na superfície e de modo paramétrico (mas que, claramente, não dá conta da profundidade da realidade), a radical complexidade potencial na intersecção e na influência cruzada de campos que, certamente, colaboram (e, muitas vezes, disputam) de maneira muito mais caótica do que é possível prever. São, entretanto, fronteiras e sobreposições que por suas possibilidades especulativas, formativas, criativas, e também pelas potenciais revisões téoricas, merecem atenção e pesquisa específica, obrigatoriamente transdisciplinar.

7. POSSIBILIDADES METODOLÓGICAS FORMATIVAS: INFUSE _ 7.1. Infuse: modo de usar

7.2. Infuse: objetos

7 .3. Infuse: experiências

7.4. Infuse: histórias

7.5. Infuse: exemplos de aplicação

capítulo sete

7 POSSIBILIDADES METODOLÓGICAS FORMATIVAS: INFUSE

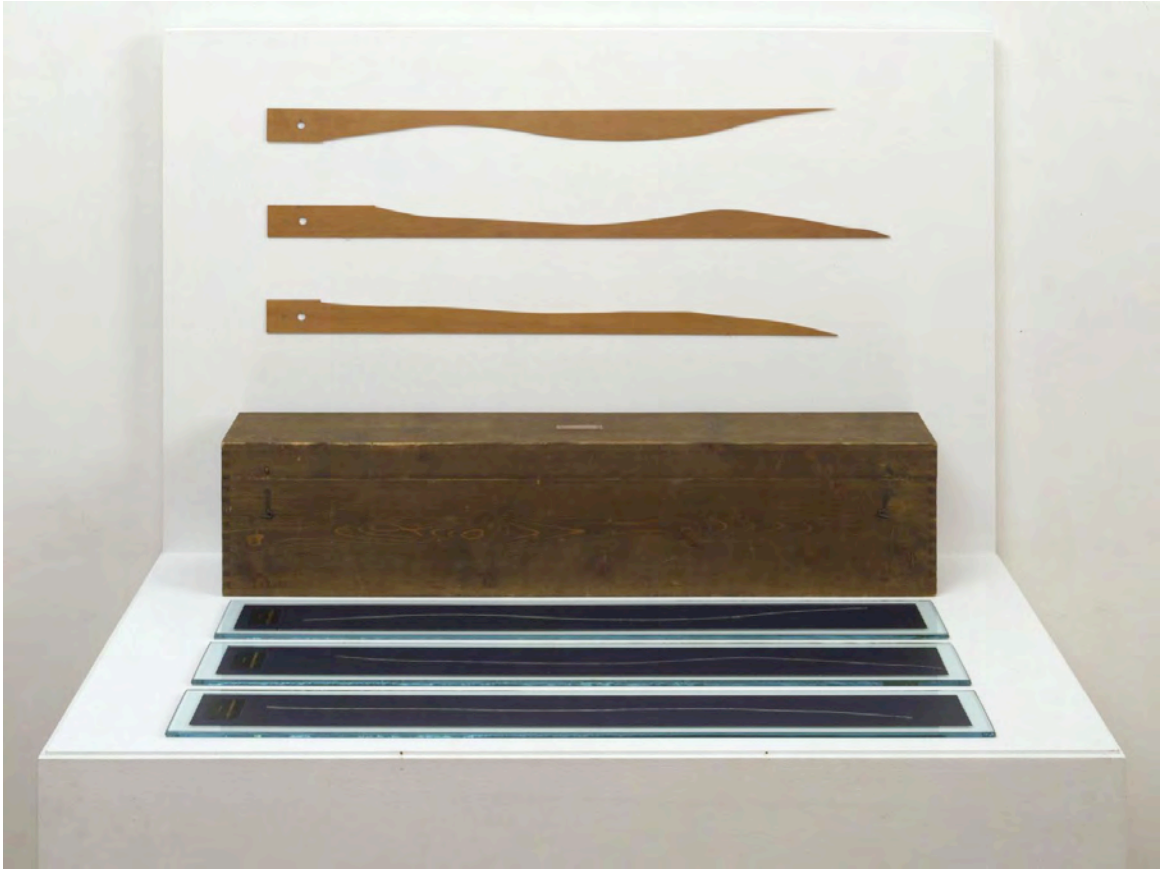
“The world is full of magical things patiently waiting for our wits to grow sharper.”
(Bertrand Russell)

Uma última provocação, misturando processos lógicos e projetuais de design/praxis, linguagem/narrativa e arte/poética, seria a possibilidade metodológica do processo criativo. Seria possível criar com a ajuda de um processo metodológico e, ainda assim, criar algo inesperado?

É possível parametrizar o acaso? De fato, e não alegoricamente?

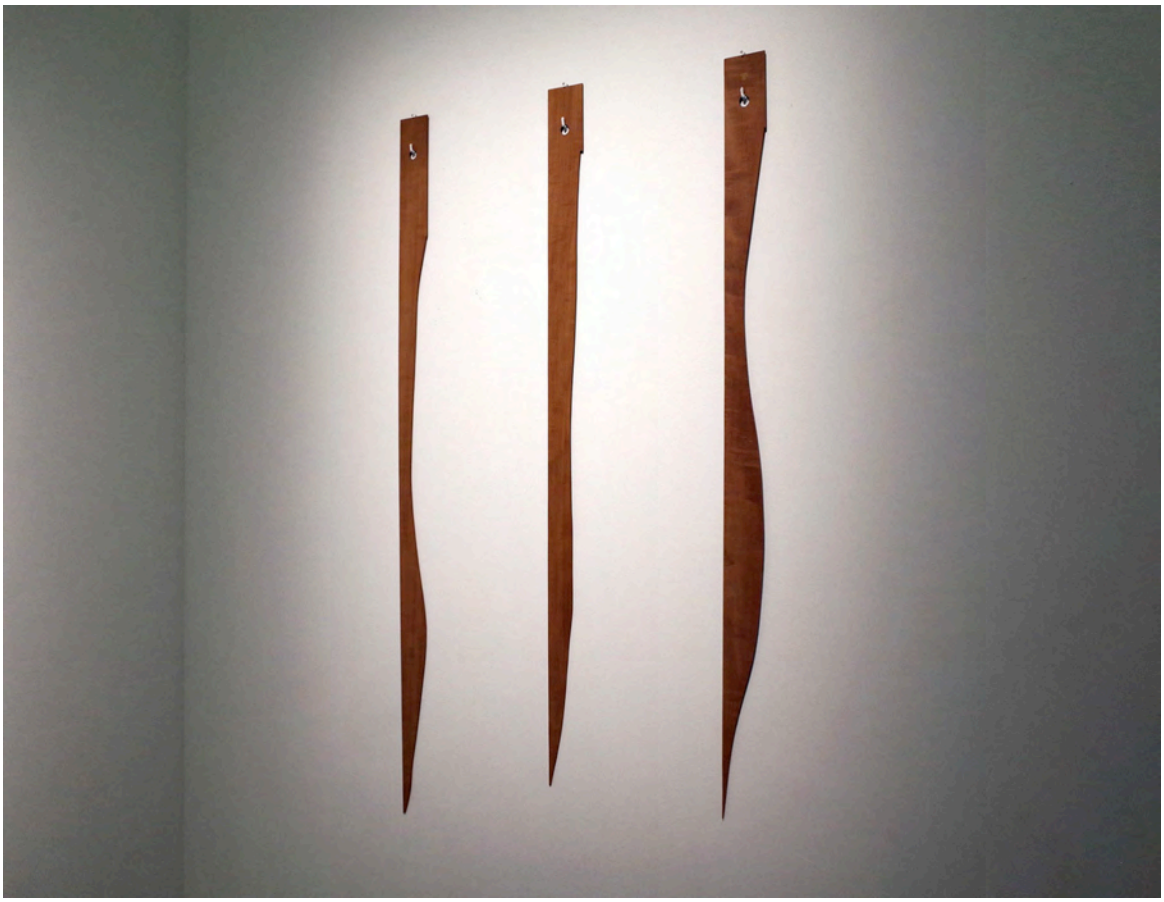
Como dispositivo poético, temos exemplos. Talvez o mais célebre desses exemplos seja de Marcel Duchamp, “Trois stoppages étalon” (“Three standard stoppages”), obra de 1913 (imagens 72-74). “Trois stoppages” são réguas para repetir o acaso. Nenhuma delas tem um metro, ao mesmo tempo em que todas têm um metro. Nenhuma é como a outra. Mas todas são produzidas da mesma e exata maneira. Ou seja, Duchamp produziu um paradoxo. Um paradoxo que é uma tentativa irônica de se parametrizar o acaso. Duchamp repetiu três vezes o mesmo processo com três fios idênticos de 1 metro de comprimento, Deixando o fio cair desde 1 metro de altura, Duchamp fixava a posição exata do fio quando atingia um feltro sobre o chão. Depois, recortou em madeira réguas da exata curvatura das linhas. E apresentou o conjunto (a prova do processo, três linhas coladas em feltros, colados em placas de vidro, mais as três réguas que parametrizavam os metros caóticos), em uma caixa. Essa era a obra, o paradoxo e a ironia de se parametrizar o acaso. De fato, ironia, mas, ao mesmo tempo, possível, real, existente como possibilidade, pós-construção do dispositivo.

Imagem 67 – Obra “Trois stoppages étalon” de Marcel Duchamp



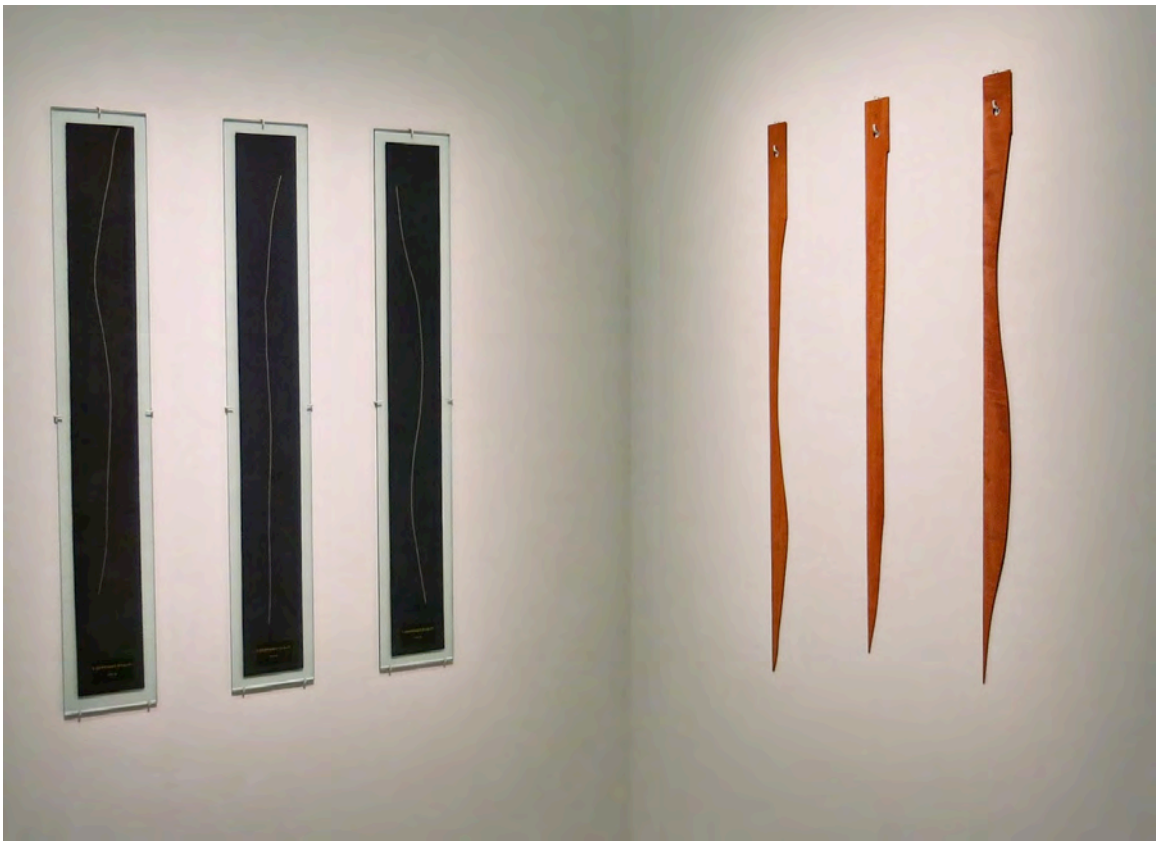
Fonte: Marcel Duchamp, Trois stoppages étalon (1913).

Imagem 68 – Obra “Trois stoppages étalon” de Marcel Duchamp



Fonte: Marcel Duchamp, Trois stoppages étalon (1913).

Imagem 69 – Obra “Trois stoppages étalon” de Marcel Duchamp



Fonte: Marcel Duchamp, Trois stoppages étalon (1913).

Temos tantos "pré-conceitos" e supostas certezas sobre processos criativos práticos e poéticos que é facílimo ironizar qualquer tentativa de construção de parametrizações reais do acaso. Ainda assim, elas são possíveis, e corriqueiras. Dados, com seis lados, são máquinas que tentam produzir eventos ao acaso. Um dado tem pouquíssima variação, seis possibilidades diferentes, mas acrescente mais dados e mais lances e a probabilidade de chegar a um mesmo resultado, e em uma mesma ordem, diminui em progressão geométrica. De fato, dois dados já permitem que o acaso aconteça, que algo sem controle dos jogadores opere.

Qualquer metodologia ou processo que permita encontrar novos insights deve necessariamente permitir o acaso, de algum modo. Mesmo assim, essas metodologias são possíveis e, quem sabe, sejam parte potencialmente interessante dos processos criativos, já que são transmissíveis, ensináveis, são

produtoras de insights não necessariamente lógicos, mas são logicamente transmitidas, linearmente compreendidas. De modo que são, assim como martelos, computadores, grampeadores, pincéis, ferramentas. Mas ferramentas sistêmicas, lógicas, que permitem algum modo conhecido, replicável, de se chegar a resultados ainda desconhecidos.

Criar, colaborativamente ou não, é ato de risco, de se situar em posição de ignorância, de procura. De modo que qualquer tentativa de automatizar esse processo, ou partes desse processo, parece ingênua, pasteurizada ou, no mínimo, incongruente. Ao mesmo tempo, modos pessoais de se pensar conceitualmente dependem de repertório, raciocínio, modo de trabalho, capacidade para se situar em uma zona de desconforto. Isso não é transmissível. Pode ser aprendido, mas não parece poder ser ensinado. Existiriam aspectos transmissíveis ou métodos que, de fato, nos levassem a mais risco, mais experiências, e não a mais segurança ou à repetição? Acredito que sim.

A origem do preconceito em relação a metodologias me parece ser o seguinte: se o caminho criativo é de descoberta, não seria melhor método algum? Claro. Sempre. Mas isso quando estamos dispostos a, de fato, correr o risco da cegueira momentânea e a aceitar os resultados do processo, felizes ou não. Ou seja, em processos poéticos, se é que algum processo atualmente é puramente poético, parece óbvio que metodologias são potencialmente prisão, e não liberdade. Mesmo assim, utilizamos, também nesses processos, uma série de ferramentas, lógicas, passos, hardware e softwares que foram criados não com o propósito de se produzir arte, mas com o propósito de facilitar algum aspecto de determinado processo criativo prático, como o design. Ou seja, subvertemos não só a lógica, mas também as ferramentas, físicas e conceituais, do design.

Artistas usam ferramentas práticas e poéticas, lógicas e processuais, assim como designers, arquitetos, escritores. Podemos ignorar o fato, mas temos exemplos históricos, e o próprio uso de softwares e linguagens preestabelecidas é, de algum modo, prova de que trabalhamos a partir de parâmetros, que quando acumulados parecem aleatórios, randômicos, mas não são, de fato. O

Verbasizer é um software de recombinação de letras criado (e utilizado frequentemente) por David Bowie. Matthew Braga escreve no canal Motherboard, da Vice on-line[35]:

> One of my favourite videos of David Bowie (I have a few) is a clip from the 1997 documentary *Inspirations*, directed by Michael Apted. Filmed during the production of Bowie's 1995 album *Outside*, Bowie is sitting at a black Apple PowerBook, in front of a sentence randomizer app he designed for writing the album's lyrics.
> Bowie gestures to the screen: "It's a program that I've developed with a friend of mine from San Francisco, and it's called the Verbasizer."
> Demonstrating the program, he continues. "It'll take the sentence, and I'll divide it up between the columns, and then when I've got say, three or four or five – sometimes I'll go as much as 20, 25 different sentences going across here, and then I'll set it to randomize. And it'll take those 20 sentences and cut in between them all the time, picking out, choosing different words from different columns, and from different rows of sentences."
> "So what you end up with is a real kaleidoscope of meanings and topic and nouns and verbs all sort of slamming into each other."
> (Hallo) Spaceboy,
> You're sleepy now
> Your silhouette is so stationary
> You're released but your custody calls
> And I want to be free
> Don't you want to be free
> Do you like girls or boys
> It's confusing these days
> But Moondust will cover you
> Cover you
> An excerpt of the lyrics from the song *Hallo Spaceboy*, off Bowie's 1995 album *Outside*, which is said to have been mostly written with and inspired by the output of a piece of custom-made text randomization software.
> The Verbasizer was a digital version of an approach to lyrical writing that Bowie had been using for decades, called the cut-up technique. Popularized by writers William Burroughs and Brion Gysin, the technique relied on source literary material – a newspaper article or diary entry, perhaps – that had been cut up into words or phrases, and re-ordered into new, random, potentially significant meanings.
> In typical Bowie fashion, he had reinvented the technique, albeit with a digital twist.
> Bowie worked on the Verbasizer with Ty Roberts, who went on to become the co-founder and chief technology officer of Gracenote, a service that maintains a database of audio CD metadata. According to an interview with Hypebot in 2013, Roberts had been working on interactive CD-ROMs for both *Outside* producer Brian Eno and Bowie at the time, and was invited to visit the studio during the pair's recording of *Outside*.

