

Maira Pereira Gouveia Coelho

Corpobjeto

Desvelações Neoconcretistas no Processo do Design

Belo Horizonte

2020

Maira Pereira Gouveia Coelho

Corpobjeto

Desvelações Neoconcretistas no Processo do Design

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design na Linha de Pesquisa: Design, Cultura e Sociedade da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Design.

Orientadora: Prof. Dra. Juliana Rocha Franco

Coorientadora: Prof. Dra. Angélica Oliveira Adverse

Belo Horizonte

2020

C672c

Coelho, Maira Pereira Gouveia.

Corpoobjeto : desvelações neoconcretistas no processo do design
[manuscrito] / Maira Pereira Gouveia Coelho. -- 2020.

149 f. , enc. : il., p&b. ; 31 cm.

Dissertação (mestrado) – Universidade do Estado de Minas Gerais.
Programa de Pós-graduação em Design, 2020.

Orientadora: Profa. Dra. Juliana Rocha Franco.

Coorientadora: Profa. Dra. Angélica Oliveira Adverse.

Bibliografia: f. 135-141

1. Estética. 2. Filosofia da arte. 3. Neoconcretismo. I. Franco, Juliana
Rocha. II. Adverse, Angélica Oliveira. III. Título.

CDU: 7.01

Bibliotecária responsável: Gilza Helena Teixeira CRB6/1725

Belo Horizonte

2020

CORPO X OBJETO: DESVELAÇÕES NEOCONCRETISTAS NO PROCESSO DO DESIGN.

Autora: Maira Pereira Gouveia Coelho

Esta dissertação foi julgada e aprovada em sua forma final para a obtenção do título de Mestre em Design no Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais.

Belo Horizonte, 30 de setembro de 2020.



Rita A. C. Ribeiro
Coordenadora Mestrado e Doutorado
MASP 1231056-1
ESCOLA DE DESIGN - UEMG

Prof^a. Rita Aparecida da Conceição Ribeiro, Dra.
Coordenadora do PPGD

BANCA EXAMINADORA



Prof^a. Juliana de Oliveira Rocha Franco, Dra.
Orientadora
Universidade do Estado de Minas Gerais



Prof^a. Angélica Oliveira Adverse, Dra.
Coorientadora
Universidade Federal de Minas Gerais



Prof^a. Oriana Maria Duarte de Araújo, Dra.
Universidade Federal de Pernambuco



Prof. Sérgio Antônio Silva Dr.
Universidade do Estado de Minas Gerais

Belo Horizonte
2020

Maira Pereira Gouveia Coelho

Corpoobjeto
Desvelações Neoconcretistas no Processo do Design

Parecer da dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais como requisito para obtenção do título de Mestre em Design.


Linha de Pesquisa: Design, Cultura e Sociedade.

Parecer da dissertação defendido e aprovado em: 30 de Setembro de 2020.

Banca examinadora:



Prof^a. Dr^a. Oriana Maria Duarte de Araújo – UFPE



Prof. Dr. Sérgio Antônio da Silva – UEMG

*Sim, antes de sermos interior somos exterior.
Por isso somos exterior essencialmente.*

Alberto Caeiro

*Dedico este trabalho à minha avó
por me lembrar constantemente que o
conhecimento acadêmico é tão somente um,
dentre todos os outros.*

*E à minha mãe, por me ensinar a apreciar
a cada um deles.*

RESUMO

Esta dissertação propõe uma análise da importância do corpo no processo projetual do Design a partir da pesquisa de fases fundadoras do campo, tais quais *Arts & Crafts*, Bauhaus e Design Radical, para entender que lugar a relação entre corpo e objeto ocupou dentro dessas associações e grupos. Em seguida, fazemos um estudo do neoconcretismo para pensar correspondências entre esse movimento artístico e o design. Para situar a temática, ancoramos as investigações em alguns trabalhos de três artistas do Movimento Neoconcreto: Lygia Clark, Lygia Pape, e Hélio Oiticica na tentativa de entender os mecanismos que permitem ao objeto se tornar corpo, e, respectivamente, ao corpo tornar-se objeto. Quais são os limiares entre essas duas categorias? O que é o objeto e o que é um corpo? De que maneiras objeto e corpo se transformam a partir do momento em que interagem? De que forma habitamos os objetos que nos cercam? De que maneiras somos constituídos por essas superfícies compartilhadas? E, finalmente: qual a importância do entendimento dessas relações por parte do designer? Essas perguntas fundamentam e guiam a pesquisa, que parte de escritos especializados da área do design e dialoga teoricamente com as contribuições da antropologia, filosofia, psicologia, arte e arquitetura, para estudar as relações entre corpo X objeto, entidades tidas, usualmente, como contraditórias, para tentar evidenciar que, na verdade, são complementares e intimamente conectadas. Finalmente, defenderemos a necessidade de um design *intracional*, capaz de permitir a dissolução do eu em favor do emergir do mundo de forma a ser capaz de experimentá-lo.

Palavras-chave:

Objeto. Corpo. Design. Neoconcretismo. *Intração*. Experiência.

ABSTRACT

This dissertation proposes an analysis of the importance of the body in the design process of Design from the research of founding phases of the field, such as Arts & Crafts, Bauhaus and Radical Design, to understand what place the relationship between body and object occupied within these associations and groups. After this, we make a study of neoconcretism to think about correspondences between this artistic movement and design. To locate the theme, we anchored the investigations in some works by three artists from the Neoconcrete Movement: Lygia Clark, Lygia Pape, and Hélio Oiticica in an attempt to understand the mechanisms that allow the object to become a body, and, respectively, the body to become object. Which are the boundaries between these two categories? What is the object and what is a body? In which ways do object and body change from the moment they interact? How do we inhabit the objects that surround us? In what ways are we constituted by these shared surfaces? And finally: what is the importance of the designer understanding these relationships? These questions support and guide our research, which starts from specialized writings in the field of design and dialogues theoretically with the contributions of anthropology, philosophy, psychology, art and architecture, to study the relationships between body X object, entities usually considered as contradictory, to try to show that they are actually complementary and closely connected. Finally, we will defend the need for an intrational design, capable of allowing the dissolution of the self in favor of the emergence of the being from the world in order to be able to experience it.