[35] VER http://motherboard.vice.com/read/the-verbasizer-was-david-bowies-1995-lyric-writing-mac-app

> “Roberts described Bowie as taking multiple word sources, from the newspaper to hand-written words, cutting them up, throwing them into a hat and then arranging the fragments on pieces of paper. He'd then cross out material that didn't fit to create lines of lyrics,” Hypebot senior contributor Clyde Smith recounted.
> “Roberts suggested he could create software for Bowie to speed up the process and did so for use on a Mac laptop.”
> The Verbasizer, though faster, was merely the latest incarnation of Bowie’s cut-up process. Bowie described the technique in a 1974 BBC documentary, *Cracked Actor*, as “igniting anything that might be in my imagination,” and would use it often in the decade’s remaining years.

Verbasizer é uma estrutura que adiciona um padrão randômico (uma tentativa de se imitar o acaso) em uma série de palavras. Era usado como acelerador criativo por Bowie em seu trabalho como letrista.

A questão é que, ainda se encararmos a música de Bowie como arte, e não como produção da indústria musical, mas se encararmos como um trabalho autoral de um artista, Bowie sabia, quando começava uma letra, que fazia uma música. O Verbasizer não permitia que o artista seguisse no processo, mas terminasse produzindo o design de uma cadeira ou um programa de TV. O software servia a um processo que ainda que fosse poético, em sua origem, era prático no sentido de que tinha pauta, alvo final. Essa estrutura não tirava a autoria de Bowie, nem parece ter feito o artista se repetir. Na verdade, essa estrutura servia como acelerador, como potencializador de acasos, e, dentre as possibilidades, o artista fazia suas escolhas.

Esse embate entre o novo e o que está pré-programado é, de fato, embate em parte dos casos, mas em processos criativos isso me parece mais uma colaboração de dois modos de agir (dúvida e meta, risco e pauta, acaso e desejo, intenção e atenção), e essa colaboração, esse jogo, acaba por acelerar e facilitar o processo criativo. A poesia automática dos dadaístas Tzara e Breton, por exemplo, é possivelmente o ato poético original que deu origem ao Verbasizer. Mas o uso que Bowie fez do processo é distinto, é menos obediente pós-processo, já que Bowie, deliberadamente, pós-*input* do sistema e verificação de possibilidades, escolhia a que lhe parecia fazer mais sentido. Mas é importante o fato de que Bowie, enquanto artista radicalmente criativo, seja musicalmente ou em outras áreas, como pintor, figurinista, designer de imagens

e de performances, entendia que metodologias são apenas ferramentas, estruturas que facilitam, aceleram ou diversificam um processo, que não deixa de ser criativo pelo uso dessas mesmas ferramentas.

Outros criadores que transitam no limite entre projeto e acaso usam metodologias. Ferran Adrià, do elBulli, participou como artista da Documenta 12, em Kassel. Convidado pelo diretor da Documenta, Roger Buergel, o restaurante foi transformado no Pavilhão G da Documenta. Durante os 100 dias da mostra, diariamente, duas pessoas vinham de Kassel até Cala Montjoi para jantar no elBulli e ter uma experiência sensorial que foi tratada como mais um processo estético dentre outros na Documenta.

Ferran publicou, em 2010, “A day at elBulli”, no qual apresenta, além de uma narrativa de um dia criando, produzindo e servindo no elBulli, duas metodologias criativas usadas, além da criação livre de pratos, pelos chefs do restaurante. Metodologias criativas, mais do que assegurar caminhos, ou certezas de resultado ou de produção, asseguram descaminhos, mantêm um mínimo aspecto randômico no processo, garantindo, ao menos, risco.

Em 2013 cursei a disciplina Processo Criativo e Metodologia, com Monica Tavares, parte do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da USP. Entre outras discussões e investigações, Monica falava da lógica da produção-transmissão: poéticas, estéticas e métodos; das fases heurísticas do processo criativo: apreensão, informação, incubação, iluminação, verificação, comunicação; e de Metodologias de criação: processos mentais, experimentais e processos de recodificação. Também sobre conceitos de Metacriação: recriação, transcriação, tradução, e de relações intersemióticas entre as artes.

Para além da riqueza das aulas e do grupo que se encontrou ali, novamente vi como é comum o preconceito quando se fala em metodologias criativas, o quão arraigado é o hábito de se considerar, pré-análise, metodologias como processos repetitivos. Monica parece ter investido uma energia prévia ao conteúdo de fato usada na tentativa de diminuir potenciais preconceitos com a própria possibilidade, ou utilidade, do conteúdo, aparentemente para alguns impossível, das metodologias criativas.

A questão é que, sim, existem rotinas, mesmo em caminhos cujo resultado que se busca é diverso, mutável e nunca repetitivo. Essas atividades recorrentes, diretamente ligadas à formatividade ou mesmo na elaboração de conceitos, existem no trabalho de artistas, designers, escritores, não importando se são artistas de estúdio, que insistem em um processo até novas descobertas, ou artistas que projetam, que criam conceitualmente e executam posteriormente, ou delegam a execução. A importância do que foi apresentado por Monica também mostra que existe variação, e insistência, na produção de mecanismos conceituais criativos. Metodologias existem, têm sua utilidade e continuarão sendo criadas. Em "Diálogos Transdisciplinares: Arte e Pesquisa", organizado por Monica Tavares e por meu orientador de doutorado, Gilbertto Prado, Lucia Santaella afirma:

> Outro ponto importante a ser levantado diz respeito ao fato de que é ilusória a ideia romântica de que a arte brota de uma inspiração sob efeito do sopro das musas, sem que o artista tenha que se envolver em processos de trabalho tanto mentais quanto práticos e muitas vezes inclusive braçais. Mais do que isso, todo trabalho artístico pressupõe pesquisa, um tipo de pesquisa que é específico da arte em si mesma, dificilmente transformável em um conjunto de normas e metodologias a serem incorporadas a manuais, uma vez que toda obra, no seu fazer, cria suas próprias normas e metodologias. Justo o contrário, na pesquisa acadêmica, normas e metodologias devem ser claramente explicitadas dentro de padrões consensualmente legitimados. São essas regras que garantem o caráter fundamental da pesquisa científica e acadêmica que é tornar-se pública, submetendo-se à heterocrítica que brota da discussão. (SANTAELLA, 2016, p. 57)

Santaella tem toda a razão em afirmar que o artista se envolve em processos de trabalho, que age de modo voluntário, e direcionado, com intenção. Também tem razão quando afirma que dispositivos específicos (ou processos específicos) geram suas próprias normas e metodologias. E que, de modo distinto, metodologias devem ser explicitadas em se tratando de pesquisa científica.

Por outro lado, acredito que sim, conjuntos de procedimentos, descrições, eventuais metodologias de trabalho criativo e formativo podem ser descritas.

Em 2014 passei a colaborar com o Grupo de Pesquisa Poéticas Digitais, criado em 2002 no Departamento de Artes Plásticas da ECA-USP como um

desdobramento do projeto wAwRwT, iniciado por Gilbertto Prado em 1995. Um núcleo multidisciplinar, que promove o desenvolvimento de projetos experimentais e a reflexão sobre o impacto das novas tecnologias no campo das artes, o grupo tem como participantes professores, artistas, pesquisadores e estudantes com composições distintas em cada projeto. Participei, além da reelaboração de documentação e das interfaces digitais do grupo, da elaboração de três trabalhos instalativos: “Mirante 50”, apresentado no projeto Sistemas ECOS 2014, na Praça Victor Civita, em São Paulo, de 13 de setembro a 10 de outubro de 2014 e “Caixa dos horizontes possíveis”, apresentado no Paço das Artes, no Espaço do Quadrado, de 1 de novembro a 7 de dezembro de 2014. O último projeto foi “Máquinas de Choque”, primeira tentativa de uma obra que é baseada nas caixas dos *toqueros* mexicanos, pensada para uma exposição futura do Grupo no México e apresentada no Museu Nacional. Para além de detalhes de projeto, de fases de trabalho mais poéticas ou mais práticas, mais documentais ou mais braçais, a experiência no Grupo foi e segue sendo importante por muitos motivos, além do convívio e da produção em si. “Mirante 50”, para nos atermos a um exemplo, é instalação complexa, em grande escala, que incluiu trabalho poético, prático, projetual, construtivo, e colaboração constante, inclusive com pessoas não participantes do Grupo.

Nas palavras de Gilbertto Prado:

> Mirante 50 é uma instalação interativa que faz alusão aos 50 centímetros de terra depositados em toda área contaminada da praça. O caminhar no pequeno deque de madeira construído em cima do canteiro de quatro árvores situado na área de paralelepípedos da praça, em frente ao antigo incinerador, traz a relação de suspensão, (des)equilíbrio e inacessibilidade. Ao pisar nas pranchas, sensores acionam sistema de laser que esquadrinha o espaço interno do canteiro, em função da posição e número de pessoas que caminham na mureta propiciando um diálogo entre os participantes e com o entorno. As malhas virtuais que se formam, redesenham o espaço visível mais inacessível da área plantada trazendo a sensação de enlevo e deslocamento, numa experiência sinestésica de prazer e alerta.
>
> O espaço da Praça Victor Civita era originalmente área de incineração de lixo na cidade de São Paulo. Apesar do trabalho exemplar de descontaminação, a praça segue, na profundidade do seu terreno, área poluída e portanto potencialmente de risco. Todo o projeto da praça no

> local foi pensado na direção da descontaminação e da segurança, de modo que atualmente, toda a área tem uma camada de 50 cm de terra nova, colocada sobre pedra e coberturas plásticas, já que o solo original, abaixo dos 50 cm, segue contaminado.
> Dialogando com a história e herança do lugar, mas também com estruturas construídas na nova camada, já que ocupando um dos poucos canteiros não protegidos por grade da praça, a obra opera como interface entre o passado contaminado e o presente de algum modo renovado e ressignificado da área degradada, hoje praça pública e local de mostras e shows.
>
> Interface também enquanto construção tecnológica, a obra permite que o público a acione através de sensores na plataforma de madeira uma malha de lasers, lembrança do limite, do acesso permitido mas mediado pela descontaminação, da intervenção humana original (contaminação) e da intervenção atual, tentativa de despoluição e ressignificação. Partindo da insegurança de fato, não só do equilíbrio precário como da incerteza de como operar a obra, vão descobrindo através do caminhar modos de embate com a obra, além de contato com o significado do trabalho de renovação e reconfiguração do espaço. (PRADO, 2016, p. 218)

Temos ali gerado trabalhos que não seriam gerados se o Grupo tivesse outros integrantes, de modo que mesmo Gilbertto, criador do Grupo, tem ali um campo de trabalho que poeticamente se mistura com a linguagem e com o conhecimento e a pesquisa dos outros integrantes. O que criamos ali não seria criado individualmente, me parece, e essa é uma das riquezas da experiência, somos diferentes quando juntos. Outro dado importante é que o Grupo desenvolve, por vezes de modo ativo, outras vezes naturalmente, dinâmicas de trabalho, divisões de tarefa e certificações de rumo, com frequência. Já temos, apesar do convívio não tão longo, uma metodologia de trabalho, que é mutável, mas que é repetida parcialmente quando eficaz, não repetida como busca por um mesmo resultado, mas repetida no sentido de se estruturar algo criado usando menos energia e recursos.

Essa lógica de trabalho é metodológica, tanto no sentido da criação quanto da produção efetiva de instalações. Temos menos dúvidas sobre esse tipo de metodologia não ensinada, não apreendida, mas desenvolvida ao longo do trabalho porque ela parece, de fato, natural, orgânica, já que não parametrizada, mas não deixa de ser escolha e método, que poderia ser parametrizada, ensinada, discutida e, eventualmente, abandonada na busca por outra estrutura

(ou por estrutura alguma) de trabalho. De modo que acredito, seja em grupo ou individualmente, que metodologias são processos de inteligência produtiva, mas que não definem o que se produz, mas o modo como aquilo pode ser realizado. Metodologias criativas efetivas, nesse ponto de vista, garantem resultados sem necessariamente prever esses mesmos resultados.

Em 1997, Adrian Holmes, redator criativo inglês, era o Chief Creative Officer da Lowe Howard-Spink, de Londres. Sendo um dos criativos da Lowe do Brasil, participei de um workshop com mais de 30 participantes de vários países, sobre possibilidades metodológicas criativas. Além do curso, trabalhávamos em briefings reais, problemas de criação e comunicação que a Lowe deveria transformar em oportunidades. Além de me apresentar a possibilidade prática de processos criativos metodológicos, essa experiência me deu 4 das 24 categorias que apresento em Infuse. Quatro categorias narrativas, já que lidávamos com roteiros e narrativas. Mas mais do que isso, me deu a certeza de que objetividade é importante mesmo em processos subjetivos, e que restrições de pauta, que normalmente são vistas como obstáculos, são, na verdade, combustível para insights, em qualquer campo formativo. Deu também a certeza de que existe um tipo de informação que é, de fato, poder. Infuse é, em parte, decorrente da noção de que estruturas lógicas podem acelerar processos abdutivos, mas é incrivelmente mais complexo, porque permite combinações de parâmetros, e porque trata não só de modos narrativos, mas também de outros aspectos. Passei tempo considerável imaginando como seria uma estrutura lógica que desse conta não só de narrativas, mas também de fisicalidades, e de relações, interfaces, que, de algum modo, possibilidades diagramáticas pudessem ser percebidas, previamente.

Em 4 de junho de 2016 apresentei em Tallinn, na Estônia, no Semiofest 2016, congresso de semiótica aplicada e produção de metapensamento semiótico, cujo tema do ano era inovação, uma metodologia abdutiva, uma estrutura catalisadora para produção de insights. Estrutura conceitual, próxima de um jogo, que acelera a criação de caminhos potenciais, básicos para a inovação. Infuse é uma máquina geradora de micro-obstáculos, ou parâmetros

combinatórios, que, de algum modo, permitem um pensamento criativo prático acelerado. Parece absolutamente estranho quando descrito, mas foi bem recebido, e segue sendo testado. Parte da plateia era da Universidade de Tartu, onde Lothman desenvolveu a maior parte de sua teoria semiótica, de modo que Infuse foi parcialmente julgado como potencial instrumento teórico, lógico (apesar de não ter sido criado com esse propósito, nem com essa preocupação), e, parcialmente, pelos criativos da plateia, como algo a ser testado, funcional ou não. Não serve ao propósito de se criar dispositivos poéticos, ou processos poéticos, mas é ferramenta útil para criadores com metas, ou seja, para quem tem pautas, projetos e, grande parte das vezes, prazos. Infuse, em si, por outro lado, é um ato poético, uma tentativa de descobrir e testar algo novo, que é, de fato, uma metodologia para o acaso, para o descobrimento de caminhos alternativos. Mas uma vez pronto, se utilizado, é um método, especulativo, entre tantos, para criadores práticos. Desenvolvi essa metodologia como parte do meu trabalho, como uma camada adicional, randômica, que eu pudesse usar como alternativa aos meus processos; ao mesmo tempo, criar a ferramenta em si foi um trabalho caótico, inicialmente sem meta, que mistura risco, acasos e pautas.

Infuse também foi apresentado individualmente a profissionais criativos e segue sendo usado, em testes, por amigas e amigos que se interessaram ou, por algum motivo, resolveram colaborar com a fase seguinte da pesquisa, que é descobrir se Infuse, de fato, funciona para outros criativos e de que modo funciona. Surgiu do acúmulo de possibilidades e processos e, só no final, se transformou em metodologia. Tentativa de criar um mapa para qualquer direção, jamais definitivo, e jamais único. Infuse é, de fato, algo próximo de uma máquina de acasos, não numéricos, mas conceituais. Uma estrutura para possibilidades alternativas, potenciais. Parece-me ser, no mínimo, prova de que processos transmissíveis podem colaborar com processos criativos de várias naturezas. Talvez nosso preconceito com métodos criativos lógicos, seja o mesmo preconceito original do movimento “Arts and Crafts”, do artesão ser substituído pela máquina, mesmo que a máquina, nesse caso, seja um aparato lógico.

Como já notou Monica Tavares, os processos criativos podem, de fato, ser derivados de práticas que são, se percebidas em profundidade, industriais:

> Nevertheless, it was the characteristic of the montage, collage, and bricolage procedures deriving from industrial assembly that inaugurated the reproductive operations of destructuring and restructuring. From those practices, the universes of originals and reproductions, in addition to maintaining parallelism and autonomy, also interpenetrate and semanticize each other. The industrial process, being essentially scientific, analyzes the model in parts aimed at its synthetic reconstitution, therefore allowing us to speak of a language process, in which paradigm and syntagma work together. Thus, the interchange between the parts – montage, collage, and bricolage – is a creative process deriving from the industrial assembly line. (TAVARES, 2015, p. 192-203)

Penso que assim como estruturas codificadas, e programadas, estruturas lógicas, se usadas criativamente, são instrumentos e podem funcionar como linguagem, assunto, metodologia, ferramental, ou podem, no limite, ser usados como experiências criativas atípicas, como pontos de partida.

Novamente, Monica Tavares, escrevendo sobre métodos heurísticos de criação, acrescenta um método que não faz parte da lista original constante de “A criação científica”, de Abraham Moles:

> Método do Acaso
> Neste método esta incluída a ideia do não-previsível, do singular (uma única vez) que se concretiza a partir das distintas possibilidades em aberto, o que remete imediatamente a ideia de jogo, de acaso como primeiro, a saber, como significado de pura qualidade.
> E o método segundo o qual um conjunto de causas independentes entre si determinam um acontecimento fortuito, um fato imprevisto ou não-intencional. Pode-se mesmo considerar esse método como um "anti-método". Aquilo que não está no programa se manifesta e se configura. Os processos de criação, inerentes ao Método do Acaso, podem se realizar em decorrência da incorporação de ruídos informacionais, ou seja, sinais que perturbam a configuração ou possíveis erros no manuseio dos aparelhos. Essas interferências ocasionais devem ser assimiladas, para que se possa, a partir da desordem alcançar uma ordem. (TAVARES, 1995, p. 43)

Infuse parece fazer parte dessa classe de ferramentas criativas que trabalham com conexões não esperadas, com analogias potenciais, mas muitas vezes não pensadas inicialmente. Com cruzamentos de possibilidades e com novos

caminhos gerados a partir daí. Mas segue possibilidade criativa, dentre tantas. Infuse, obviamente, não é processo definitivo nem infalível, mas um gerador de possibilidades nem sempre imaginadas, que podem, ou não, ser úteis como ponto de partida. O trabalho do criador continua, e descobertas processuais (e eventuais descaminhos) também. Isso não tira responsabilidade da ferramenta, mas também não a tira do criador. Infuse é um aparato lógico que, potencialmente, leva criadores a caminhos não necessariamente visitados. Nunca substituindo criadores nem processos pessoais, mas acrescentando novas possibilidades metodológicas, caminhos, sem jamais prescrever resultados e/ou repetições.

7.1 INFUSE: MODO DE USAR

Peirce acreditava que os seres humanos têm algo como um instinto desenvolvido para a criação, para o insight, e que essa lógica abdutiva útil, criativa, poderia ser melhor utilizada se acompanhada de metodologia adequada para validar hipóteses. Ele criou uma estrutura de investigação que, de fato, verifica a plausibilidade de insights (lógica crítica, metodêutica), uma metodologia científica que leva em conta o insight, o momento inicial, mas, de algum modo, parametriza o modo de agir testando hipóteses. Mas seria possível aplicar semiótica para acelerar processos formativos ou para catalisar a própria criação de insights, e não apenas para validar insights/hipóteses?

Talento, experiência e pesquisa são e serão sempre críticos, mas penso que a geração de insights pode ser, de algum modo, acelerada. Talvez uma ferramenta que promova ou evidencie caminhos possíveis seja um facilitador ou, no mínimo, um gerador de caminhos alternativos.

É possível escrever uma história começando com uma ideia, com uma cena ou com um evento real. É possível organizar 5 (ou 200) imagens aleatórias e escrever uma história que as conecta de algum modo. De qualquer forma, no fim, procura-se uma história, e não uma lâmpada de cabeceira ou uma instalação sobre paisagens distópicas. Esse processo é prático, de fato, e não,

necessariamente, poético porque inicialmente, pré-processo, tem pauta definida (por mais que muitos processos estéticos, artísticos, também tenham pauta prévia), a intenção, o desejo por determinado produto como consequência do processo já está presente, e por isso acredito que deveríamos ler esse processo mais como algo prático que poético. De todo modo, existe investigação sem pauta, e acasos, quando se escreve uma história. E, principalmente, se nos afastarmos do objeto primário e incluirmos contexto, e a própria estrutura de apresentação, registro, também como possibilidades formativas.

Uma história quase nunca é apenas a história, quase nunca é sua principal contraparte. Quase tudo tem forma. Quase tudo tem conteúdo. A maioria das coisas tem peso. Então, não penso que uma história não possa ter peso, não apenas peso subjetivo, mas peso real e objetivo. Se impressa, em um livro, ou se apresentada em um palco, uma história ganha alguma fisicalidade. Um livro não é apenas uma história. Um livro tem um cheiro particular, uma forma exata, um peso específico. Tudo é parte do livro. A parte mais significativa é, provavelmente, espera-se, o texto. Mas o livro ainda tem outras estruturas que podem carregar significado, ou, pelo menos, dados. Dados que podem ou não compor (ou contrapor) o ideário relativo ao aspecto principal, o texto. Peso, forma, cor, cheiro, material, modo de produção, modo de remuneração ou de financiamento, modo de distribuição, valor. Tudo é parte, neste caso, do livro e contraparte, de algum modo, da narrativa do livro. Do mesmo modo com uma cadeira, uma mesa, uma apresentação de teatro, uma interface material, virtual (ou material e virtual, simultaneamente), ou um ambiente. Tudo é composto não só do significado, da principal estrutura significante, do discurso ou da estrutura que compreendemos como principal, mas de todas as partes que compõem a estrutura. Essas partes são campos de atuação, além da parte principal. Campos que também são significantes.

Em primeiro lugar, Infuse não foi criado na forma de um artigo acadêmico, não é resultado de uma teoria dedutiva estruturada, ou uma indução de qualquer espécie. E nem é uma hipótese comprovada. Infuse é ferramenta específica, criativa, abdutiva, em seu estágio beta. O problema não é exatamente o que

fazer, na maioria das vezes, quando lidamos com processos criativos práticos, mas como fazer determinada pauta de modo novo. É como começar. Infuse é um gerador de restrições, uma forma organizada de criar algum caos criativo, novas conexões. Não existe uma maneira exata de se usar a metodologia, do mesmo modo que não existe uma maneira exata de se usar uma caneta. Infuse, como todo bom instrumento, funciona melhor quando é adaptado a quem usa. Mas há explicações simples sobre um modo de usar.

Claro que processos criativos, práticos ou poéticos, mentais ou materiais, são vividos em próprios termos específicos, lógicas internas, histórico de relações, exemplos antigos, novas possibilidades, problemas estruturais, repertórios, contextos. Mas tudo, grande parte das vezes, começa com um insight. Infuse é uma ferramenta abdutiva, metodológica, para indivíduos criativos, outra camada de possibilidades dentro de um processo de ideação pessoal.

Então, o que é Infuse, exatamente? Não é uma ferramenta analítica; apesar de metodologia, apesar de categorias, e de um potencial modo de usar, Infuse mantém o acaso e a liberdade criativa. É uma estrutura que serve ao raciocínio abdutivo livre.

Infuse é um catalisador.

Em “O homem sem conteúdo”, Giorgio Agamben comenta, entre outras coisas, as duas palavras que os gregos usavam para definir os processos do fazer (AGAMBEN, 2012). Uma é Praxis e a outra é Poiesis. Praxis está relacionada com o fazer, no sentido de uma vontade, ou um desejo, que se expressa próprio no ato de fazer. Praxis, e processos práticos, nesse sentido, tratam de estruturas projetadas. Refere-se à intenção, prévia ao fazer em si.

Já Poiesis está relacionada com o fazer, no sentido de uma produção na presença, de uma possibilidade de aumento da realidade com novas existências potenciais, um acréscimo ao real de algo que é novo, novo no sentido de origem. De algo que nunca foi antes, mas que começa a participar da realidade, que é mesmo durante seu processo de elaboração.

Poiesis, e processos, nesse sentido, tratam de novas estruturas.

Refere-se à atenção, à descoberta, durante o fazer.

Simplificando, PRAXIS é a fabricação de algo que você conhece/sabe/deseja antes mesmo do processo de fazer (processo prático). POIESIS é o processo de fazer algo não previsto e/ou inexistente mesmo enquanto uma classe de dispositivos.

Fazer uma nova cadeira, ou um novo exemplo de uma classe já existente, ou melhorar, ou refazer, tem a ver com os resultados projetados, antevistos, prévios ao processo, e, assim, tem a ver com PRAXIS.

Fazer arte, ou novas classes de dispositivos, ou novas possibilidades tecnológicas ou não, mas, de fato, novas, relaciona-se com POIESIS.

Ao simplificar essas diferenças e chamar todos os processos diferentes de "fazer", estamos perdendo informações importantes sobre como e o que fazer, mas, principalmente, sobre por que fazemos.

Mesmo quando projetamos, antevemos, de algum modo, dispositivos, objetos, narrativas, por vezes seguimos livres de intenção e começamos a tentar encontrar terreno novo. Mas somos limitados pela meta preestabelecida, pela pauta do resultado final. E o oposto é verdadeiro. Mesmo quando começamos livres de intenção, tateando, deixando o processo nos guiar, e tentamos, de fato, chegar a um novo terreno, muitas vezes precisamos de um pouco de trabalho projetual, ainda que no estágio final do processo.

De modo que nem toda arte é 100% poiesis, e nem todo trabalho formativo com pauta, com meta, é 100% praxis.

Mas bons resultados projetados começam, necessariamente, com limites do que queremos no final. Os limites, às vezes, são fluidos, e nem sempre são campos categóricos. Mas eles são uma forma de objetivo para um projeto.

Infuse não serve ao propósito de fazer arte, mesmo que possa, eventualmente, ser usado em processos poéticos.

Infuse serve a processos de produção de resultados projetados, antevistos, no mínimo, como classe. Assim, Infuse trabalha necessariamente com prática e apenas potencialmente com poética. Resultados e processos projetados, mas usando caminhos inesperados para fazer isso.

Catalisador de insights, de possibilidades criativas, abdutivas, tem sido bem recebido, apesar de todo o preconceito envolvendo metodologias em operações não parametrizáveis, como são os processos criativos, processos que buscam novas possibilidades, e não precisão, que têm mais características de descobrimento e menos de foco ou de resultado repetitivo.

Talvez, se subvertido, Infuse sirva também a processos poéticos. Mas não foi criado com esse intuito, nem o uso desse modo. Criado para aumentar as possibilidades de acasos em processos criativos práticos, Design, experiências, narrativas, mas que são, necessariamente, processos com pautas predeterminadas, em que existem alvos claros antes do início do processo, como em qualquer processo que tem mais a ver com praxis do que com poiesis. Essa pauta ou meta é um programa de função, preestabelecido, mas não é redutor das possibilidades do produto ou processo. Até porque a metodologia não trata de destinos, de pautas, mas de inícios, de caminhos e possibilidades iniciais.

Apesar disso, acreditar que determinada metodologia sequencial, juntamente com o fato de que processos práticos têm pautas, é estrutura redutora do ponto de vista criativo ou processual, é simplificar um problema incrivelmente complexo e significaria, no limite, acreditar que toda pauta é, de saída, redutora de possibilidades, e não recorte de interesse.

Infuse funciona como um jogo de combinações sobre narrativas, fisicalidades e interações. A metodologia “funciona” criando restrições aleatórias, que são, de fato, caminhos criativos possíveis, potenciais. Uma maneira alternativa de criar restrições inesperadas que, de algum modo, juntamente com a pauta, com a meta ou com o programa de funcionamento esperado, apresentam caminhos potenciais, frutíferos ou não, se percorridos criativamente.

Infuse permite lidar com variações para: argumentos, textos, histórias, tudo que lida com várias formas de discursos, ou discursos que podem ser incorporados em fisicalidades; formas, imagens, objetos e tudo o que lida diretamente com a fisicalidade; experiências, interfaces, conexões e tudo o que lida com qualquer

tipo de interação, analógica ou digital, virtual ou não, interfaces monousuário ou grandes instalações.

A metodologia não é sobre a pauta final, sobre o motivo ou a meta, mas sobre como chegar até a pauta de modos inesperados, novos, ou, no mínimo, por caminhos não automaticamente percorridos, alternativos. Como todas as boas ferramentas, Infuse muda com o usuário.

A metodologia é composta de quatro listas:

Argumentos (discursos, scripts): possibilidades de potencial lógico de narrativas (relacionado com a Primeiridade em Peirce);

Estruturas: possibilidades físicas (relacionado com a Secundidade);

Conexões: possibilidades de interação (relacionado com a Terceiridade);

Ações (verbos).

As três listas principais são:

ESTRUTURAS (campos de atuação direta)

Forma

Superfície

Conteúdo

Ferramental/Modo de produção

Matéria-prima

Infraestrutura

Signos/Representações

Software/Camadas internas, funcionais, não formais/Partículas

CONEXÕES (modos de aproximação)

Emocional

Sensorial

Cognitiva/Conceitual

De modalidade (oposições)

Espiritual

Original/Cultural (histórico/cultural/geográfico)
Fluxo/Rítmica (tempo, mobilidade, dimensões não espaciais)
Instintiva (ações e reações naturais)

MODOS NARRATIVOS (formas de discurso)
Análise
Síntese
Cruzamento/União
Metáfora/Paralelo
Exagero
Caos
Reversão
Mudança

Quase tudo que existe, que possui alguma fisicalidade, tem aspectos que tendem à invisibilidade se nos concentrarmos nos aspectos mais relevantes. Infuse auxilia no processo de revelar estruturas que a linguagem tende a esconder ou que, por alguma particularidade de uso e/ou percepção, possam passar sem que notemos sua importância ou sua potencial colaboração em um trabalho criativo.

Mas antes da metodologia, duas noções são críticas: qual é a pauta, exatamente, e qual é o contexto da existência dessa pauta.

Parece simples definir pauta e contexto, mas normalmente deixamos de estruturar essas noções de modo claro, externo e transmissível. Criamos a partir de insights, mas acreditamos que uma noção interiorizada do problema ou da pauta dará conta de nos lembrar de todas as possibilidades.

Pautas são tão complexas quanto as deixamos ser, quanto nos aprofundamos em seu detalhamento. Ou seja, antes de criar (metodologicamente ou não), é importante ter noção clara da pauta, do motivo e do contexto, já que lidando com processos práticos temos determinadas metas. Qual é o produto FINAL? Ou qual é o processo a ser criado/modificado/experimentado?

Uma lâmpada? Um argumento ou uma história? Uma determinada experiência?
A metodologia não é sobre o que é possível fazer, dizer ou construir, mas sobre modos de exploração, sobre novos caminhos especulativos no processo formativo. Ou seja, não sobre o que dizer, mas sobre modos alternativos de se dizer aquilo que de antemão decidirmos que deve ser dito, construído ou experimentado.
Determinada a pauta, o potencial RESULTADO, segue-se para as condições desse resultado, com a profundidade possível quando se começa a criar.

Motivo/razão/função(ões): POR QUE.
Local(is): ONDE.
Partes: O QUE EXATAMENTE FORMA A ESTRUTURA FINAL; partes individuais.
Texto: Pautas de mensagem.
Contexto: Pautas contextuais.
Texto/Contexto: RELAÇÕES dentro do trabalho/processo e fora do trabalho/processo. Relações potenciais, desejadas e indesejadas.

MOTIVO
É crítico saber por que algo, determinada pauta, deve existir. Mesmo que seja uma razão tênue, de início.

LOCAL
ONDE acontece, ou onde deve ser usado, ou onde é produzido, ou onde será consumido, apreciado, distribuído. Se é uma história, onde acontece de fato? Se é um objeto, onde será usado? Se é uma interface, onde será construída, ou usada?

PARTES
Sejam peças mecânicas, personagens, lugares determinados, conjuntos importantes, interatores, atuadores, peças de composição, qualquer coisa que

faça parte do resultado. Tente listar as partes internas, infraestruturais, primeiro. Pelo menos as partes que você já conhece. E o motivo de cada parte especificamente, porque você precisa ou quer determinadas partes no projeto final. Por mais básico que isso pareça, faz enorme diferença entender o que precisa fazer parte, o que é costume que faça parte e o que é decisão.

TEXTO

Existe uma mensagem, linear, social, política, ou não?

Se não houver, lembre-se que sempre pode se interpretar algo a partir de qualquer coisa, ainda que nenhuma mensagem planejada seja embutida, prescrita, mensagens serão compreendidas. Ou seja, ainda que um processo, ato ou objeto pareça não dizer nada, ele diz, a alguém, de algum modo. Convém pensar sobre esse discurso.

CONTEXTO

O contexto pode variar, como períodos, estações, épocas.

Político

Visual

Histórico

Cultural

Econômico

Religioso

Estético

Grupo/classe

Ou mais diretamente. Se é uma interface, é física, digital, existe em que contexto prático, técnico, construtivo? Em rede, em modo silencioso, em contraste a outra estrutura. Algo é heterodeterminado? Se sim, faz parte de um contexto, no qual se opõe a outra estrutura de discurso? Essa estrutura, seu contrário, por exemplo, deve ser claramente compreendida.

Lidar claramente com o contexto significa perceber, por pesquisa, aspectos específicos.