Key-words:

Object. Body. Design. Neoconcretism. *Intrraction*. Experience.

AGRADECIMENTOS

Esse projeto intenciona lembrar que somos múltiplos, muitos, muito mais que unos; estamos intimamente conectados. Gostaria de utilizar este espaço para agradecer aqueles outros que constituem parte intrínseca daquilo que sou, cada um desses fragmentos me habitando de diferentes maneiras.

Nesta senda, agradeço, portanto, às minhas orientadoras, duas mulheres sem as quais o caminho que estou trilhando seria infinitamente mais árduo. Obrigada infinitamente Juliana Rocha Franco e Angelica Oliveira Adverse.

Outra leitora atenta e carinhosa, além de principal inspiração para que eu tenha me tornado quem sou, inclusive para que eu seja autora dessa pesquisa: minha mãe. Por me passar o prazer e a admiração pela contação de histórias, pelo “profess(or)ar”, pela força constante e apoio mesmo nas incompreensões. Essa pesquisa não existiria sem seu amor, que é tão único.

À minha irmã, Inaê, por ser “a pessoa mais parecida comigo que eu conheço, só que do lado do avesso”.

À Nelma, agradeço, por ter sido, talvez, o meu maior *alter*, pela grande inspiração que me causa. Vocês três são meu ninho e meu *Éden* nesse mundo.

Agradeço à professora Oriana Duarte Araujo e ao professor Sérgio Antônio Silva pela anuência em participar da banca de defesa.

Ao meu professor-amigo-dândi Augustin de Tugny, por estar comigo desde a graduação auxiliando no plantio das sementes iniciais para o nascimento dessa pesquisa, meu muito obrigada, assim como ao professor Bráulio Neves e à professora Rita Ribeiro, importantes presenças na banca de qualificação, pelas valiosas críticas e sugestões.

À Adriana Nely Dornas pela construção conjunta de artigos e pelas boas risadas.

Ao Marco pela parceria, ombro e abraços, sendo meu porto seguro para compartilhar inseguranças e medos no percurso dessa trajetória tão delicada.

À Alice, Ana, Daphne, Fabi, Karol, Lygia, Aninha, Babi e Gil pela amizade essencial para a construção de quem sou.

À Tunico, meu jovem avô, pelo carinho e presença constantes.

AGRADECIMENTOS DESANTROPOCENTRADOS

Na busca de demarcar que nossa realidade é mais profícua graças, também, aos seres não humanos que conosco habitam, gostaria de agradecer a outros de meus companheiros na jornada de construção dessa pesquisa.

Início com os agradecimentos à FAPEMIG e à CAPES, dois órgãos que custearam a investigação. A primeira instituição, através do Edital de Residentes do Palácio das Artes em parceria com o CEFART, durante o período de 2018 a 2019. A segunda, a partir do programa de concessão de bolsas para os programas de pós graduação, de 2019 até o presente momento.

À Escola de Design da UEMG, especialmente ao Programa de Pós Graduação em Design e seu corpo docente, discente, técnicos, direção e administração, que aceitaram a pesquisa e proporcionaram as condições necessárias para que eu a desenvolvesse.

À Índia, meu mais profundo desvio geográfico, por despertar em mim o desejo de perseguir a trajetória docente.

Agradeço aqui a todos os meus objetos companheiros cotidianos; seria impossível nomear todos, mas ficam recordados a minha cama, pelo conforto concedido nas noites leves ou nas de tensão. Ao café, por seu poder de despertar meu corpo e mente para as longas horas de leituras e escritas. Ao computador em que digito essas palavras e que me proporcionou uma quantidade infidável de informações. À minha placa antibruxismo pela autoproteção ofertada.

Gostaria de reconhecer nas minhas plantas a leveza e a demonstração cotidiana de que estamos a todo tempo nos deixando cortar para renascermos inteira, como tão lindamente observou Cecília Meireles.

Gostaria de agradecer aos meus livros, não somente pelos conteúdos preciosos que guardam, mas, principalmente, por me trazerem a sensação de acolhimento e de fisicalidade daqueles que os escreveram através da incorporação de seus autores.

E assim, agradeço a todos outros cohabitantes, companheiros que comigo construíram rotina na minha casa-abrigo, que me conforta e confina, nestes tempos de quarentena e de escrita.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Henry Dreyfuss	30
Figura 2 - William Morris	36
Figura 3 - Xilogravura alemã de século.....	39
Figura 4 – Lothar Schreyer	48
Figura 5 - Schlemmer	48
Figura 6 - Oskar Schlemmer	50
Figura 7 - Estudos e croquis do Balé Triádico.....	52
Figura 8 - Investigações de Oskar Schlemmer.....	53
Figura 9 - Investigações de Oskar Schlemmer.....	53
Figura 10 - Fotografia de Lisa Ullmann	55
Figura 11 - Rudolf Laban	56
Figura 12 - Fotografia Roland Watkins.....	57
Figura 13 - Cartografias de Rudolf Laban	58
Figura 14 - Oskar Schlemmer	58
Figura 15 - Rudolf Laban	58
Figura 16 - Archizoom.....	67
Figura 17 - Ugo la Pietra	73
Figura 18 - Gianni Pettena	77
Figura 19 - Alessandro Mendini	78
Figura 20 - Pratone	80
Figura 21 - Ettore Sostttass	83
Figura 22 - Max Bill	90
Figura 23 - Manifesto Neoconcreto	91
Figura 24 - Relevô Espacial de Oiticica.....	102
Figura 25 - Parangolé de Oiticica.....	104
Figura 26 - Parangolé	106
Figura 27 - Édên de Oiticica.....	108
Figura 28 - Emabalagens Piraquê por Lygia Pape.....	113
Figura 29 - Balé Neoconcreto por Lygia Pape.....	114
Figura 30 - Ovo por Lygia Pape	116
Figura 31 - Divisor por Lygia Pape.....	118
Figura 32 - Caminhando por Lyga Clark	121
Figura 33 - Respire comigo / Pedra e Ar por Lygia Pape	123
Figura 34 - Objetos Relacionas por Lygia Clark	124
Figura 35 - Máscara Sensorial / Abismo por Lygia Clark.....	125