TEXTO/CONTEXTO

São as relações. É importante ter clareza sobre se existem relações de tensão entre texto (ou partes dele) e contexto (ou partes dele). Não é necessária uma relação inspirada inicialmente, mas ela precisa ser determinada, escolhida.

Texto/Contexto: RELAÇÕES dentro do trabalho/dispositivo/processo e fora do trabalho/dispositivo/processo. Relações potenciais, desejadas e indesejadas.

NOVAMENTE, a PAUTA, se descrita claramente, é:

MOTIVO = POR QUE

LOCAL = ONDE

PARTES = QUAIS, das mais subjetivas às mais concretas

TEXTO = O QUE

CONTEXTO = GERAL E ESPECÍFICO

A QUEM/POR QUE SE CONECTAR; é também uma escolha, formativa

INCLUI INTERATORES POTENCIAIS

Ou seja, o que fazer, por que fazer, para quem fazer, em que contexto fazer, são escolhas, ou necessidades, pautas.

COMO dizer, COMO fazer, COMO se conectar pode ser abordado processualmente, e uma metodologia é um processo potencialmente diverso de uma abordagem direta e, normalmente, leva a resultados distintos daquele que uma aproximação não metodológica levaria.

Infuse, então, é sobre DISCURSOS, FISICALIDADES E INTERAÇÕES.

Mas, inicialmente, é importante a definição de uma pauta clara.

Partindo dessa pauta, o que é primordial?

O assunto, o tópico (se a meta é uma narrativa, por exemplo)? Normalmente, ponto de partida para discursos.

A fisicalidade (por exemplo, uma estrutura resistente à água)? Normalmente, ponto de partida para objetos/estruturas físicas.

A relação, o modo de aproximação ou conexão (por exemplo, para pautas como ecorresponsabilidade, originalidade, personalidade etc.)? Normalmente, ponto de partida para experiências e interfaces.

Novamente, a metodologia Infuse é composta de um conjunto de quatro listas e símbolos, que identificam os conceitos das três listas principais (imagens 75-77). Essas três listas são curtas:

Estruturas: possibilidades físicas, de atuação direta.

Conexões: possibilidades de interação.

Modos narrativos: tipos de argumentos, possibilidades de discursos.

A quarta lista, secundária em importância, é longa:

Verbos: possibilidades de ações.

ESTRUTURAS (campos de atuação direta, possíveis INTERFERÊNCIAS)

Forma

Superfície

Conteúdo

Ferramental/Modo de produção

Matéria-prima

Infraestrutura

Signos/Representações

Software/Camadas internas, funcionais, não formais/Partículas

CONEXÕES (modos de APROXIMAÇÃO, relacionamento com intérpretes)

Emocional

Sensorial

Cognitiva/Conceitual

De modalidade (oposições)

Espiritual

Original/Cultural (histórico/cultural/geográfico)

Fluxo/Rítmica (tempo, mobilidade, dimensões não espaciais)

Instintiva (ações e reações naturais)

MODOS NARRATIVOS (formas de discurso)

Análise

Síntese

Cruzamento/União

Metáfora/Paralelo

Exagero

Caos

Reversão

Mudança

VERBOS/ATITUDES (possibilidades de ação)

Unir

Separar

Simplificar

Complicar

Limpar

Sujar

Encantar

Explicar

Resolver

Acelerar

Ralentar

Desacelerar

Mudar

Revolucionar

Evoluir

Involuir

Voltar atrás

Acariciar

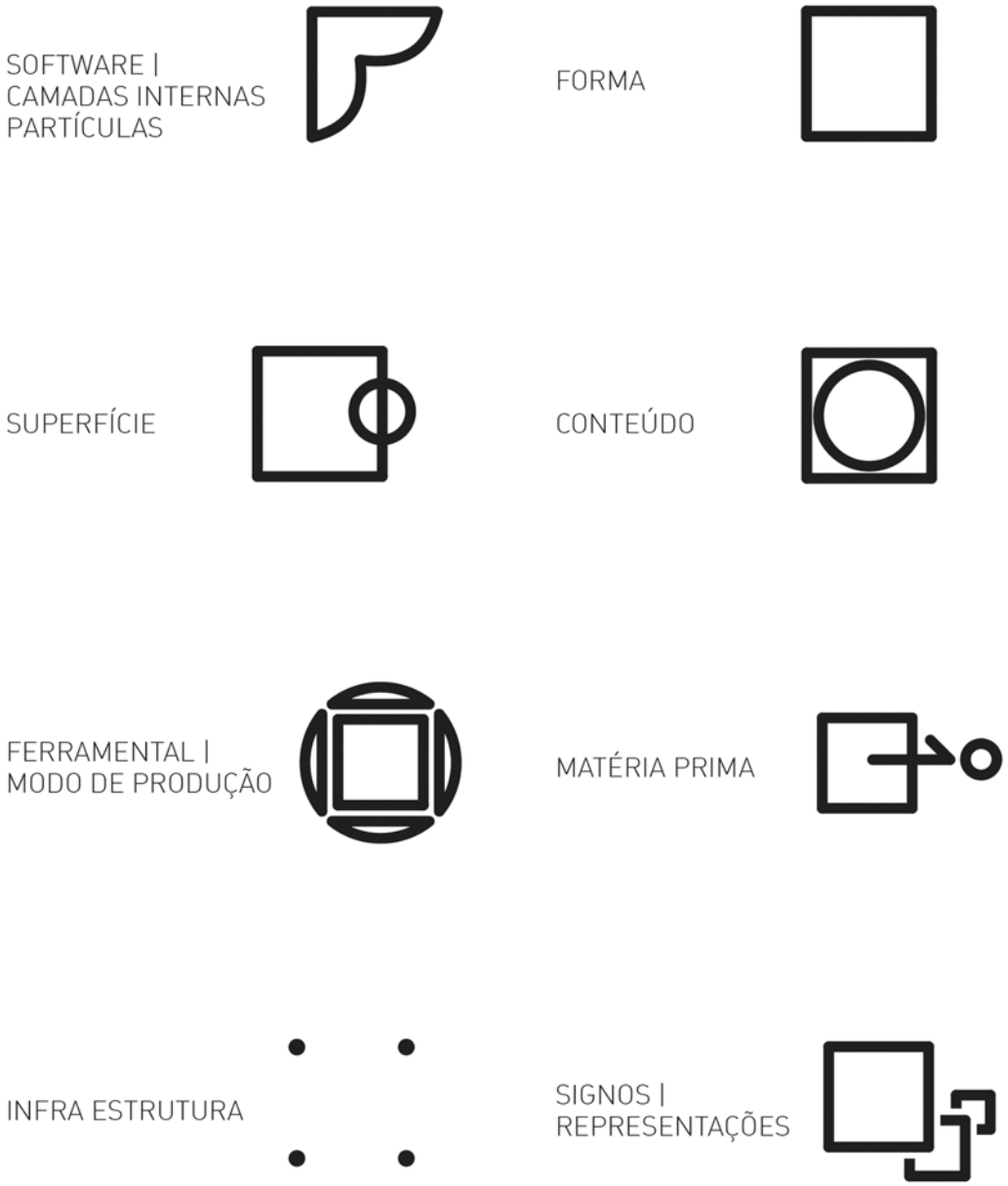
Ensinar

Embaralhar
Provocar
Obedecer
Desobedecer
Esconder
Mostrar
Revelar
Transparecer
Enganar
Possibilitar
Fazer mágica
Preservar
Voltar
Rasgar
Cortar
Soldar
Amarrar
Apertar
Libertar
Soltar
Melhorar
Amadurecer
Originar
Baratear
Encarecer
Organizar
Crescer
Diminuir
Olhar
Ouvir
Cheirar

Tatear
Dirigir
Emaranhar
Desenhar
Apagar
Armazenar
Distribuir
Contribuir
Dividir
Somar
Subtrair
Multiplicar
Colaborar
Escrever
Imprimir
Vestir
Despir
Trocar
Inverter
Facilitar
Pintar
Montar
Desmontar
Encaixar
Ir
Reutilizar
Reciclar
Descartar
Reduzir
Aumentar

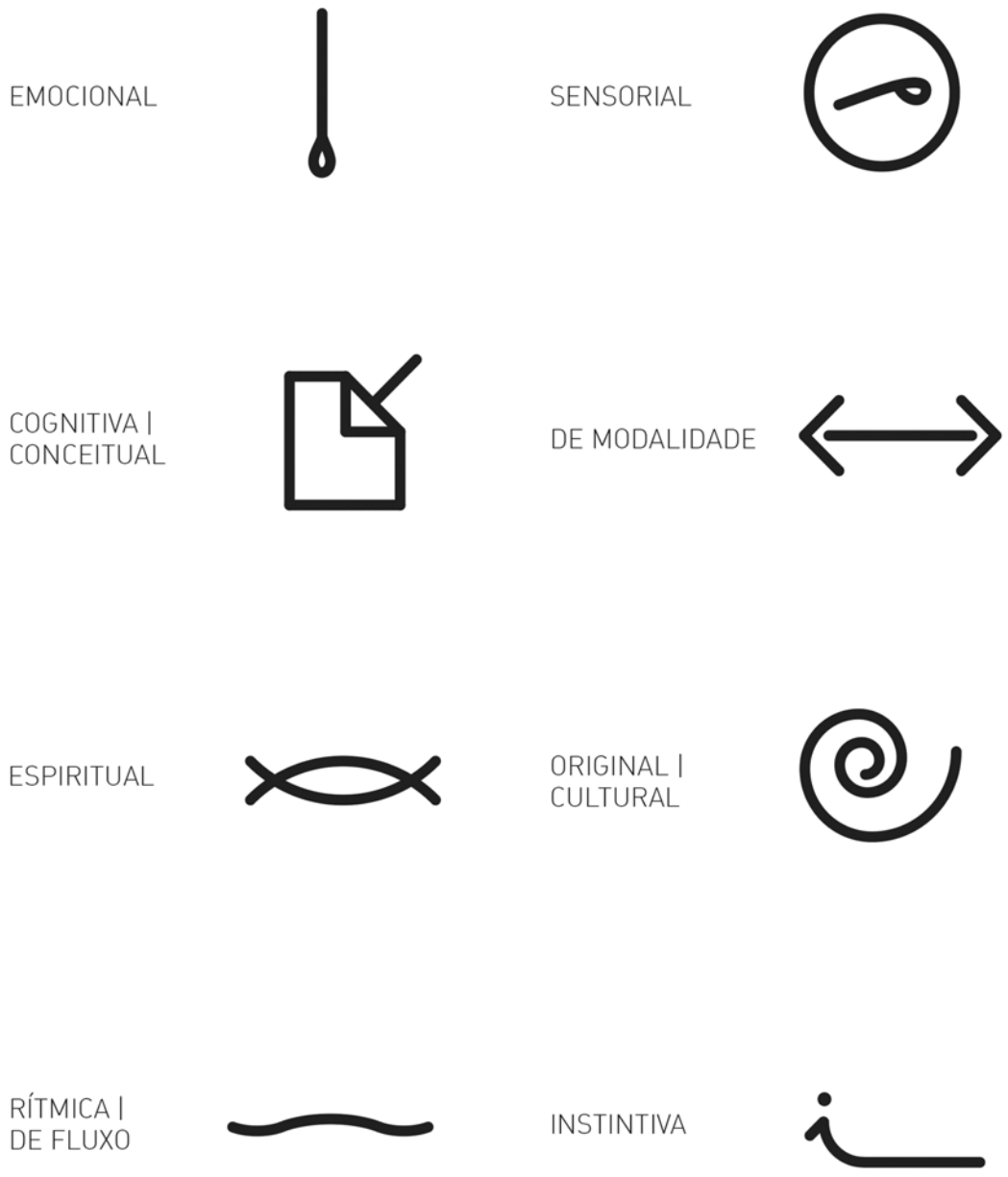
Cada uma das estruturas das três primeiras listas tem iconografia, de modo que cartões e eventualmente dados podem ser impressos, facilitando o acesso aleatório às categorias. As imagens são:

Imagem 70 – Símbolos da lista “Estruturas”



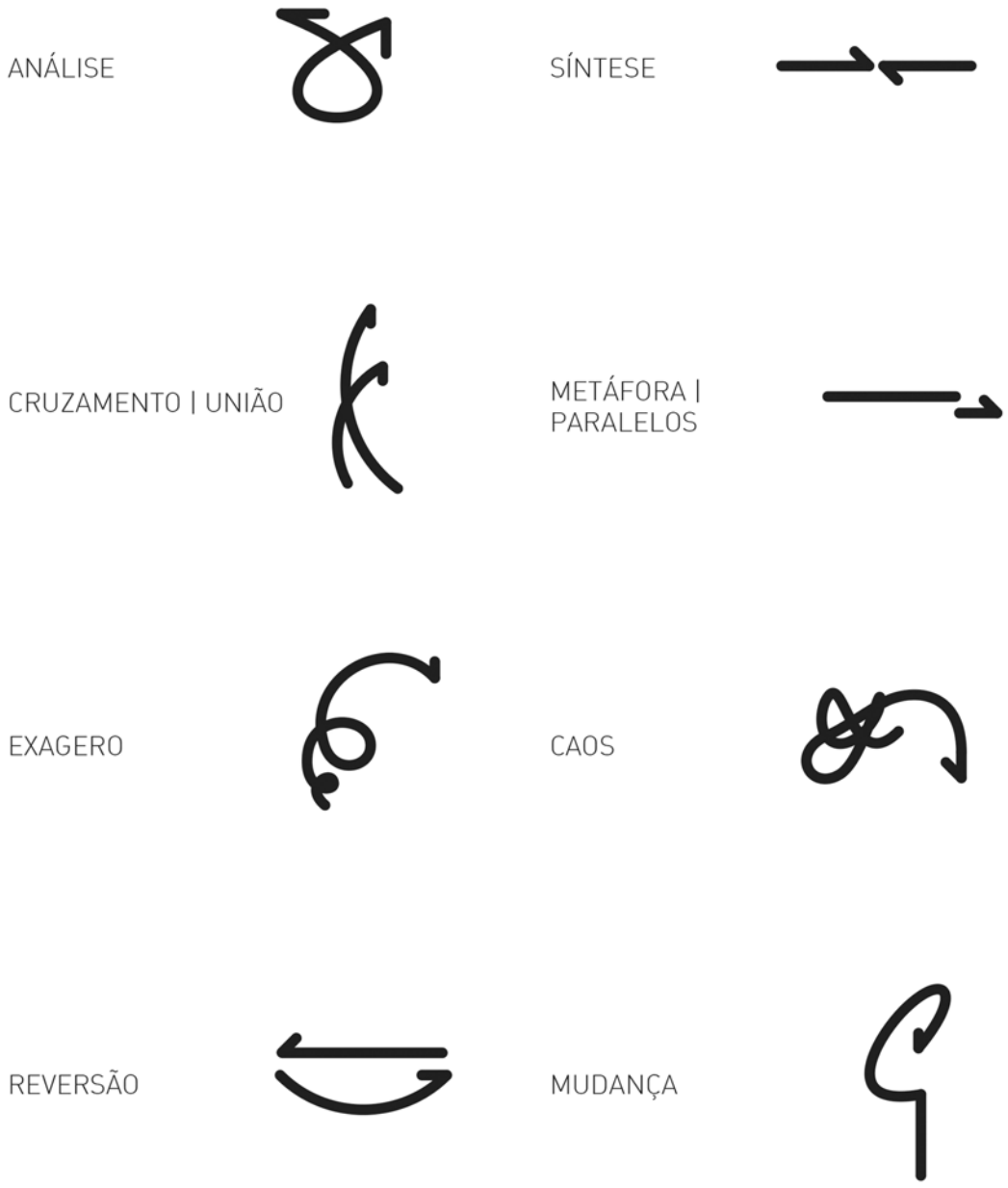
Fonte: Criação própria (2015).

Imagem 71 – Símbolos da lista “Conexões”



Fonte: Criação própria (2015).

Imagem 72 – Símbolos da lista “Modos narrativos”



Fonte: Criação própria (2015).

Objetos são feitos usando ESTRUTURAS como ponto de partida.

Experiências são feitas usando CONEXÕES como ponto de partida.

Histórias/discursos são feitos usando MODOS NARRATIVOS como ponto de partida.

Mas NARRATIVAS têm estruturas e conexões também; EXPERIÊNCIAS têm narrativas, explícitas ou não, e estruturas; OBJETOS têm possíveis conexões e narrativas potenciais, criadas de fato ou imaginadas pelo intérprete.

Categorias são ficções de mentes interpretativas e devem ser tratadas como as ficções que, de fato, são. Penso que quanto mais direta a percepção que qualquer coisa poderia se comunicar, em qualquer forma, e que qualquer comunicação não tem apenas significado, mas forma (na maioria das vezes, alguma forma física ou manifestação), tanto melhor.

Ao mesmo tempo, essas classes ou categorias não são estruturas fixas. Naturalmente, alguma INTERFACE que confia em conexões emocionais poderia ser lida como sensorial, por determinado interator. Mas o objetivo aqui não é classificar. O objetivo é despertar insight, provocar possibilidades.

Então, algumas classes que aparentemente têm esse potencial gerador de insights foram usadas. Não são áreas de pensamento rígidas, mas partes de um jogo. Um jogo que é, no final, livre, e o único objetivo real é criar mais possibilidades formativas.

Imagem 73 – Símbolos INFUSE

Fonte: Criação própria (2015).

7.2 INFUSE: OBJETOS

Objetos são feitos usando ESTRUTURAS como ponto de partida. Mas nem sempre. É possível começar por qualquer categoria, não necessariamente por uma das categorias ESTRUTURAIS, ligadas diretamente a objetos. As categorias ESTRUTURAIS são possibilidades reais, efetivas, de interferência direta.

ESTRUTURAS
Forma
Superfície
Conteúdo
Ferramental/Modo de produção
Matéria-prima
Infraestrutura
Signos/Representações
Software/Camadas internas, funcionais, não formais/Partículas

Estruturas são partes, possibilidades reais, componentes daquilo que pode ser construído. Mais detalhadamente:

FORMA é formato, externo.

SUPERFÍCIE é a qualidade superficial, acabamentos, materiais, microestruturas. São como pele.

CONTEÚDO é exatamente o material ou o espaço/volume interno, fisicamente, ocupado ou não.

FERRAMENTAS/MODO DE PRODUÇÃO são meios de produção. É possível construir uma imagem digitalmente, ou criar uma xilogravura, ou trabalhar

produzindo material para escaladores em uma fábrica pendurada em um penhasco. Mesmo se o resultado for semelhante a outro que tenha sido produzido de outro modo, a especificidade do modo de produção/ferramental pode adicionar passado, aura a um objeto.

MATÉRIA-PRIMA, como ferramentaria ou produção, pode se comunicar de uma forma que a forma não pode. A procedência, a escolha, a idade, o preço, a pegada ecológica, tudo o que pode ser comunicado através de matéria-prima.

INFRAESTRUTURA pode ser distorcida, pode ser estranha, pode estar ausente, pode ser externa, pode ser a única coisa que realmente há.
SIGNOS/REPRESENTAÇÕES de algo podem ser usados como se fossem aquilo que representam, fisicamente. Como um anel de ouro que tem a forma de Au, o símbolo do ouro na tabela periódica. As representações podem ser usadas como coisas reais. Assim, um sinal pode ser transformado em algo real, não representacional, mas fisicamente real.

SOFTWARE/CAMADAS INTERNAS/PARTÍCULAS é a categoria mais aberta. Você pode adicionar SOFTWARE/CAMADAS INTERNAS/PARTÍCULAS a algo que não tem, ou você pode usá-los de maneiras diferentes em estruturas que possuem essas contrapartes. Você pode redesenhar uma experiência interativa apenas mudando seu software, ou aspectos dele. Odores são parte dessa categoria. Trato-os como uma partícula, assim como fumaça, outro sistema de partículas. A ENERGIA é uma espécie de camada interna de alguns dispositivos. Em alguns casos, ENERGIA é o principal resultado final, a pauta, em outros, é parte estrutural, componente ou parte. O modo como essa energia é usada, gerada, armazenada, altera o resultado final.
Em alguns casos (cosméticos, por exemplo), fragrâncias são norma. Mas não pensamos regularmente em fragrâncias como um componente para lugares, ou para tintas, da mesma forma que não pensamos regularmente em softwares para roupas. Todas essas possibilidades são camadas internas, partes não

visíveis, mas reais, ou potencialmente reais, de objetos. Podemos escolher pensar nelas, ou esquecê-las, mas são possibilidades. É possível criar uma cadeira mudando sua forma, superfície, conteúdo, as ferramentas que a produzem, a matéria ou mesmo criar uma cadeira de representações de cadeiras, ícones de cadeiras, símbolos de cadeiras. O real é feito de partes. Quase todas as vezes, essas partes se encaixam em poucas categorias. Essas são as categorias potencialmente úteis, no início, uma de cada vez, em um projeto formativo.

Criando um OBJETO, comece escolhendo QUAL parte material final será explorada de forma criativa.

E, então, adicione complexidade, tomando outra categoria dos outros dois conjuntos e cruzando com as restrições originais. Ou outra categoria do mesmo conjunto. E por alguns minutos, somente material criativo que atenda a esse conjunto de restrições específicas é procurado, anotado.

Depois, verbos. Aleatoriamente. E cruze com as restrições originais. Essas restrições, de algum modo, aceleram o processo, e não o impedem.

Se pensarmos em estruturas de modo simplista, estruturas são contrapartes físicas e estão exclusivamente presentes em artefatos. Mas se pensarmos de modo expandido, teatro, livros, histórias, interfaces, experiências, cenas, têm contrapartes materiais, ou que poderiam ser percebidas como partes constituintes, em seus textos, materializações ou contexto, de modo que categorias estruturais, de fato, poderiam ser utilizadas em ficções, no limite, se percebidas de modo expandido.

7.3 INFUSE: EXPERIÊNCIAS

Experiências são criadas usando CONEXÕES como ponto de partida. Mas é potencialmente possível começar por qualquer categoria, não necessariamente por uma das CONEXÕES. É possível, então, começar um processo formativo ou conceitual a respeito de determinada EXPERIÊNCIA em SOFTWARE (uma das

ESTRUTURAS) ou lidando com um modo narrativo em REVERSÃO (um dos MODOS NARRATIVOS). Vai funcionar.

Cada interação, evento, interface, todo tipo de ação que faz de outra mente interpretadora parte integrante de um processo é uma EXPERIÊNCIA em interação, uma experiência projetada.

Assim, como sempre, é importante determinar a pauta antes de usar a metodologia. Comece por saber qual é a meta, em termos gerais.

PRODUTO FINAL; O QUE, se já for possível prever.

MOTIVO/RAZÃO/FUNÇÃO(ÕES): POR QUE.

LOCAL(IS): ONDE (on-line, off-line, em um quarto, em um museu, dentro de uma piscina, e assim por diante).

PARTES: Quais partes EXATAMENTE FORMAM A ESTRUTURA FINAL. Qualquer coisa que já é possível prever, neste momento, que necessariamente deve estar lá no final, e qualquer coisa que seja possível imaginar, neste momento, que poderia estar lá no final.

TEXTO: É preciso dizer algo? Para um público em particular?

CONTEXTO: Quais são os contextos de criação, produção, promoção, exibição? Quais são os contextos dentro da interface e suas partes? Tudo importa. Você precisa dizer alguma coisa? Para um público em particular?

Relações potenciais: TEXTO/CONTEXTO.

RELAÇÕES dentro do trabalho e fora do trabalho.

Relações potenciais, possíveis, desejadas e indesejadas.

E só aí, a metodologia passa a ser usada.

CONEXÕES

Emocional

Sensorial

Cognitiva/Conceitual

De modalidade (oposições)

Espiritual

Original/Cultural (histórico/cultural/geográfico)
Fluxo/Rítmica (tempo, mobilidade, dimensões não espaciais)
Instintiva (ações e reações naturais)

EMOCIONAL
Conexões emocionais favorecem proximidade, empatia, solidariedade ou qualquer outra experiência emocional sobre conexão racional.

SENSORIAL
Conexões sensoriais lidam diretamente com os sentidos, com a ativação ou supressão.

COGNITIVA/CONCEITUAL
Conexões que lidam com o pensamento conceitual, estruturas lógicas, objetivas, descritas, parametrizadas.

DE MODALIDADE
Conexões que lidam, comentam ou confiam em oposições, antagonismos claros, conceitos complementares, heterodeterminações.

ESPIRITUAL
Não necessariamente conexões religiosas, mas experiências catárticas, que poderiam transcender a descrição, de algum modo, tomam o interator por completo.

ORIGINAL/CULTURAL
Conexões que lidam com aspectos históricos/culturais/geográficos.

FLUXO/RÍTMICA
Tempo, quarta dimensão, conexões de movimento que usam ritmo ou fluxo de alguma forma, ou experiências multidimensionais.

INSTINTIVA

Conexões que promovam ações e reações naturais, não articuladas nem elaboradas. Equilíbrio, medo, frio.

A principal ferramenta é estruturar a meta, claramente, e, só a partir daí, usar a metodologia. Saber o que, descrever o porquê. Não apenas os motivos de quem cria, mas os motivos de aquela exata experiência existir. Descreva as partes/participantes/necessidades mais óbvias. Descreva relações de texto/contexto. Relações potenciais, possíveis, desejadas e indesejadas.

E, então, escolha um caminho, uma conexão específica.

É sua principal categoria, por alguns minutos.

Procure criar somente possibilidades que atendam a essa restrição. E, então, adicione complexidade, tomando outra categoria dos outros dois conjuntos e cruzando com as restrições originais. Ou outra categoria do mesmo conjunto. E por mais alguns minutos, crie material que atenda a esse conjunto de restrições.

Depois, verbos. Aleatoriamente. E veja a que caminhos esses verbos levam suas restrições originais.

7.4 INFUSE : HISTÓRIAS

Histórias/argumentos são feitos usando MODOS NARRATIVOS como ponto de partida. Mas nem sempre. É possível começar por qualquer categoria, de um dos outros conjuntos, ou começar diretamente unindo categorias distintas. Escrevendo uma narrativa, a metodologia colabora no sentido de COMO a história vai se desenrolar.

MODOS NARRATIVOS (formas de discurso)

Análise

Síntese

Cruzamento/União

Metáfora/Paralelo

Exagero

Caos

Reversão

Mudança

ANÁLISE

Análise são decomposições, enumerações, categorizações, separações, divisões que mostram a complexidade do texto original de alguma outra forma. São versões decompostas da possível narrativa.

SÍNTESE

Síntese são resumos, estruturas de exemplo, ou mesmo composições de duas ou mais narrativas não por comparação, mas como uma terceira entidade. É um resultado da soma de partes diferentes, que, no final, carrega um significado singular.

CRUZAMENTO/UNIÃO

Cruzamento, união, de linhas de história, assuntos, épocas, formatos, gêneros, temporalidades, qualquer coisa.

METÁFORA/PARALELO

Paralelo é um tipo de metáfora explícita, quando você conta uma outra história que pode ser usada como uma comparação direta com a narrativa original, e referências diretamente à história original. São histórias lado a lado que aumentam o significado uma da outra. A metáfora é implícita, não é uma comparação direta, mas uma substituição de sua narrativa original por outra que, por qualquer razão, esclarece a intenção narrativa original.

EXAGERO (aumento/diminuição)

Exagero são padrões espirais, de aumento ou diminuição de uma ideia, sem fim, ou aparentemente sem fim, levando sua história para caminhos espirais, intermitentes.

CAOS

O caos é o que funciona, sem nenhuma razão em particular, e acontece quando você conecta à sua história algo que é tão interessante e, de certa forma, de fato, compete com sua história original. É o inesperado, a explosão, o que funciona, mas não está logicamente relacionado com o seu caminho narrativo original.

REVERSÃO

Reversão é alterar a ordem da história, cenas, lógica, temporalidades, ou qualquer componente da narrativa, para trás.

MUDANÇA

Quando a narrativa/lógica/estrutura sinaliza algo para o intérprete, mas muda subitamente para outra direção. Estruturalmente, significa levar o intérprete a acreditar seguramente em algo ou em um padrão quando na realidade a história segue para uma direção diversa. O desenrolar da história se altera de esperado para inesperado, como em uma armadilha.

Então, novamente:

PRODUTO FINAL: O QUE.

MOTIVO/RAZÃO/FUNÇÃO(ÕES): POR QUE.

LOCAL(IS): ONDE.

PARTES: QUAIS PARTES EXATAMENTE FORMAM A ESTRUTURA FINAL. PEÇAS, dentro e fora da narrativa.

TEXTO: Você precisa dizer algo, quer dizer algo? Para um público em particular?

CONTEXTO: Quais são os contextos de criação, produção, promoção, exibição? Quais são os contextos dentro da interface e suas partes? Tudo importa.
Relações potenciais: TEXTO/CONTEXTO.
RELAÇÕES dentro do trabalho e fora do trabalho.
Relações potenciais, possíveis, desejadas e indesejadas.
E só aí, a metodologia passa a ser usada.

Novamente, pauta, o que criar, e por que. Não apenas os motivos de quem cria, mas os motivos de aquela narrativa exata para existir. Descrever as partes/participantes/necessidades mais óbvias. Descrever relações de texto/contexto.
E, a partir daí, escolha um caminho, um aspecto específico, escolhendo uma categoria específica, ou mais de uma, como um campo de restrições. A escolha poderia ser uma categoria próxima (um MODO NARRATIVO para uma história) ou uma categoria distante (uma ESTRUTURA para uma história). Cruze e adicione novas categorias/aspectos a qualquer resultado.
Mas apenas para se acostumar com a ferramenta, a melhor maneira é escolher uma categoria próxima e criar a partir daí.
É sua principal categoria, por alguns minutos.
Procure criar somente possibilidades que atendam a essa restrição.
E, então, adicione complexidade, tomando outra categoria dos outros dois conjuntos e cruzando com as restrições originais. Ou outra categoria do mesmo conjunto. E por mais alguns minutos, crie material que atenda a esse conjunto de restrições. Depois, verbos. Aleatoriamente. E veja a que caminhos esses verbos levam suas restrições originais.
Novamente, Infuse funciona proporcionando caminhos, rotas, criando restrições que colocam obstáculos no que seria esperado percorrer.
Comece usando uma categoria junto com o resultado/pauta que você deseja. Essa é sua principal categoria, no momento. Isso pode ser uma CATEGORIA PRÓXIMA (UM MODO NARRATIVO PARA UMA HISTÓRIA) ou uma CATEGORIA DISTANTE (UM MODO NARRATIVO PARA UMA MESA). Não

importa, o jogo sempre funciona. É possível cruzar e adicionar novas categorias/aspectos a qualquer resultado.

Então seria potencialmente possível decidir criar uma cadeira trabalhando com uma categoria de ESTRUTURA (mudando, por exemplo, não só a forma de uma cadeira, mas o MODO DE FABRICAÇÃO dela, ajustando COMO SERIA PRODUZIDA) ou você pode escolher por começar a criar uma cadeira a partir de uma categoria NARRATIVA de CRUZAMENTO/UNIÃO misturando duas formas originais.

Existe sempre a possibilidade de RETIRAR alguns dos aspectos. Se é possível deletar algo, ou incorporar diretamente a outro aspecto, vale a pena tentar, potencialmente, um novo resultado. É possível construir uma lâmpada de piso sem uma base? Uma torneira sem válvula? Uma dobradiça sem partes móveis? Ou com um número menor de partes? Partes, na sua pauta, não são parte de uma lista obrigatória. Também a pauta pode ser alterada no processo.

Essas partes não são necessariamente físicas. Georges Perec escreveu, em 1969, “La Disparition”, novela de 300 páginas escritas sem o uso da letra “e”.

Essa noção construtiva, que o código é, de fato, parte, e, sendo parte, pode sofrer ação criativa, formativa, é crítica. O significante é parte do significado, não só formalmente ou de acordo com determinada sintaxe esperada. Ele é campo de potencial atuação, já que parte do processo/produto final.

Depois de escolher as restrições, criar é ENCONTRAR um caminho respeitando a restrição escolhida. Esse é o jogo e a diversão. Respeitar, temporariamente, a restrição, tentar encontrar um caminho em torno da restrição. Não por muito tempo. Mas o obstáculo aqui é a maneira específica que você quer tratar algum aspecto, mesmo se o tratamento final escolhido se tornar a exclusão desse aspecto.

E, então, adicione complexidade a isso, tomando outra categoria de um dos outros dois conjuntos e cruzando com suas restrições originais. Ou escolha uma segunda categoria do mesmo conjunto. E encontre soluções que respeitem essas restrições. Coisas boas ou ruins. Mas que cumpram esse conjunto de

restrições. Ainda não é tempo de julgar a qualidade do resultado, mas de encontrar possibilidades.

Uma vez encontrados caminhos que cumpram o conjunto de restrições escolhido (por exemplo, uma banqueta que se comunique de modo narrativo), acrescente escolhas da lista de verbos. Aleatoriamente. Depois, descarte as categorias originalmente escolhidas e inicie o processo novamente.

7. 5 INFUSE : EXEMPLOS DE APLICAÇÃO

EXEMPLO 1

Luminária

OBJETIVO, MOTIVO: Ler, criar uma configuração, ver cores com precisão.

LOCAL: Pertencendo a que LUGAR; piso, teto, mesa, um sonho.

PARTES: Quais são as peças de determinada luminária? Quais são necessárias? É possível retirar essa parte? Ainda funcionaria sem determinada parte?

TEXTO: É preciso dizer alguma coisa? Para um público em particular? Uma luminária pode fazer isso? Precisa fazer isso? Como dizer algo com uma forma? Ou através de um material? Ou com uma escolha de produção? Existem mensagens nessas contrapartes?

Qual é o CONTEXTO de criar, produzir, usar, distribuir? Algum desses contextos é curioso? Estranho? Novo? Poderia ser? Qual é a relação das partes, do objetivo, ou do texto, com esse contexto? Poderia se criar uma relação aqui?

EXEMPLO 2

Narrativas

OBJETIVO, MOTIVO: Para qual propósito?

LOCAL: Narrativa acontece onde, em que LUGAR(ES)?

PARTES: Quem são seus personagens, se houver? Existe alguma voz? Uma mulher? Um som? Um sentimento estranho? Um lugar que age como persona? Quem conta a narrativa? Sobre quem?