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
PROBLEMA DA PESQUISA	19
OBJETIVO GERAL	20
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	20
METODOLOGIA	20
ESTRUTURA DA PESQUISA	21
CAPÍTULO 1 – DESIGN COMO EXPERIÊNCIA.....	22
1.1 Design como campo de conhecimento	23
1.2 O olhar do designer sobre o corpo.....	27
CAPÍTULO 2 – GÊNESIS	34
2.2 Design como construção: a casa/escola.....	42
2.2 Apolo X Dionísio: Razão e Caos.....	47
2.1 A continuidade <i>corpobjeto</i> em Laban	54
CAPÍTULO 3 – DESIGN COMO PROCESSO	63
3.1 A destruição do objeto	66
3.2 Sistemas de compreensão	73
3.3 A poética do uso.....	76
3.4 Objetos Desequilibrantes	78
3.5 Entre os “brinquedos despretensiosos” e as “máquinas-anti-máquinas”	80
CAPÍTULO 4 – A PRÁTICA DAS CORRESPONDÊNCIAS ENTRE NEOCONCRETISMO E DESIGN.....	85
4.1 Neoconcretismo: A experiência como fim, o objeto como meio.	88
4.1.1 Manifesto Neoconcreto: bases filosóficas	91
4.1.2 Do corpo ao objeto: Inquietações críticas.....	94
4.1.3 Bases teóricas para pensar o <i>corpobjeto</i>	96
4.1.4 Neoconcretismo e Experiência.....	97
4.2 Incorporação	100
4.3 Antiergonomia	111
4.4 “If you hold a stone”	119
CONSIDERAÇÕES FINAIS: RESPIRE COMIGO A PEDRA NO MEIO DO CAMINHO/UM DESIGN PARA COMPARTILHAR SUPERFÍCIES.....	129
REFERÊNCIAS	135
Legendas remissivas das imagens	142

INTRODUÇÃO

Esta proposta de investigação foi iniciada em meados de 2011, a partir de projetos desenvolvidos durante minha graduação em Design de Moda, na Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG. Em 2013, a proposta consolidou-se como trabalho de conclusão de curso, quando criamos uma série de oito “Esculturas Habitáveis”. Configuravam essa coleção de esculturas vestíveis, quatro objetos geométricos desenvolvidos por meio da técnica de origami (papel dobrado), e outros quatro por meio da criação de formas orgânicas, confeccionadas em feltro, produzidas a partir de uma série de Fitas de Moebius¹. Com base na ideia de serem esses objetos vestíveis ou não (funcionando independentemente do corpo), a proposta era que eles se localizassem na fronteira entre vestimenta e objeto de arte.

Nos últimos sete anos, desde o fim da graduação, o estudo vem se delineando em torno das intersecções entre design, moda e arte, ao tentar entender as relações entre corpo, objeto e espaço. Essa investigação, até então, se dava de um ponto de vista prático, através de cursos, da criação de obras/objetos interativos e também a partir da arte-educação e do ensino de design.

Por meio dessas vivências, principalmente na qualidade de educadora, buscamos problematizar quais estratégias podem ser utilizadas com os estudantes de design, para promover modalidades de inovação cultural e social, a partir do entendimento da corporeidade como centro dos estudos do projetista. Ancorada nessa ideia, a pesquisa que ora apresentamos como dissertação de mestrado intenta contribuir para o desenvolvimento nos estudantes de uma consciência cultural sobre o próprio corpo e a importância deste no processo criativo.

Entendemos que o primeiro passo para um design sustentável passa pela problematização da maneira como consumimos e nos relacionamos com os objetos

¹ A Fita de Moebius constitui um elemento muito estudado no neoconcretismo, movimento protagonista no trabalho que propomos. A fita representa um espaço topológico que constitui um enigma matemático e conceitual, por não apresentar dentro ou fora. Esse objeto aponta para a possibilidade do devir *corpobjeto* a partir do qual guiamos nossa pesquisa.

que nos cercam. Em experiências que desenvolvemos como docente da área do design, temos proposto atividades práticas em sala que estimulem essa consciência sensorial do objeto. A partir dessas abordagens em classe e em oficinas de cunho prático, algumas questões têm surgido: como conscientizar estudantes de design sobre o corpo enquanto centro do nosso processo projetual? De que formas fazê-los vivenciar na prática as transformações que podemos experimentar a partir de um objeto? De que maneira é possível fazê-los entender que o designer/projetista atua centralmente no jogo de consumo e no ciclo de vida dos produtos?

Diante desses questionamentos, emergiu esta proposta de estudo, cujo objetivo é aprofundar o entendimento da relação entre corpo e objeto bem como a pertinência deste entrelaçamento para os designers. Assim, amparado inicialmente por um ponto de vista fenomenológico e buscando aliar a teoria à práxis, este projeto parte das contribuições artístico-teóricas do movimento Neoconcreto brasileiro. Tal recorte se volta especificamente para esse movimento artístico em virtude de suas proposições conceituais e formais terem provocado uma importante e decisiva ruptura na visão convencional do objeto/obra. No escopo de abordagem que utilizamos, os artistas Hélio Oiticica, Lygia Clark e Lygia Pape ganham destaque, por terem explorado ao máximo a relação corpo x objeto durante suas trajetórias artísticas, de modo a gerar debates profícuos sobre a relação design, arte, espaço e cultura.

Vale destacar que ao longo das investigações e leituras conduzidas durante o mestrado, nos deparamos com uma vertente dos estudos em design denominada “*Design Anthropology*” (INGOLD, 2012; ANASTASSAKIS, 2020; MILLER, 2013) . Desde então, esse ramo, que tem refutado o antropocentrismo no projeto, influenciou os rumos teórico-metodológicos adotados nesta pesquisa. Nesse campo do design, propõe-se um afastamento da visão antropocêntrica e defende-se uma possibilidade de leitura horizontalizada das relações com os objetos e com a cultura material. Seguindo essa corrente investigativa, partimos da concepção de realismo agencial, sobre o qual discorreremos mais profundamente ao longo da investigação, para compreender como nos constituímos mutuamente (corpos e objetos) a partir de emaranhados e fluxos. Sobre essa ideação dos entrelaçamentos, propomos que “Os

nossos “nós” podem figurar projetos, desenhos e formas de se pensar a prática do Design no presente” (ADVERSE et al, 2017, p.85).