TEXTO: É preciso dizer alguma coisa? Para um público em particular? Por quê? É possível dizer a mesma coisa com silêncios? Ou retirando partes da narrativa?
CONTEXTO: Quais são os CONTEXTOS de criar, produzir, promover, distribuir? Quais são os contextos dentro da história e suas partes?
Tudo importa. Tudo poderia potencialmente aumentar o(s) significado(s). Cada contraparte pode ajudar o resultado a ser mais profundo, mais interessante ou mais crítico. O que não importa para o resultado final não participa, pelo menos não a princípio.

EXEMPLO 3
Interação
OBJETIVO, MOTIVO: Para qual propósito?
LOCAL: Acontece onde, em que lugar? É digital? Real? Mecânico?
PARTES: Quem são os interatores? Quais são as suas partes da interface em si? Já é possível prever? Obrigatoriamente tem que ser dessa maneira? É a única maneira?
TEXTO: É preciso dizer alguma coisa? Para um público em particular? Por quê? É possível dizer isso sem palavras, com escolhas significativas da própria estrutura? Como determinada interação poderia se comunicar, formalmente, em seus próprios termos.
CONTEXTO: Quais são os contextos de criação, produção, promoção, exibição? Quais são os contextos dentro da interface e suas partes? Tudo importa.

Então, novamente, antes de usar a metodologia, uma pauta mais completa é necessária. Essa pauta deveria incluir:
META FINAL, TEXTO: O QUE.
MOTIVO/RAZÃO/FUNÇÃO(ÕES): POR QUE.
LOCAL(IS): ONDE.
PEÇAS: O QUE EXATAMENTE FORMA A ESTRUTURA FINAL. PARTES.
TEXTO: Você precisa dizer alguma coisa? Para um público em particular?
CONTEXTO

Possível texto/contexto: RELAÇÕES dentro do trabalho e fora do trabalho.
Relações potenciais, possíveis, desejadas e indesejadas.

E depois de uma pauta clara, começa-se, de fato, o trabalho formativo.
Sem um processo metodológico, nada disso importa, e se importa pode ser mantido de modo não completamente consciente durante o processo. Mas lidando com uma metodologia, é importante que a pauta seja clara, definida com precisão de modo transmissível antes do processo de encontrar alternativas formativas.

capítulo oito

8. CONCLUSÕES

8 CONCLUSÕES

> “Conceptual artists are mystics rather than rationalists.
> They leap to conclusions that logic cannot reach.”
> (Sol LeWitt)

Quando defendi meu mestrado, em 2010, tinha repertório teórico consideravelmente menor do que atualmente, e certa quantidade de certezas, ou, no mínimo, de opiniões seguras. Apesar de um repertório atual maior, tenho talvez nenhuma certeza e quantidade importante de dúvidas. Ao mesmo tempo, me parecem mais importantes do que certezas, hoje, alternativas, formativas, poéticas e práticas. O que não quer dizer que eu não possa apontar conclusões parciais, ou, no mínimo, sínteses possíveis, deste trabalho.

Teoricamente, não penso que o importante é encontrar parentesco formal entre os campos, apesar de esse parentesco ser óbvio e não completamente discutido, já que tratado como apropriação e pensado apenas a partir deste ato, e não previamente a ele. O que importa, acredito, é a discussão de fronteiras fluidas, mutáveis, entre os campos, fronteiras essas tidas como claramente delimitadas e fixas, e a noção de que certezas ou verdades teóricas a respeito da produção nos três campos não mais resistem a um embate com o que é produzido atualmente, principalmente se esse embate comparar a produção entre campos. Importa também perceber o quanto processos estéticos, criativos, e ferramentas, são compartilhadas entre os campos.

Normalmente, trabalhos transdisciplinares são lidos como lacunares, ou menos profundos, menos precisos do que trabalhos com objetos mais circunscritos e limitados, o que é, provavelmente, verdade. Mas a vantagem importante de se trabalhar transdisciplinarmente é perceber campos comparativamente, em modo de sobreposição ou de influência cruzada, e enxergando essas influências, trabalhar com suas potencialidades, criativas e/ou teóricas. Esse tipo de percepção é impossível em trabalhos com objetos restritos, e um campo que potencialmente só tem a ganhar com influências e ligações em mosaico é o

campo criativo, formativo, de modo geral e não específico, exatamente porque interessam mais possibilidades, influências, contaminações, do que verdades. São campos propositivos, especulativos, e, portanto, novas proposições me parecem mais importantes do que revisões ou sínteses. É interessante notar, de todo modo, que campos subjetivos criativos têm, historicamente e atualmente, faixas de critério aceitas, mais ou menos recomendadas. Como a arquitetura modernista tem preceitos estabelecidos, e muitas vezes ainda seguidos atualmente, relacionados a uso de material, infraestrutura exposta, condições específicas de tectônica, relações entre forma e estrutura, economia de materiais e projeto, racionalidade, facilidade construtiva etc.

Essa série de preceitos, se aceitos de modo não crítico, tende a produzir uma lógica projetual que é, mesmo que competente do ponto de vista construtivo, limitadora. Se aceita como dogma, é limitadora inclusive da possibilidade criativa de quem projeta. Mas é uma faixa de critério segura, aceita entre os pares, de algum modo, uma noção tácita do que se deve ou não fazer, do que é factível não enquanto realizável estruturalmente, mas do que é factível enquanto projeto "responsável". Do mesmo modo, o campo do design, industrial, gráfico ou digital, da programação, da arte, ou subcampos, como o da arte digital/telemática, ou da narrativa criativa, também apresentam esse acordo tácito, atualizado periodicamente, mas não formalmente estabelecido, do que se deve fazer e do que se deve evitar, criativamente. Campos subjetivos, nos quais se busca resultados diversos, e não repetições, produzem, ainda que não declaradamente, faixas de critério aceitas, que validam, de algum modo, parte da produção.

Essas lógicas, aparentemente, recomendam certos processos, e não recomendam outros, ou recomendam certas preocupações, e não outras. Ou seja, estabelecem, de algum modo, senão uma pauta, no mínimo, uma região-meta, um campo de possibilidades aceito previamente, e logicamente, um campo previamente não recomendado. Diferentemente de atividades exclusivamente práticas, que apesar de parametrizáveis, transmissíveis, aceitam evolução e mudança desde que a mudança se prove funcional ou eficiente, e

são, portanto, criativas desde que o novo se prove funcional, em campos criativos subjetivos não existe, de fato, o conceito de funcionamento ou eficiência, mas recomendações sobre o que deve ser fomentado, ou comemorado, e o que deve ser evitado ou visto como de menor importância, PREVIAMENTE à criação de novas experiências. Ou seja, os campos formativos subjetivos, nos quais incluo ARTE, DESIGN e NARRATIVA, quanto mais fora de embate e de relações em mosaicos com outros campos, mais se fecham em suas lógicas e verdades internas e, de fato, se limitam, e limitam, através de suas recomendações, as possibilidades criativas e formativas futuras em seus próprios âmbitos.

Essas certezas internas começam com verdades (descrições específicas e pessoais do real, ou de uma percepção individual do real) mínimas, mas que, quando aceitas, se transformam em padrões de pensamento ou de atividade, ou em princípios e recomendações. E a narrativa que se pretende exata, "científica", trabalha no sentido de cristalizar essas visões, e portanto, no sentido de padronizar o que é (e o que não é) importante, previamente ao embate com o fenômeno de fato. Novamente, insisto, a criação de vetores, de estruturas prescritivas, sejam críticas, poéticas, científicas, políticas ou práticas, necessariamente deve diferir, e seu discurso, de estruturas descritivas ou de diagnóstico. E diferem também quanto a seus modos de construção, lógicos, históricos ou poéticos/abdutivos. O discurso científico, ainda que pessoal, criativo, poético, não deveria ser usado para esconder essa diferença de propósito e de construção, já que se pretende crítica daquilo que é, e não controle prévio daquilo que pode vir a ser.

Se acreditarmos na definição sintética, talvez simplista, mas potencialmente real até algum tempo atrás, do artista e designer Donald Judd, "Design has to work. Art does not." [36], deixaremos de discutir com profundidade a produção contemporânea nos campos de origem e em situações de fronteira, em um momento em que o design não necessariamente se preocupa com funcionalidade, ou se preocupa minimamente com a função individual, mas que

[36] Ver http://www.printmag.com/featured/stefan-sagmeister-on-art-design-and-happiness/

leva em conta seu seu próprio impacto produtivo e simbólico, e em que a arte é usada como instrumento, político, social, educativo, comercial. A produção contemporânea já não respeita os limites originais, se é que em algum momento respeitou com a precisão propagada. Produção essa que, muitas vezes, procura dar função definida para dispositivos artísticos, política, social, relacional, ferramental de ativismo, de fato, em muitos casos (ou seja, arte que, de algum modo, é funcional), e produzir design que é mais comprometido com funções comunicacionais do que práticas, que procura mais informar, entreter, desafiar, discutir, do que funcionar, que parte da funcionalidade apenas como "desculpa" para um discurso (design com menor foco em funcionalidade e maior em comunicação, ou em qualidades estéticas). Ou que, mesmo quando se preocupa com funcionalidade, trata, ao mesmo tempo e talvez com mais intensidade, de suas relações em um contexto de degradação complexo, com valores como condições justas de produção, origem de matéria-prima, transparência na cadeia produtiva, potencial de reciclagem, impacto mínimo em produção e reciclagem, ao mesmo tempo em que se ocupa da linguagem, da comunicação, da criação de valores subjetivos e não formais para objetos. Parece-me uma migração de uma preocupação formal individual dos objetos para uma preocupação sistêmica, em que a forma é apenas um dos vetores, e a funcionalidade outro, e talvez dos menos importantes. Ou seja, design que é funcional apenas como detalhe, e arte que é utilizada de modo ferramental. Arte que funciona, ou que é usada, de algum modo, como instrumento de mudança ou protesto, e não como fim, é algo corrente na produção contemporânea, corrente a ponto de tratarmos arte funcional (nesse sentido, e não no sentido de funcional como banqueta) como vertente importante, e não como campo entrelaçado entre arte e ativismo. Como atesta Bruno Latour, em trecho da introdução de "Art & agenda: Political art and activism":

> The new concept of the political presented here does not turn a blind eye to the representational strategies of art and science. On the contrary, it extends the previous techniques of political representation by adding art and science to them instead of searching for more democracy only in the realm of professional politics, we draw attention

> to the new atmospheric conditions of democracy, to a complex set of technologies, interfaces, platforms, networks, and media that allow things to become public. (LATOUR In: JANSEN, KLANTEN, 2011, p. 5)

Bruno inclusive cita a ciência, na forma de tecnologias de criação e distribuição de conteúdo, como outro campo que ganha a função ferramental no ativismo. Vivemos em um período no qual a Arte pode ou não funcionar, no sentido instrumental, e no qual o Design pode ou não funcionar, no sentido utilitário, e que isso é cada vez menos relevante quando julgamos as qualidades e potencialidades de processos e dispositivos estéticos, práticos e/ou poéticos, já que grande parte desse julgamento provém da qualidade das Narrativas que apresentam esses dispositivos, e em alguma medida, operam no sentido de validar esses processos e dispositivos. Arte, design e narrativa, codificada (softwares) ou não (crítica), formatividade poética ou prática, pesquisa e ficção foram, são e seguem muito mais entrelaçados do que uma visão exclusiva de um dos campos pode revelar. Ou seja, esses campos operam de modo entrelaçado, em mosaico, com vetores de atração e repulsão, com colaborações, influências, invasões e contaminações, e seus limites são claramente mais movediços do que normalmente admitimos. Isso é mais nítido se nossa percepção não se der de modo exclusivamente formal, mas processual. As fases projetuais, e metodológicas, e o uso de ferramentas de projeto, pensamento, além de lógicas originais oriundas do design, do software, e de estruturas narrativas, no campo da arte, dão conta de quanta influência é, de fato, recebida, não como apropriação formal, mas como processo formativo.

O preconceito prévio a estruturas metodológicas, jogos que permitem alternativas criativas, deveria, no meu modo de ver, ser substituído por uma curiosidade em relação a possibilidades lógicas não paramétricas, mas analógicas, pelo simples fato de que essas possibilidades são transmissíveis, enquanto processos criativos conceituais pessoais, na maioria das vezes, não são e, portanto, não podem ser ensinados. Sabemos que a atividade formativa, criativa, não do ponto de vista técnico, mas poético de fato, é algo que se aprende, mas que não necessariamente se ensina. A potencialidade de

metodologias formativas criadas por artistas, no meu modo de ver, é justamente a de proporcionar estruturas criativas que podem ser ensinadas, transmitidas, mas que ao mesmo tempo não procuram resultados replicáveis, mas sim possibilidades alternativas, processos individuais.

De todo modo, as sínteses de fato (e potenciais conclusões) deste trabalho são da mesma ordem de sua origem: práticas e poéticas, no sentido de utilização formativa da linguagem.

O trabalho realizado com linguagem, narrativas, dispositivos poéticos, imagens, projetos e objetos é, ao mesmo tempo, origem dessa investigação e sua conclusão, na forma de um portfólio único que reúne prática, poética e ficção, apresentado em anexo. Minha colaboração, se alguma, é mais investigativa, formativa e poética do que, de fato, teórica.

referências

REFERÊNCIAS[37]

"Siempre imaginé que el Paraíso sería algún tipo de biblioteca."

(Jorge Luis Borges)

AIRA, César. **Haikus**. Rio de Janeiro: Pipa Livros, 2012. p. 47.

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de Filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 2007. p. 1210.

AGAMBEN, Giorgio. **O homem sem conteúdo**. São Paulo: Autêntica Editora, 2012. p. 207.

_____. **O que é o contemporâneo? e outros ensaios**. Chapecó: Argos Editora da Unichapecó, 2013. p. 92.

_____. **Estâncias**: a palavra e o fantasma na cultura ocidental. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012. p. 263.

_____. **O que é um dispositivo?** Tradução: Nilceia Valdati. Fala proferida por Giorgio Agamben em conferência realizada no Brasil, em setembro de 2005. A tradução foi feita a partir do original em italiano. (N.T.) Ilha de Santa Catarina – 2° semestre de 2005.

ALBERRO, Alexander; STIMSON, Blake. **Institutional critique**. Cambridge: The MIT Press, 2011. p. 492.

ALBERS, Josef. **Interaction of color**. New Haven, London: Yale University Press, 2013. p. 194.

AMBROZY, Lee. **Ai Weiwei's Blog**. Cambridge/London: The MIT Press, 2011. p. 307.

AMOROSE, Vicki Krohn. **Art-write**. Eugene: Luminare Press, 2013. p. 110.

ANTONELLI, Paola. **Humble masterpieces**. New York: Harper Collins, 2005. p. 209.

ARANDA, Benjamin; LASCH, Chris. **Tooling**. New York: Princeton Architectural Press, 2006. p. 94.

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte moderna**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006. p. 709.

[37] De acordo com a Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT NBR 6023).

AZÚA, Martín Ruiz de. **OBJ**. Barcelona: Actar, 2003. p. 82.

BADIR, Sémir. **How the semiotic square came**. FNRS/University of Liège. p. 10.

BAITELLO, Norval, **O tempo lento e o espaço nulo**. Mídia primária, secundária e terciária. Texto apresentado no Grupo de Trabalho – GT Comunicação e Cultura, durante o IX encontro anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação – COMPÓS. Porto Alegre, 2000. p. 7. Publicado em: FAUSTO NETO, Antônio et al. (Org). **Interação e sentidos no ciberespaço e na sociedade**. Porto Alegre, EDIPUCRS, 2001.

BARROS, Manoel de. **Livro sobre nada**. Rio de Janeiro: Editora Record, 2009. p. 85.

BAUDRILLARD, Jean. A xérox e o infinito. In: **A transparência do mal**. Campinas: Papirus, 2006. p. 186.

_____. **O sistema dos objetos**. São Paulo: Perspectiva, 2000. p. 230.

_____. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'água, 1981. p. 202.

BAUMAN, Zygmunt. A moralidade na perspectiva moderna e pós-moderna. In: **Ética pós-moderna**. São Paulo: Paulus, 1997.

BELTING, Hans. **Likeness and presence**. Paperback ed. Chicago: The University of Chicago Press, 1996. p. 651.

_____.**O fim da história da arte**. 1. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2005. p. 320.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: **Obras escolhidas**: Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1996. p. 254.

BERMAN, Marshall. O modernismo nas ruas. In: **Tudo que é sólido desmancha no ar**. A aventura da modernidade. São Paulo: Companhia das letras, 1997. p. 129-144.

_____. **Tudo que é sólido desmancha no ar**. São Paulo: Companhia das letras, 2007. p. 465.

BEY, Hakim. **Zona autônoma temporária**. São Paulo: Conrad Editora, 2011. p. 88.

BIRKETT, Whitney B. **To infinity and beyond**: a critique of the aesthetic white cube. Submitted in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Arts in Museum Professions. Seton Hall University, May 2012. p. 83.

BOGLE, Elizabeth. **Museum exhibition planning and design**. Lanham: altaMira Press, 2013. p. 393.

BOHNACKER, Hartmut et al. **Generative design**. New York: Princeton Architectural Press, 2012. p. 477.

BOLTER, David Jay; GRUSIN, Richard. **Remediation**. Undestanding New Media. 1. ed. Cambridge: The MIT Press, 2000. p. 307.

BORG, Erik W. **The experience of writing a practice-based thesis in Fine Art and Design |** Submitted in accordance with the requirements for the degree of Doctor of Philosophy (Ph. D.). Leeds: The University of Leeds, 2009. p. 327.

BORGES, Jorge Luis. **História universal da infâmia**. Porto Alegre: Editora Globo, 1975. p. 71.

BORNHEIM, Gerd. A. **Os filósofos pré-socráticos**. São Paulo: Cultrix, 2013. p. 128.

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética relacional**. São Paulo: Martins Editora, 2009. p. 152.

BOYD, Brian. **On the origin of stories**. Evolution, cognition and fiction. Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press, 2010. p. 540.

BRAGA, Matthew. The Verbasizer was David Bowie's 1995 Lyric-Writing Mac App. ON-LINE: http://motherboard.vice.com/read/the-verbasizer-was-david-bowies-1995-lyric-writing-mac-app, Vice Media, 2016.

BUSKIRK, Martha. **The contingent object of contemporary art**. Cambridge: The MIT Press, 2005. p. 307.

CAILLOIS, Roger. **Man, play and games**. Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 2001. p.208.

CAMPOS, Haroldo de. **Metalinguagem e outras metas**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2013. p. 311.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2014. p. 262.

CARPENTIER, Alejo. **Concerto barroco**. São Paulo: Companhia das letras, 2008. p. 93.

CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea**. Uma introdução. São Paulo: Martins Editora, 2005. p. 165.

_____. **Teorias da arte**. São Paulo: Martins Editora, 2005. p. 177.

CICERO, Antonio. **Ainda a vanguarda**. In: Folha de S.Paulo. Caderno Ilustrado, 31/5/2008.

_____. **Enquanto fazemos poesia**. In: Folha de S.Paulo. Caderno Ilustrado, E12, 11/7/2009.

COLES, Alex. **Design and art**. London/Cambridge: Whitechapel Gallery and The MIT Press, 2007. p. 208.

CUNHA, Antônio Geraldo da. **Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Lexikon, 2012. p. 712.

CORTÁZAR, Julio. **A volta ao dia em 80 mundos**. Tomo I e II. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010. p. 181.

_____. **Bestiário**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013. p. 141.

_____.**Os reis**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001. p. 82.

_____.**Histórias de cronópios e de famas**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011. p. 127.

CYPRIANO, Fabio. **Candidato promete "agenda positiva" para Bienal**. In: Folha de São Paulo, São Paulo, terça-feira, 26 de maio de 2009.

DACHS, Sandra; MUGA, Patricia de; HINTZE, Laura García. **Charles and Ray Eames**. Barcelona: Ediciones Polígrafa, 2007. p. 127.

DANTO, Arthur C. **A transfiguração do lugar-comum**. Uma filosofia da arte. 1. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2005. p. 312.

_____. **Após o fim da arte**. A arte contemporânea e os limites da história. 1. ed. São Paulo: Edusp, 2006. p. 292.

_____. **Andy Warhol**: Arthur C. Danto. São Paulo: Cosac Naify, 2012. p. 205.

DENISON, Edward; STEWART, Ian. **How to read bridges**. New York: Rizzoli, 2012. p. 256.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **A imagem sobrevivente**. Rio de Janeiro: Contraponto Editora, 2013. p. 504.

DOCTORS, Márcio. **Tempo dos tempos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003. p.167.

DROSTE, Magdalena. **Bauhaus**. Köln: Taschen, 2004. p. 256.

DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. **Speculative everything**. Cambridge: The MIT Press, 2013. p. 224.

DURAND, Jacques. **Rhetoric and the advertising image**. English translation of the text “Rhétorique et image publicitaire”, which has been published in Communications n° 15, Editions du Seuil, Paris, 1970. The translation was done by Theo van Leeuwen, and published in Australian Journal of Cultural Studies, Centre for Research in Culture and Communication, Murdoch University, Perth (Western Australia), Vol. 1, nº 2, December 1983, p. 29-61.

ECO, Humberto. **Obra aberta**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2015. p. 348.

_____. **Como se faz uma tese**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1996. p. 170.

ELLENBERG, Jordan. **How not to be wrong**. New York: Penguin Press, 2014. p. 468.

FARIAS, Agnaldo. **Design é arte?(1)** In: Vitruvius 006.06 ano 01, nov. 2000, p. 3. arquitextos ISSN 1809-6298.

FERNÁNDEZ, Macedonio. **Museu do romance da eterna**. São Paulo: Cosac Naify, 2010. p. 63.

FERREIRA, Glória; COTRIM, Cecilia. **Escritos de artistas**: anos 60/70. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2009. p. 461.

FLAUBERT, Gustave. **Cartas exemplares**. Rio de Janeiro: Imago editora, 2005. p. 258.

FLUSSER, Vilém. **A filosofia da caixa preta**. São Paulo: Relume Dumará, 2002. p. 82.

_____. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007. p. 224.

FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2007. p. 541.

FOSTER, Hal. **O complexo arte-arquitetura**: Hal Foster. São Paulo: Cosac Naify, 2015. p. 286.

FREIRE, Marcelino. **Os cem menores contos brasileiros do século**. Cotia: Atelier Editorial, 2004. p. 112.

FURTADO, José Luiz. **A arte e as dimensões recalcadas da sensibilidade na existência cotidiana**. 13 p.

GIRALT-MIRACLE, Daniel. **Gaudí**. Catálogo da exposição A procura da forma. São Paulo: Instituto Tomie Ohtake, 2004. p. 203.

GRAHAM, Beryl; COOK, Sarah. **Rethinking curating after new media**. Cambridge/London: The MIT Press, 2010. p. 354.

GREENBERG, Clement. **Estética doméstica**. São Paulo: Cosac Naify, 2002. p. 279.

GREIMAS, Algirdas J.; RASTIER, François. **The interaction of semiotic constraints**. Yale French Studies, No. 41, Game, Play, Literature (1968), pp. 86-105. ON-LINE: Yale University Press Stable http://www.jstor.org/stable/2929667.

GROOM, Amelia. **Time**. London/Cambridge: Whitechapel Gallery and The MIT Press, 2013. p. 237.

GUATTARI, Félix. **Caosmose**. Um novo paradigma estético. São Paulo: Editora 34, 1992. p. 203.

HARNAD, Steve. **To cognize is to categorize**: Cognition is categorization. Lefebvre C., & H. Cohen (Eds.) (2005) Handbook on Categorization. Elsevier.

HAYLES, N. Katherine. **Writing Machines**. Cambridge: The MIT Press, 2002. p. 144.

HEGEL, Georg W. F. **Cursos de estética**. São Paulo: Edusp, 2001. p. 302.

HUGHES, Philip. **Exhibition design**. London: Laurence King Publishing, 2010. p. 224.

HUSSERL, Edmund. **The crisis of European sciences and transcendental phenomenology**. Evanston: Northwest University Press, 1970. p. 405.

HYDE, Lewis. **Trickster makes this world**. Mischief, myth and art. New York: Farrar, Strauss and Giroux, 2010. p. 417.

IVERSEN, Margaret. **Chance**. London/Cambridge: Whitechapel Gallery and The MIT Press, 2010. p. 238.

ITO, Joichi. **Can design advance science, and can science advance design?** ON-LINE: http://jods.mitpress.mit.edu/pub/designandscience. p.9.

IWAMOTO, Lisa. **Digital fabrications**. New York: Princeton Architectural Press, 2009. p. 144.

KALBACH, Jim. **Mapping experiences**. Sebastopol: O'Reilly Media, 2016. p. 359.

KANT, Immanuel. **Crítica da razão pura**. 6. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian. 2008. p. 680.

KLANTEN, Robert et al. **Art & agenda**: Political art and activism. Berlin: Gestalten, 2011. p. 288.

KRAUSS, Rosalynd E. **The originality of the avant-garde and other modernist myths**. Cambridge/London: The MIT Press, 1986. p. 307.

KREISMAN, Jerold J; STRAUSS, Hal. **I hate you – Don't leave me**.. 3. ed. New York: A Perigee Book/Penguin Group. 2010. p. 271.

LARSEN, Lars Bang. **Networks**. London/Cambridge: Whitechapel Gallery and The MIT Press, 2014. p. 236.

LEE, Pamela M. **Forgetting the art world**. Cambridge: The MIT Press, 2012. p. 229.

LE FEUVRE, Lisa. **Failure**. London/Cambridge: Whitechapel Gallery and The MIT Press, 2010. p. 238.

LEMINSKY, Paulo. **Distraídos venceremos**. São Paulo: Brasiliense, 1999. p. 135.

LEVI-STRAUSS, Claude. **The savage mind** (La pensee sauvage). Letchworth: The Garden City Press Limited, English Translation© 1966 by George Weidenfeld and Nicolson Ltd, 280 p.

LIMA, Gercina A. B. (2007). **Categorização como um processo cognitivo**. Ciências & Cognição. Ano 04. Vol. 11. p. 156-167. Disponível em www.cienciasecognicao.org.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A estetização do mundo**. Viver na era do capitalismo artista. São Paulo: Companhia das letras, 2015. p. 467.

LIPPARD, Lucy R. **Six years**: The dematerialization of the art object. Berkley and Los Angeles: University of California Press, 1997. p. 272.

LÓPEZ-DURÁN, Fabiola. **Eugenics in the garden**: architecture, medicine, and landscape from France to Latin America in the early twentieth century. Submitted to the Department of Architecture in partial fulfillment of the requirements for the degree of doctor in philosophy in architecture: history and theory of architecture at the Massachusetts Institute of Technology. September, 2009. p. 263.

LOTMAN, Iuri M. **La Semiosfera I**. Madrid: Ediciones Catedra, 1996. p. 267.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: The MIT Press, 2001. p. 354.

MARINCOLA, Paula. **What makes a great exhibition?** Philadelphia: Philadelphia Exhibitions Initiative, 2006. p. 184.

MARZONA, Daniel. **Arte conceptual**. Colônia: Taschen, 2007. p. 96.

McCRACKEN, Grant. **Cultura e consumo**. Rio de Janeiro: Mauad editora. p. 205.

_____. **Cultura e consumo II**. Rio de Janeiro: Mauad editora. p. 203.

_____. **Culturematic**. Boston: Harvard Business Review Press, 2012. p. 291.

McEWEN, Adrian; CASSIMALLY, Hakim. **Designing the internet of things**. West Sussex: Wiley, 2014. p. 324.

McKEE, Robert. **Story**. New York: Harper Collins, 1997. p. 466.

McKENNA-CRESS, Polly; KAMIEN, Janet A. **Creating exhibitions**. New Jersey: Wiley, 2013. p. 304.

McLUHAN, Marshall. **McLuhan por McLuhan**. São Paulo: Ediouro, 2005. p. 360.

MENGES, Achim. **Material computation**. Higher integration in morphogenetic design. London: Architectural Design, 2012. p. 144.

MIGUEL, Sylvia. **O lugar paradoxal do artista dentro da Universidade**. 6 p. ON-LINE: http://www.iea.usp.br/noticias/o-lugar-paradoxal-do-artista-dentro-da-universidade.

MONTERROSO, Augusto. **A ovelha negra e outras fábulas**. Coimbra: Angelus Novus, 2008. p. 117.

MUNARI, Bruno. **Design as art**. London: Penguin Books, 2008. p. 223.

NAVAS, Eduardo. **The new aesthetic and the framework of culture**. Media-N. Journal of the New Media Caucus. v.08 n.02. Disponível em http://median.s151960.gridserver.com/?page_id=93. Acesso em: 15 de março de 2015.

_____. http://remixtheory.net/?page_id=3.

NETO, Antônio Fausto; HOHLFELDT, Antônio; PRADO, José Luiz Aidar; PORTO, Sérgio Dayrell. **Interação e sentidos no ciberespaço e na sociedade**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2001. p. 238.

NEUBAUER, Susanne. **Paul Thek in process**. Zürich: JRP|Ringier Kunstverlag AG, 2012. p. 143.

NUNES, Benedito; NUNES, Carlos Alberto. **Platão**. Diálogos. Timeu. Crítias. O segundo Alcebíades. Hípias Menor. Belém: EDUFPA, 2001. p. 226.

OBRIST, Hans Ulrich. **Uma breve história da curadoria**. São Paulo: Bei, 2010. p. 297.

_____. **Entrevistas**: Vol 2. Rio de Janeiro: Cobogó; Belo Horizonte: Inhotim, 2009. p. 184.

_____. **Ai Weiwei entrevistado por Hans Ulrich Obrist**. Rio de Janeiro: Cobogó, 2013. p. 132.

O'DOHERTY, Brian. **Inside the white cube**: the ideology of the gallery space. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1999.

O'NEILL, Paul. **The culture of curating and the curating of culture(s)**. Cambridge: The MIT Press, 2012. p. 180.

O'ROURKE, Karen. **Walking and mapping**. Artists as cartographers. Cambridge: The MIT Press, 2013. p. 328.

OXMAN, Rivka; OXMAN, Robert. **The new structuralism**. London: Architectural Design, 2010. p. 136.

OXMAN, Neri. **Age of entanglement**. An inaugural essay for the Journal of Design and Science (JoDS). ON-LINE: http://jods.mitpress.mit.edu/pub/AgeOfEntanglement.

PAPAPETROS, Spyros; ROSE, Julian. **Retracing the expanded field**. Cambridge: The MIT Press, 2014. p. 269.

PAREYSON, Luigi. **Os problemas da estética**. São Paulo: Martins Fontes, 2001. p. 246.

PALHARES, Taisa Helena. **Aura**. A crise da arte em Walter Benjanim. 1. ed. São Paulo: Barracuda, 2006. p. 136.

PAWSON, John. **Minimum**. London: Phaidon, 1998. p. 326.

PAZ, Octavio. **Signos em rotação**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2012. p. 316.

_____. **Marcel Duchamp ou o castelo da pureza**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2014. p. 103.

PETRY, Michael. **The art of not making**. New York: Thames & Hudson, 2011. p. 208.

PINHEIRO, Amálio. **O meio é a mestiçagem**. São Paulo: Estação das letras e cores, 2009. p. 223.

PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010. p. 217.

PLAZA, Julio; TAVARES, Monica. Os métodos heurísticos de criação. In: **Processos criativos com os meios eletrônicos**: poéticas digitais. São Paulo: Hucitec, 1998.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2008. p. 337.

_____.**Collected papers of Charles Sanders Peirce**, Volumes I, II, III, IV, V and VI, 1931-1935.

PRADO, Gilbertto. **Arte telemática**: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário. São Paulo: Itaú Cultural, 2003. p. 128.

PRADO, Gilbertto; TAVARES, Monica; ARANTES, Priscila (Org.). **Diálogos transdisciplinares**: arte e pesquisa. São Paulo: ECA/USP, 2016. p. 500.

REAS, Casey; McWILLIAMS, Chandler; LUST. **Form + Code**. New York: Princeton Architectural Press, 2010. p. 176.

REISS, Julie H. **From margin to center**. The spaces of installation art. Cambridge: The MIT Press, 2001. p. 181.

ROSA, João Guimarães. **Sagarana**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2001. p. 413.

RUSSELL, Bertrand. **Os problemas da filosofia**. Lisboa: Edições 70, 2008. p. 227.

RYLE, Gilbert. **The concept of mind** (digital edition). New York: Routledge, 2009. p. 314.

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica aplicada**. São Paulo: Thompson, 2007. p. 186.

_____. **Matrizes da linguagem e pensamento**. São Paulo: Iluminuras, 2001. p. 432.

_____. **A assinatura das coisas**. São Paulo: Imago, 1992. p. 216.

SERRA, Richard. **Torqued ellipses**. New York: Dia center for the arts, 1997. p. 80.

SEIF, Farouk Y. Can design inquiry advance edusemiotics? Rethinking factual information and imaginative interpretation. In: **Semiotica**, 2016, aop. p. 20.

_____. **Mutual mimesis of nature and culture**: A representational perspective for eco-cultural metamorphosis. Center for Creative Change, Antioch University. Sign Systems Studies 38(1/4), 2010. p. 28.

SCOVINO, Felipe. **Encontros | Cildo Meireles**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2009. p. 293.

SERRELL, Beverly. **Exhibit labels**. An interpretive approach. Walnut Creek: Altamira Press, 1996. p. 261.

SHOPENHAUER, Arthur. **Como vencer um debate sem precisar ter razão**: em 38 estratagemas. (dialética erística). Rio de Janeiro: Topbooks, 2003. p. 257.

SINCLAIR, Cameron; STOHR, Kate. **Design like you give a damn**. New York: Metropolis Boks; DAP, 2006. p. 335.

SOMERSON, Rosanne; HERMANO, Mara L. **The art of critical making**. New Jersey: Wiley, 2013. p. 272.

SPECTOR, Nancy. **Maurizio Cattelan**: All. New York: Guggenheim Museum Publications, 2011. p. 255.

STANGOS, Nikos. **Conceitos da arte moderna**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994. p. 308.

STEINBERG, Leo. **Outros critérios**. São Paulo: Cosac Naify, 2008. p. 455.

STILES, Kristine; SELZ, Peter (Editors). **Theories and documents of contemporary art**. Berkeley: University of California Press, 1996. p. 1003.

STOLARSKI, André. **Design e arte**: campo minado. São Paulo: Dissertação (Mestrado – Área de Concentração: Projeto, Espaço e Cultura) FAUUSP, 2012. p. 255.