Ressaltamos ainda, a necessidade de contextualizar os estudos no campo da corporeidade, sem os quais ficaria uma lacuna na pesquisa. Esses estudos advindos do campo da dança e da comunicação, contam com as expoentes Helena Katz e Christine Greiner e buscam tratar o corpo de maneira transdisciplinar, no que as autoras conceituam enquanto “estudos do corpo”. Podemos observar que a “Teoria do Corpomídia”, termo cunhado pelas autoras, trata não do corpo enquanto mídia comunicacional, que receberia ou expressaria uma informação, segundo essa teoria no corpo tudo é fluxo pois, a partir do momento em que ele recebe uma informação, no mesmo momento a informação se tornará corpo, constituindo. Elas elaboram

A nossa hipótese principal é a de que uma investigação inter-teórica do corpo e dos processos de cognição revê e sugere novas possibilidades de estudo da cultura como um processo complexo, onde não se distingue de forma dual e absoluta interno e externo, cultura e não-cultura, sujeitos e objetos. (GREINER & KATZ, 2001, p. 78)

Ao iniciarmos a pesquisa optamos porém, por realizar uma digressão na abordagem do Neoconcretismo. Tentamos entender, inicialmente, em uma perspectiva histórica, o lugar ocupado pelo corpo no processo projetual do design. Analisamos, para isso, no primeiro capítulo, o “Design como Campo de Conhecimento” e o lugar ocupado pelo corpo nesse domínio. No segundo e terceiro capítulos, nos debruçamos sobre a “Gênese”, momentos-chave do surgimento do design enquanto campo de conhecimento, sendo eles o movimento *Arts & Crafts* e a Escola Bauhaus. Em seguida analisamos o Design Radical, um movimento que tenta resgatar as raízes desta disciplina. Tivemos como enfoque entender a relação entre corpo e objeto, dentro desses movimentos, e sua importância no estudo do design. Em seguida, no quarto e último capítulo, estudamos o Movimento Neoconcreto propriamente dito. Ao longo deste último capítulo, buscamos analisar, através da seleção de algumas obras dos três artistas acima citados, os mecanismos que lhes permitiram ressignificar a relação entre corpo e objeto, temática que nos interessa diretamente nesta investigação.

Algumas das perguntas que guiaram a pesquisa e funcionaram como ponto de partida para este estudo são: teria o corpo realmente deixado de ser “o centro irradiante da existência e passado a ser um elemento negligenciável da presença”? (LE BRETON, 2009, p.22). De que forma lidamos com o corpo numa sociedade que nos quer cada vez mais máquinas? Como nos relacionamos com o corpo numa realidade em constante transformação, especialmente ao longo das últimas décadas em que presenciamos avanços revolucionários no campo tecnologia e da virtualidade? (BAUMAN, 2008, FLUSSER, 2007) A partir de quais estratégias o artista-designer pode intervir nesse processo de afastamento do corpo, ao propor um resgate da consciência da corporeidade como essência imanente da existência? Providência afirma: “Num universo cada vez maior de produtos e serviços à disposição dos utilizadores, torna-se premente refletir sobre a nossa experiência com os objetos e de que forma o designer pode desenvolver produtos mais duráveis.” (2020, p.7). Como encontrar, então, maneiras de desenvolver experiências reflexivas através do design?

Guiando-nos por esses questionamentos, tentamos, durante a investigação, entender a relação desse corpo/sujeito/usuário com o campo objetual que o cerca; nos questionamos retoricamente ao longo da investigação sobre como lidamos com os objetos? Que importância os objetos têm na sociedade? De que formas os sujeitos se configuram culturalmente nessa relação? E como podemos subverter essas relações para gerar experiências com os objetos e novas maneiras de habitar o mundo a partir deles?

Eis que, quando estávamos em processo de retomada da escrita para finalizar a pesquisa, após a qualificação, nos deparamos com a pandemia deflagrada internacionalmente pelo COVID-19, durante o mês de Março de 2020. Vimos o cotidiano global mudar drasticamente. Conforme preconizado por Krenak (2019), sempre estivemos caindo. A pandemia que se instaurou ao longo deste ano evidenciou a celeridade de nossa queda.

Diversos filósofos têm sinalizado que o COVID-19 foi um acelerador de futuros, revelando uma crise que já estava em curso e que foi apenas agravada pelo irrompimento vírus. Teóricos, tais quais Mbembe, Butler, Safatle, Federici (2020), entre outros, se congregaram nos últimos meses na confecção de textos para pensar como o capitalismo está diretamente ligado à celeridade do esgarçamento das relações. De modo geral, esses autores apontam que esse sistema não nos permite futuro possível.

Mbembe (2016), elucida que a morte se tornou parte de um projeto político. Conforme vemos evidenciado em nosso país, muito pouco tem se feito para evitar a morte de tantos. A economia e o dito progresso são colocados à frente da vida. Safatle vai de acordo à essa insinuação ao apontar o cenário político brasileiro e a falta de uma articulação que permita sairmos da crise em que se encontra a democracia (2020).

Federici (2020), propõe, por sua vez, em seus escritos mais recentes, a necessidade de uma reconexão com a terra. A possibilidade de resgatarmos uma fertilidade terrena através das agriculturas de subsistência. A autora aponta para os perigos das sementes inférteis, da agricultura industrial, dos alimentos transgênicos e da nossa impossibilidade de autonomia frente à terra e à nossa alimentação. Ainda nessa direção, de repensar as formas de nos relacionarmos, Butler, como retomaremos nas considerações finais desta investigação, aponta para a necessidade de pensarmos maneiras de “compartilhar superfícies” (2020).

Fazendo frente a essa realidade apresentada pelos autores acima, o design precisa ser um disciplina combativa à necropolítica² (MBEMBE, 2016), à esta política de morte, pensando a possibilidade de ampliação do bem-estar social para outras camadas da população. Conforme Freire “como presença consciente no mundo não posso escapar à responsabilidade ética do meu mover-me no mundo” (2020, p.20).

² Achille Mbembe relata sobre esse conceito: “propus a noção de necropolítica e necropoder para explicar as várias maneiras pelas quais, em nosso mundo contemporâneo, armas de fogo são implantadas no interesse da destruição máxima de pessoas e da criação de “mundos de morte”, formas novas e únicas da existência social, nas quais vastas populações são submetidas a condições de vida que lhes conferem o status de “mortos-vivos”” (2016, p.146)

Propomos aqui o design como um campo do saber que tem uma responsabilidade ética em se posicionar frente aos problemas do mundo. Conforme apontado por Ricaldoni, “A ética do cuidado refere-se a responsabilidade das pessoas em respeitar a natureza e a dignidade humana, partindo do princípio da “preocupação por” ou do “cuidado com” alguém” (et al, 2018, p.105), ou seja, sugerimos a partir desta investigação, pensar caminhos para projetar outros modos de vida, modos éticos, de cuidado mútuo.

Sendo assim, na última etapa da pesquisa tentamos elaborar, fundamentados em falas e pensamentos adivindos de povos originários, incorporados na figura de Krenak, bem como alicerçados no *Design Anthropology* e na teoria decolonial, alguns caminhos para o design, a partir da articulação das correspondências entre arte e design.

O quarto capítulo trata de um esforço em entender como podemos, no campo do design, pretender não a criação de objetos, mas projetar formas de estar no mundo. Desvelar possibilidades de expressar-nos a partir dele, enfrentando os emaranhados, como assinalado por Morin (2015). De despontar de um mergulho no pluriverso (um “mundo onde caibam vários mundos”³), como conceitua Escobar (2017), para experienciá-lo como nos propõe Flusser (2007). Assinalamos maneiras através das quais possamos viver *intrações* que modifiquem quem somos a partir da relação com os objetos, conforme defendido por Barad (2007). Segundo a autora, a intração é parte de sua teoria do realismo agencial, que trata o reconhecimento dos emaranhados em que nos constituímos. Nas palavras da mesma

Em minha elaboração realista agencial, os fenômenos não marcam apenas a inseparabilidade epistemológica do observador e do observado, ou os resultados das medições; em vez disso, os fenômenos são a

³ Conceito de Arturo Escobar em “Designs for the Pluriverse. Radical Interdependence, Autonomy and the Making of Worlds” livro no qual o autor defende a possibilidade de pensar a decolonização dos modos de existência a partir da possibilidade de pensar diversos mundos, ou seja, os pluriversos. Nas palavras do autor: “Hoje, a diferença está incorporada para mim de forma mais poderosa no conceito de pluriverso, um mundo onde cabem muitos mundos, como os zapatistas colocaram com clareza impressionante.” (2017, p.16, Tradução nossa do original: *Today, difference is embodied for me most powerfully in the concept of the pluriverse, a world where many worlds fit, as the Zapatista put it with stunning clarity*).

inseparabilidade ontológica de componentes agencialmente intra-atuantes.
(2007, p. 33, Tradução nossa)⁴

Como aprender a “compartilhar superfícies”, como nos provoca Butler (2020) ? Como trazer as coisas de volta à vida, como propõe Ingold (2012)? Como contar mais uma história e projetar paraquedas coloridos que amenizem a queda, de acordo com a ideiação que nos apresenta Krenak (2019)? Como criar participativamente, a partir do afeto (GUIZZO, 2019)?

Buscamos refletir, ainda, sobre como é possível compreender o corpo como objeto e o objeto enquanto corpo, e de que formas esses intercâmbios podem nos trazer uma nova consciência sobre o existir e o estar no mundo. Mantemos em mente, durante esta pesquisa, que o campo do design enfrenta os desafios de uma sociedade cada vez mais tecnologizada e consumista. Configuração coletiva em que o ter parece maior que o ser, em que vemos a economia ser colocada acima da saúde e da vida das pessoas.

No atual cenário global, em que tudo muda tão rapidamente, seria essa habilidade de olhar com mais afeto e calma para os objetos que nos cercam, de repensar as maneiras como nos relacionamos com eles, um dos caminhos para uma existência mais sustentável? Seria o desenvolvimento de capacidades para a pausa e ressignificação dos corpos no espaço, os meios de que precisamos para projetar modos de viver e não de morrer? Poderíamos, a partir dessas pausas coletivas, alcançar uma existência menos consumista, destrutiva e mais ciente de si e das superfícies compartilhadas que nos cercam e nos compõem?

Peter Stallybrass fala da memória e da dor que cada objeto carrega (2008); Bauman assinala que estamos “vivendo em tempos líquidos. Nada é para durar” (2001); Flusser nos explica que caminhamos para um ambiente cada vez mais lúdico, que a realidade se desvanece frente aos nossos olhos, que estamos caminhando para uma

⁴ “*In my agential realist elaboration, phenomena do not merely mark the epistemological inseparability of observer and observed, or the results of measurements; rather, phenomena are the ontological inseparability of agentially intra-acting components*”.

existência cada vez mais fantasmagórica (2007). Como podemos rever nossa maneira de habitar esta superfície planetária (virtual ou real) a partir deste que aqui nomearemos o *corpobjeto*⁵? Buscamos, assolados por tantas questões, propor uma forma de pensar um design *intracional*, que possa gerar a dissolução do eu.

PROBLEMA DA PESQUISA

As considerações acima apresentadas inserem esta investigação numa proposta de olhar analítico que, preocupado com a nossa relação com os objetos que nos cercam, parte dos objetos de arte do Movimento Neoconcreto para propor reflexões sobre esse encontro com o objeto; também pretendemos propor uma volta a modos de fazer menos industrializados e mecanizados e uma procura por métodos mais artesanais. Assim, refletimos aqui sobre processos de produção e consumo mais lentos que permitam uma apreciação mais profunda de cada “coisa” e assinalamos o lugar do designer nesse processo como agente capaz de transformar as relações do usuário com os produtos através de mudanças nos modelos de produção, de modo a devolver um pouco de condição aurática aos objetos.⁶ (BENJAMIN, 1994).