TAVARES, Gonçalo M. **O senhor Breton e a entrevista**. Rio de Janeiro: Casa da palavra, 2009. p. 54.

_____. **O senhor Kraus**. Rio de Janeiro: Casa da palavra, 2007. p. 119.

_____. **O homem ou é tonto ou é mulher**. Rio de Janeiro: Casa da palavra, 2005. p. 93.

_____. **O senhor Valéry e a lógica**. Rio de Janeiro: Casa da palavra, 2011. p. 82.

_____.Digital poetics and remix culture: from the artisanal image to the immaterial image. In: Navas, Eduardo; Gallagher, Owen; burrough, xtine (eds). **The Routledge Companion to Remix Studies**. New York and London: Routledge, 2015. p. 192-203.

_____. **Os processos criativos com os meios eletrônicos**. Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Multimeios do Instituto de Artes da UNICAMP. CAMPINAS: UNICAMP, 1995. p. 183.

THORTON, Sara. **Sete dias no mundo da arte**. Rio de Janeiro: Agir, 2010. p. 263.

TOLLESON, Steve; KELLY, Therese. **Soakwashrinsespin**. New York: Princeton Architectural Press, 1999. p. 504.

TOMKINS, Calvin. **Duchamp**. 1 ed. São Paulo: Cosac Naify, 2005. p. 583.

_____. **Marcel Duchamp**. The afternoon interviews. New York: Badlands unlimited, 2013. p. 97.

TRENTIN, Maurício. **Possibilidades comunicacionais e relacionais entre obras de arte e seus intérpretes como base para categorização da produção contemporânea**. São Paulo: COS-PUCSP, 2010. p. 154.

VIEIRA, Jorge de Albuquerque. **Teoria do conhecimento e arte**. 2. ed. São Paulo: Crisantempo. 2008 p. 135.

WEBER, Max. **A "objetividade" do conhecimento nas ciências sociais**. São Paulo: Editora Ática, 2006. p. 112.

WELTON, Donn. **The essential Husserl**. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1999. p. 386.

WESCHELER, Lawrence. **Seeing is forgetting the name of the thing one sees**. Berkley and Los Angeles: University of California Press, 2008. p. 310.

"To see is to forget the name of the thing one sees."

(Paul Valéry)

IMAGENS

Página 49_Imagem 1
Obra “Correções A” de Iran do Espírito Santo
Fonte: Instituto Inhotim, Iran do Espírito Santo, Correções A, (2001).

Página 58_Imagem 2
Quadrado semiótico
Fonte: Criação própria (2016).

Página 59_Imagem 3
Quadrado semiótico
Fonte: Criação própria (2016).

Página 59_Imagem 4
Quadrado semiótico
Fonte: Criação própria (2016).

Página 72_Imagem 5
Obra “Erased de Kooning Drawing”, de Robert Rauschenberg
Fonte: Robert Rauschenberg, Erased de Kooning Drawing (1953).

Página 125_Imagem 6
Maquete estereofunicular de Gaudí
Fonte: Gaudí, Estereofunicular (1889).

Página 152_Imagem 7
Modelo tridimensional de luminária
Fonte: Criação própria (2016).

Página 152_Imagem 8
Modelo tridimensional de luminária
Fonte: Criação própria (2016).

Página 153_Imagem 9
Projeto de luminária
Fonte: Criação própria (2016).

Página 153_Imagem 10
Modelo tridimensional de luminária
Fonte: Criação própria (2016).

Página 154_Imagem 11
Fruteira da série “Equações” z=sin(x*y)
Fonte: Objeto de criação própria da série “Equações” (2014).

Página 155_Imagem 12

Luminária da série “Equações” phi=cos(pi+r)
Fonte: Objeto de criação própria da série “Equações” (2014).

Página 155_Imagem 13
Trivet da série “Equações” z=sin(y-x)
Fonte: Objeto de criação própria da série “Equações” (2014).

Página 157_Imagem 14
Banco W.W. Stool criado por Philippe Starck
Fonte: Vitra/Philippe Starck, W.W. Stool (1991).

Página 158_ Imagem 15
Empresário Heitor Martins
Fonte: Danilo Verpa/Folha de São Paulo, Ilustrada, edição de terça-feira, 26 de maio de 2009.

Página 161_ Imagem 16
Obra “Roda de bicicleta” de Marcel Duchamp
Fonte: Marcel Duchamp, Roue de bicyclette (1913).

Página 163_Imagem 17
Obra “One and three chairs” de Joseph Kosuth
Fonte: Joseph Kosuth, One and three chairs (1965).

Página 164_Imagem 18
Obra “Lugar Comum” de Valeska Soares
Fonte: Valeska Soares, Lugar Comum (2016).

Página 165_Imagem 19
Obra “Matéria e Forma” de Nelson Leirner
Fonte: Nelson Leirner, Matéria e Forma – Tronco e Cadeira (1964).

Página 166_Imagem 20
Obra “Bang” de Ai Weiwei na Bienal de Arte de Veneza
Fonte: Ai Weiwei, Bang (2013).

Página 167_Imagem 21
Obra “Bang” de Ai Weiwei na Bienal de Arte de Veneza
Fonte: Ai Weiwei, Bang (2013).

Página 168_Imagem 22
Obra “Spiralling” de Valeska Soares
Fonte: Valeska Soares, Spiralling (2014).

Página 172_Imagem 23
Desenho de banqueta de encaixe cortada a laser
Fonte: Criação própria, A1 (2013).

Página 173_Imagem 24

Sala mobiliada tridimensional em realidade aumentada
Fonte: Criação própria, Casa própria/Controle (2016).

Página 173_Imagem 25
Sala mobiliada tridimensional em realidade aumentada
Fonte: Criação própria, Casa própria/Controle (2016).

Página 181_Imagem 26
Projeção responsiva “Cubo branco”
Fonte: Criação própria, Cubo branco (2016).

Página 182_Imagem 27
Projeção responsiva “Cubo branco”
Fonte: Criação própria, Cubo branco (2016).

Página 183_Imagem 28
Obra “Cubo branco”
Fonte: Criação própria, Cubo branco (2016).

Página 186_Imagem 29
Instalação multimídia “Cubo branco” no Maria Antonia
Fonte: Criação própria, Cubo branco (2016).

Página 190_Imagem 30
Degenerate Art Exhibition, Düsseldorf, 1938
Exhibition co-ordinator Hartmut Pistauer leads Nazi party officials through the Degenerate Art Exhibition at the Kunst Palast in Düsseldorf 1938.
Fonte: Ifres Smolarczyk/ Imagem parte do artigo “The white cube and beyond”

Página 194_Imagem 31
Produtos do website “Other Criteria”
Fonte: Damien Hirst, Other Criteria.
VER https://othercriteria.com/uk/contemporary-art/shop/homeware

Página 195_Imagem 32
Produtos do website “Other Criteria”
Fonte: Damien Hirst, Other Criteria
VER https://othercriteria.com/uk/contemporary-art/shop/jewellery

Página 196_Imagem 33
Destaques do website “Toiletpaper”
Fonte: Maurizio Cattelan,Toiletpaper.
VER http://www.shoptoiletpaper.com/

Página 197_Imagem 34
Destaques do website “Toiletpaper”
Fonte: Maurizio Cattelan,Toiletpaper.
VER http://www.shoptoiletpaper.com/

Página 198_Imagem 35
Website “Toiletpaper”
Fonte: Maurizio Cattelan,Toiletpaper.
VER http://www.toiletpapermagazine.org/

Página 199_Imagem 36
Produtos do website “Toiletpaper”
Fonte: Maurizio Cattelan,Toiletpaper.
VER http://www.shoptoiletpaper.com/product-category/gadgets/

Página 200_Imagem 37
Produtos da KaiKai Kiki Co.
Fonte: Google search> Takashi Murakami, Kaikai Kiki Co
Resultado das imagens da Pesquisa do Google (www.google.com.br) utilizando os termos “product design” e “kaikai kiki co”.

Página 201_Imagem 38
Móveis de Donald Judd
Fonte: Donald Judd Foundation, Furniture
VER http://juddfoundation.org/artist/furniture/

Página 202_Imagem 39
Jogo de xadrez desenhado por Man Ray
Fonte: Man Ray, réplica de jogo de xadrez de 1920.
VER http://www.artspace.com/magazine/news_events/steal-vs-splurge/12-artworks-to-buy-this-christmas-last-minute-holiday-gifts-edition-54464?utm_source=Sailthru&utm_medium=email&utm_campaign=51_Steal_v_Splurge_Master&utm_term=Active%20Non-Buyers

Página 203_Imagem 40
Obra “Table with two legs on the wall” de Ai Weiwei
Fonte: Ai Weiwei, Table with two legs on the wall (2012).

Página 204_Imagem 41
Escritório FAKE Design de Ai Weiwei
Fonte: Ai Weiwei, FAKE Design.
VER http://www.chinese-architects.com/en/fakedesign/

Página 205_Imagem 42
Obra “Stool” de Ai Weiwei
Fonte: Ai Weiwei, Stool (2012).

Página 205_Imagem 43
Obra “Forever Bicycles” de Ai Weiwei
Fonte: Ai Weiwei, Forever Bicycles (2011).

Página 206_Imagem 44
Obra “Table with three legs” de Ai Weiwei
Fonte: Ai Weiwei, Table with three legs (2006).

Página 212_Imagem 45
Obra “Cânone” de Marepe
Fonte: Marepe, Cânone (2006)

Página 213_Imagem 46
Obra“Filtros” de Marepe
Fonte: Marepe, Filtros (1999).

Página 214_Imagem 47
Obra “Copo D’Água 2” de Iran do Espírito Santo
Fonte: Iran do Espírito Santo, Copo D’água 2 (2008).

Página 214_Imagem 48
Obra “Lâmpada Par” de Iran do Espírito Santo
Fonte: Iran do Espírito Santo, Lâmpada Par (2012).

Página 215_Imagem 49
Obra sem título de Marepe
Fonte: Marepe, Sem título (2008).

Página 218_Imagem 50
Obra – Projeto “Omni/gangorra_série Amigos imaginários”
Fonte: Obra de criação própria, Omni/gangorra_série Amigos imaginários (2016).

Página 219_Imagem 51
Obra – Projeto “Omni/gangorra_série Amigos imaginários”
Fonte: Obra de criação própria, Omni/gangorra_série Amigos imaginários (2016).

Página 220_Imagem 52
Obra – Projeto “Omni/gangorra_série Amigos imaginários”
Fonte: Obra de criação própria, Omni/gangorra_série Amigos imaginários (2016).

Página 221_Imagem 53
Obra “Tautografias 1, 2, 3”
Fonte: Obra de criação própria, Tautografias 1, 2, 3 (2016).

Página 221_Imagem 54
Obra “Tautografias 5, 8, 13”
Fonte: Obra de criação própria, Tautografias 5, 8, 13 (2016).

Página 222_Imagem 55
Obra “Tautografias 2”
Fonte: Obra de criação própria, Tautografias 2 (2016).

Página 223_Imagem 56
Obra “Tautografias 8”
Fonte: Obra de criação própria, Tautografias 8 (2016).

Página 224_Imagem 57
Série “Tautografias” exposta
Fonte: Série de criação própria, Tautografias (2016).

Página 226_Imagem 58
Quadrado semiótico. ARTE x DESIGN
Fonte: Criação própria (2016).

Página 226_Imagem 59
Quadrado semiótico. ARTE x DESIGN
Fonte: Criação própria (2016).

Página 227_Imagem 60
Quadrado semiótico. ARTE x DESIGN
Fonte: Criação própria (2016).

Página 228_Imagem 61
Quadrado semiótico. ARTE x NARRATIVA
Fonte: Criação própria (2016).

Página 228_Imagem 62
Quadrado semiótico. ARTE x NARRATIVA
Fonte: Criação própria (2016).

Página 229_Imagem 63
Quadrado semiótico. ARTE x NARRATIVA
Fonte: Criação própria (2016).

Página 229_Imagem 64
Quadrado semiótico. NARRATIVA x DESIGN
Fonte: Criação própria (2016).

Página 230_Imagem 65
Quadrado semiótico. NARRATIVA x DESIGN
Fonte: Criação própria (2016).

Página 230_Imagem 66
Quadrado semiótico. NARRATIVA x DESIGN
Fonte: Criação própria (2016).

Página 234_Imagem 67
Obra “Trois stoppages étalon” de Marcel Duchamp
Fonte: Philadelphia Museum of Art: Marcel Duchamp, Trois stoppages étalon (1913).

Página 235_Imagem 68
Obra “Trois stoppages étalon” de Marcel Duchamp
Fonte: Philadelphia Museum of Art: Marcel Duchamp, Trois stoppages étalon (1913).

Página 236_Imagem 69
Obra “Trois stoppages étalon” de Marcel Duchamp
Fonte: Philadelphia Museum of Art: Marcel Duchamp, Trois stoppages étalon (1913).

Página 261_Imagem 70
Símbolos da lista “Estruturas”
Fonte: Criação própria (2015).

Página 262_Imagem 71
”sSímbolos da lista “Conexõe
Fonte: Criação própria (2015).

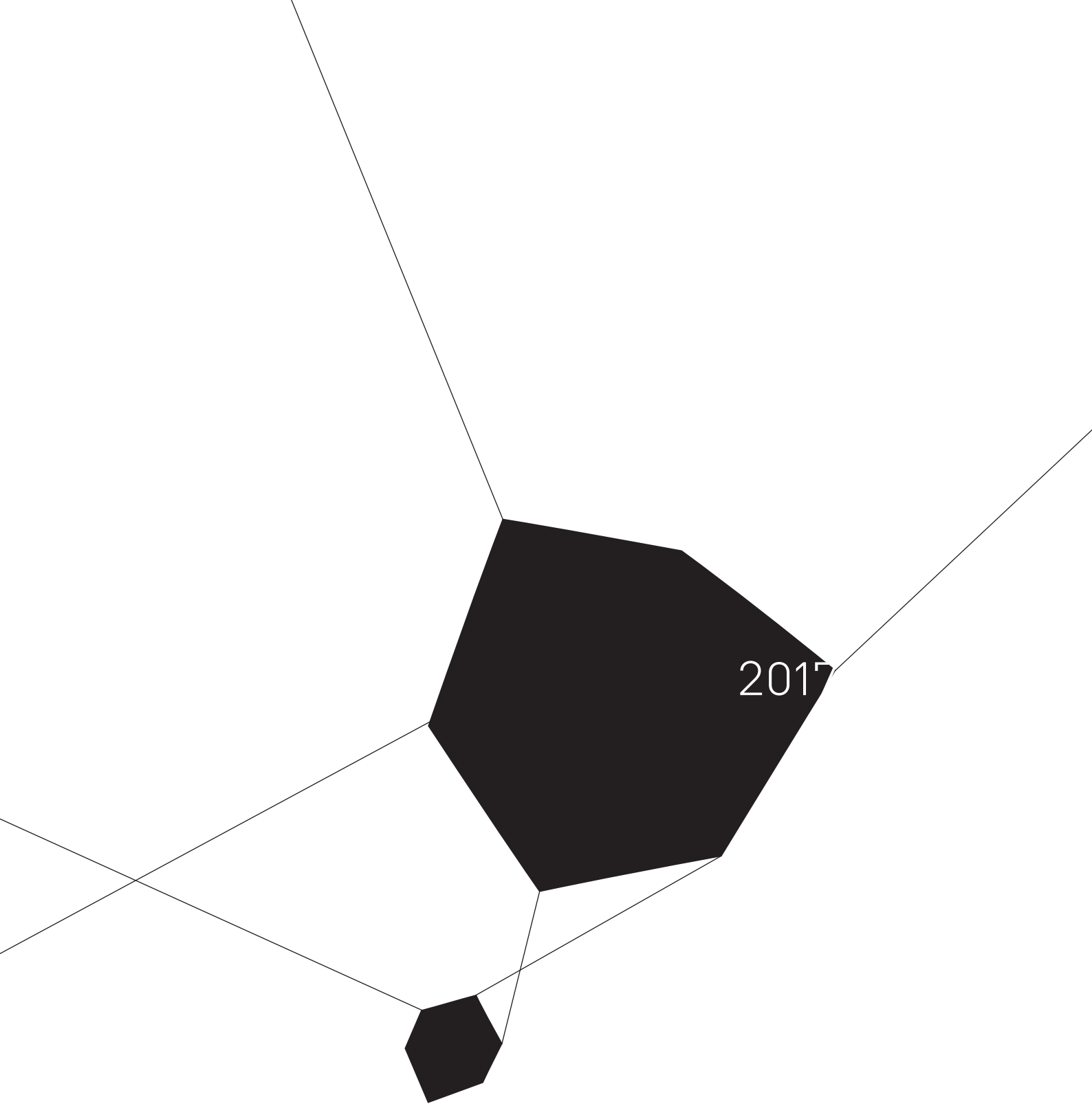
Página 263_Imagem 72
Símbolos da lista “Modos narrativos”
Fonte: Criação própria (2015).

Página 264_Imagem 73
Símbolos INFUSE
Fonte: Criação própria (2015).

Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais – Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo
PPGAV.ECA/USP | Doutorado em Artes Visuais_Poéticas Visuais | São Paulo_2017

usp/eca

PPGAV


2017