Diante do reconhecimento dessa realidade, algumas questões que essa investigação busca responder são: 1) Como se constitui a relação entre corpo e objeto? 2) de que maneira o sujeito é afetado pelo produto que está experienciando performaticamente? 3) de que formas o sujeito afeta o objeto? 4) em que situações o corpo se torna objeto e o objeto se torna corpo, e de que forma essa transição ocorre? 5) quais fatores *intracionais* e afetivos estão envolvidos na relação entre o usuário e o projeto de design e como subverter esses fatores para gerar experiências mais profundas?

⁵ Criamos o presente neologismo para tentar elucidar esse outro ser (entidade intracional) que emerge a partir da incorporação (emaranhado) que estudaremos a seguir. A relação corpo X objeto quando gera uma experiência, produz o agregado que aqui alcunhamos o “corpobjeto”.

⁶ Segundo Benjamin a aura “É uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja. Observar, em repouso, numa tarde de verão, uma cadeia de montanhas no horizonte, ou um galho que projeta sua sombra sobre nós, significa respirar a aura dessas montanhas, desse galho.” (1994, p.170)

OBJETIVO GERAL

Analisar, em obras do Movimento Neoconcreto Brasileiro, os procedimentos artísticos de criação que envolvem a relação corpo e objeto como fundamento à proposição de uma pesquisa teórica com estudos de casos de vivências e exploração sensório-afetivas dessas obras/objetos artísticos, na busca de uma compreensão de como esse afeto ocorre não apenas de um ponto de vista teórico e acadêmico, mas também empírico (fenomenológico e *intracional*).

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar, a partir do entrelaçamento entre diversas áreas, como ocorre a relação entre sujeitos e produtos culturais;
- Traçar uma análise temporal da importância da relação entre corpo e objeto dentro do processo de design em momentos históricos do campo;
- Identificar em obras do movimento neoconcreto brasileiro modos de correspondências com o campo do design;
- Apresentar modos de configuração do procedimento da *Intração* no campo do Design.

METODOLOGIA

Para atingir as as metas a que se propõe esta dissertação, desenvolvemos duas etapas de execução: a primeira consistiu em entender, por meio da aplicação de instrumentos como observação direta, leituras semi orientadas e estudos de caso, de que formas - e por meio de quais abordagens – teóricos e profissionais do campo do design analisam e estabelecem relações entre corpo e objeto, analisando, para isso, fases marcantes no campo do design, tais quais: movimento Arts & Crafts, Bauhaus e Design Radical. A segunda etapa refere-se à elaboração de análises de obras de três artistas exponenciais do Movimento Neconcreto: Lygia Clark, Lygia

Pape e Hélio Oiticica. Nesta segunda etapa, os dois processos (arte e design) foram avaliados em perspectiva comparativa através do conceito de correspondência.

ESTRUTURA DA PESQUISA

A investigação a seguir está estruturada em quatro capítulos, conforme descrevemos a seguir. No primeiro capítulo, analisamos o design como o campo de conhecimento que engloba a experimentação e a técnica; em seguida, tentamos entender o lugar que o corpo ocupa no processo projetual, para, posteriormente, analisar três momentos fundantes do campo do design.

No segundo capítulo, apresentamos uma análise do movimento *Arts & Crafts* e da Escola Bauhaus, na busca de entender o olhar do designer sobre o corpo nestes movimentos. No primeiro nos voltamos para o pensamento do corpo em um design artesanal, no gesto e na manualidade como forma de imprimir uma identificação entre o artesão e suas produções. No segundo numa relação entre artesanato e industrialização e na proposição de um pensamento que conecta o design à arte e à ciência.

No terceiro capítulo, nos debruçamos sobre Design Radical para analisar os mecanismos dentro desta corrente que permitiram um pensamento e uma prática de criação de objetos e projetos que propunham uma incorporação. Estudamos neste capítulo obras que contribuem para pensar esse processo da dissolução no *corpobjeto*.

No percurso do último capítulo, voltamos nossas reflexões e análises para o Movimento Neoconcreto. O capítulo tratou de correspondências entre neoconcretismo e design. Nesta etapa da pesquisa, buscamos compreender como é possível ao corpo se tornar objeto e como podemos delinear, desenhar e projetar diferentes formas de vivenciar a materialidade desse corpo no mundo.

CAPÍTULO 1- DESIGN COMO EXPERIÊNCIA

Mantemos em mente que o objeto que está sendo trabalhado será adentrado, sentado, olhado, falado, ativado, operado ou de alguma outra forma usado por pessoas individualmente ou em massa. Quando o ponto de contato entre o produto e as pessoas se torna um ponto de fricção, o designer industrial falhou. Por outro lado, se as pessoas se tornarem mais seguras, mais confortáveis, mais ansiosas para comprar, mais eficientes - ou simplesmente mais felizes - pelo contato com o produto, o designer funcionou.⁷⁸

Henry Dreyfuss

No presente capítulo, buscamos compreender o design como campo de conhecimento. No contexto dessa discussão, destacamos o lugar que o corpo ocupa dentro do processo projetual. Em sua tentativa de delimitar o sentido do campo, Flusser (2007, p. 183) afirma que o termo design possui em sua etimologia, “o propósito e o plano”. Para o autor, a palavra está ligada, ainda, à mecânica, ao signo, à técnica, à matéria, e finalmente, à *Kunst* (arte). O autor defende também que “As palavras design, máquina, técnica, *ars* e *Kunst* estão fortemente inter-relacionadas” e diz também que “cada um dos conceitos é impensável sem os demais, e todos eles derivam de uma mesma perspectiva existencial diante do mundo” (FLUSSER, 2007, p. 183).

Se, conforme propõe Flusser (2007, p. 184), “Esse é o design que está na base de toda cultura: enganar a natureza por meio da técnica”, é possível assinalar que o termo design refere-se à ciência do projeto. Tratamos portanto o design como o campo que busca resolver um problema através de um método, ao elaborar soluções e resultados que visem a melhoria da vivência do usuário. Contudo, “A partir dos anos 1980, a ideia do design como ciência foi colocada em questão. A prática do design foi compreendida como reflexiva e, neste sentido, a dimensão

⁷ We bear in mind that the object being worked on is going to be ridden in, sat upon, looked at, talked into, activated, operated, or in some other way used by people individuale or en masse. When the point of contact between the product and the people becomes a point of friction, the the industrial designer has failed. On the other hand if people are made safer, more comfortable, more eager to purchase, more efficient - or just plain happier- by contact with the product, the designer has succeeded (DREYFUSS, 1955, p.24)

⁸ Todas as traduções apresentadas na pesquisa são traduções realizadas pela autora da investigação

empírica favoreceu a construção de um saber por intermédio da ação.” (ADVERSE et al, 2020, n.p). Dessa forma, o profissional do design usará uma metodologia para a resolução de problemas de modo reflexivo, considerando não apenas o problema apresentado mas os outros diversos fatores que influenciem a questão. Simultaneamente se valerá de procedimentos empíricos, ou seja, da experiência direta com o problema para elaborar sua solução. Como afirma Aline Drescher (2015, p.15), o design buscará projetar, ou seja, elaborar resultados, com foco na solução, produzindo sistemas que ainda não existam e que modifiquem as situações já existentes, para, com isso, alcançar melhores resultados.

1.1 Design como campo de conhecimento

Para Bruno Munari (1981, p.20), o designer não deve projetar sem um método, pois o profissional dessa área busca não apenas resolver problemas, mas sim planejar; em outras palavras, calcular, promover estratégias para a dissolução dos mesmos. Dessa maneira, o designer acaba por concatenar metodologias para sua práxis distanciando-se de soluções improvisadas para elaborar a questão apresentada a partir do estudo de seus elementos constituintes e propor resolução do problema assinalado, pois, conforme afirma Schon, o trabalho do design é o “gerenciamento da complexidade” (2000, p.44).

Podemos afirmar, conforme elucidam Bonsiepe (2012) e Munari (1981), que o design é mais do que livre criação. É o campo de conhecimento que trabalha com uma metodologia para decomposição dos termos do problema e, a partir desta separação, desenvolve uma resolução para a questão.

Para Bonsiepe (2012, p.15.), o designer pode estar orientado para a melhoria da qualidade de uso, ou para a melhoria da qualidade estética. Podemos resumir a partir das citações acima que o design dialoga profundamente com as artes e com a técnica. Como ressalta Christo (2014, p.16), o design tende para um ou outro campo, sem se tornar nenhum dos dois, de acordo com as intencionalidades de cada um dos criadores. Ainda segundo a autora, a abordagem do projetista pode

ser, então, intuitiva ou sistêmica. O designer pode, ainda, se valer de ambas as abordagens em seus processos de elaboração projetual.

Algumas criações de design tenderão para os estilismos, para inovações estéticas e, por vezes, autorais e experimentais, confluindo, nesse caso, para a arte. Em outros casos, porém, os projetistas poderão estar propensos a uma prática focada estritamente na resolução de um problema, o que dialoga mais intimamente com as engenharias e áreas técnicas, por exemplo. De uma forma ou de outra, o design buscará conduzir sua produção sempre à uma proposta inovadora, ou, ao menos, a uma tentativa desta. O design é, portanto, simultaneamente uma espécie de ciência e um campo de experimentação.

Com base na síntese anteriormente apresentada de Flusser (2007) e na tentativa de demonstrar como as dicotomias constituem, na verdade, um imbricado emaranhado de constituição mútua, não pretendemos neste estudo nos aprofundar em tentar classificar se o design trata de Arte ou de Ciência. Aqui tratamos o campo do design como área interseccional que articula arte e técnica. Enquanto terceira margem, que flutua ao tangenciar as abordagens de uma de outra, numa espécie de localização fronteira, podemos afirmar que o design constitui um campo que abarca essas duas outras áreas.

Dessa maneira, confluímos com os pensamentos e proposições de Haraway (2016) e Barad (2007). Para a primeira para projetarmos modos de viver, devemos voltar-nos para a capacidade de gerenciar os emaranhados de situações problemáticas em que estamos imbricados. Haraway sinaliza então, a necessidade de “permanecer com o problema” (2016).

Barad por sua vez indica que não só estamos imbricados nos emaranhados mas os constituímos e somos constituídos dentro-por eles, nisto que a autora denomina a “*intração*” (2007). Segundo a autora, não existem entidades anteriores à experiência, nos configuramos mutuamente nos encontros. O design é portanto essa área que vai se consolidando enquanto arte, técnica, criatividade ou ciência,

de acordo com as situações que enfrenta.

Tratamos, assim, ao longo desta investigação, o design tanto como processo metodológico quanto como campo de experimentação. As duas possibilidades podem ainda coexistir nos processos projetuais, pois, de acordo com Lobach, “Todo processo de design é tanto um processo criativo quanto um processo de solução de problemas”⁹ (1976, p. 139).

Apesar de entendermos o design como essa área que possui “metodologias e éticas próprias” (BONSIEPE, 2012; MUNARI, 1981), ao atuar na resolução de problemas e visar resultados inovadores na dissolução destes, podemos observar, como afirma Sudjic, que “O uso exagerado da palavra “designer” a esvaziou de significados, ou a transformou em sinônimo de cínico e manipulador” (2010, p. 8).

Concordamos com esses autores, ao observar em algumas esferas, um esvaziamento na crítica e no pensamento sobre design. Notamos que, muitas vezes, o designer tende a se tornar um profissional voltado para a criação de um desejo e de um consumo que irão favorecer somente ao mercado, distanciando-se do cerne ético de seu campo. Numa perspectiva ética, o designer deve ser o profissional que busca construir uma análise profunda do problema e do contexto em que este está inserido.

Parafraseando Freire, afirmamos que, se o design não pode tudo, alguma coisa fundamental o design pode. Se o design não é a chave das transformações sociais, não é também simplesmente reprodutor da ideologia dominante¹⁰. Por acreditar que o campo precisa de uma revisitação da sua postura ética, propomos perceber que há ainda espaço para revisão de como o designer tem atuado, se este estiver disposto a repensar sua posição e seu papel enquanto profissional.

⁹ O autor afirma: "Todo proceso de diseño es tanto un proceso creativo como un proceso de solución de problemas" (Tradução nossa)

¹⁰ "Se a educação não pode tudo, alguma coisa fundamental a educação pode. Se a educação não é a chave das transformações sociais, não é também simplesmente reprodutora da ideologia dominante." (2020, p.110).

Em uma direção similar, o próprio Sudjic afirma: “(...) o design de objetos pode oferecer uma forma poderosa de ver o mundo” (2010, p. 8). Sobre essa poderosa perspectiva do olhar do designer, Flusser elucida que este profissional possui “uma espécie de olho-sentinela (*Scheitelauge*)” (2007, p.188). O autor discorre, ainda, que esse olho funciona “como um computador graças ao qual deduz e maneja eternidades” (FLUSSER, 2007, p.188). Bonsiepe, por sua vez, afirma que o designer possui um “olhar clínico” (2012), em referência ao olhar de um médico experiente que consegue localizar rapidamente nos sintomas de seus pacientes o cerne da questão e propor para esta uma solução eficiente.

Em um sentido diferente do apontado pelo autor acima, não buscamos propor um design demiúrgico, que a tudo possa resolver. O profissional do campo não tem o poder de modificar o contexto econômico, social e político em que está inserido. Temos consciência de que somos apenas um dos atores em uma complexa trama social. Um em infinitos nós dos emaranhados através dos quais nos configuramos. Todavia, por se apresentar no epicentro dessa relação de produção e consumo, é preciso que haja um posicionamento ético e político dentro do campo em relação aos projetos coletivos de nossos modos de habitar o planeta.

O designer, de acordo com Flusser, traça um contraponto entre o olho que vê o “tempo imediato” e o olho que enxerga o “tempo eterno” (2007). Ancorados nesse posicionamento de que o campo do design está marcado por um olhar constante no agora, desejamos reativar essas visões poderosas que buscam a eternidade. Aqui, procuraremos usar esse olhar sentinela do designer para enxergar as questões envolvidas em torno do corpo e da sua relação com os objetos.

Tentaremos evidenciar como o design é um ciência capaz de criar uma relação entre objeto, corpo e mundo, e pode ser uma das áreas mais habilitada a transformar o nosso estar neste pluriverso. Ou seja, como aponta Dreyfuss (1955) na epígrafe que usamos para abrir o capítulo¹¹, entendemos que o objeto é projetado para criar uma

¹¹ O designer afirma: “Mantemos em mente que o objeto que está sendo trabalhado será adentrado, sentido, olhado, falado, ativado, operado ou de alguma outra forma usado por pessoas individuais ou em massa. Quando o ponto de contato entre o produto e as pessoas se torna um ponto de fricção, o

relação com as pessoas. Observamos, todavia, a partir das nossas experiências em sala de aula, enquanto discente e docente, que nem sempre essa dimensão ética do design é evidenciada e discutida apropriadamente.

Na presente pesquisa, partimos, então, do “modo de ver do designer” (2007, p.188), como aponta Flusser, para atentar não para o tempo de agora, mas sim para a “eternidade”. O enfoque que buscamos traçar a partir daqui, nas nossas incursões sobre o design, estará direcionado à tentativa de entender de que maneira esse campo de estudo se relaciona com o usuário/corpo/sujeito para os quais criará. Neste capítulo, traçamos um breve histórico de como o processo projetual do design se relaciona com os corpos que os ativam. Ainda conforme as palavras de Flusser, buscamos entender o design não como modo de interferir, mas sim “o modo como os homens emergem do mundo para experimentá-lo” (2007, p. 209).

A seguir, tentaremos ao longo do capítulo, entender esse “emergir” do sujeito no mundo a partir do objeto, ou seja, como se estabelece o estudo do corpo nesse processo de desvelação. Para isso, procuraremos inicialmente entender e elucidar o olhar do designer sobre o corpo.

1.2 O olhar do designer sobre o corpo

O reconhecimento da importância do corpo dentro do processo projetual vem de um entendimento de que o corpo é uma importante questão dentro do trabalho do designer. É para o corpo que planejamos as peças, observamos e analisamos o caimento e o comportamento de tecidos, as sensações causadas visualmente e tatilmente pelas texturas, as dimensões dos objetos. A partir do corpo estudamos proporções, curvas, simetrias e assimetrias, formas e contra formas, questões de psicologia da cor e de construções de marca e de identidade. Para ele pensamos as materialidades e os valores simbólicos. Dentro desta perspectiva, a preocupação do designer é (ou deveria ser) o relacionar-se dos objetos com o corpo.

designer industrial falhou. Por outro lado, se as pessoas se tornarem mais seguras, mais confortáveis, mais ansiosas para comprar, mais eficientes - ou simplesmente mais felizes pelo contato com o produto, o designer funcionou” (DREYFUSS, 1955, p.24).

Contudo, embora seja possível constatar que o corpo é reconhecido enquanto suporte para que os projetos ganhem materialidade, é notável que o olhar sobre este e sobre a sua relação com o objeto vem a ser mais objetivo e mercadológico. Propomos então pensar em outros lugares que o corpo, em relação ao objeto, poderá ocupar dentro do processo projetual. Inserido nesta complexa relação do campo do design, o corpo poderá ser chamado na nossa investigação de usuário, pessoa, consumidor, sujeito. Independente das nomenclaturas, trata desse aparato psicobiológico, ou seja, do outro. Entendemos aqui, portanto, que o corpo trata do ser que irá interagir, consumir, utilizar, ativar, o produto/serviço criado.

Sobre esse usuário, podemos destacar duas visões populares e distintas no campo do design. A primeira perspectiva sobre o corpo do usuário trata da ergonomia, a ciência que busca adaptar e melhorar as condições de trabalho para gerar mais comodidade ou mais produtividade. Essa ciência trata do corpo que pode manipular e ser manipulado. Um corpo voltado à finalidade de entender os tipos de trabalho, as relações formais e estruturais com os objetos. Um corpo otimizado para o trabalho. Segundo essa perspectiva, o projeto de design deverá, conforme a visão ergonômica, gerar conforto, rendimento ou acessibilidade (IIDA, 2005; LANDIM, 2010). Dessa forma,

A ergonomia (*ergonomics*), também chamada de fatores humanos (*human factors*), é o estudo da *adaptação* do trabalho ao ser humano. O trabalho aqui tem uma aceção bastante ampla, abrangendo não apenas os trabalhos executados com máquinas e equipamentos (...) mas também todas as situações em que ocorre o relacionamento entre o ser humano e uma atividade produtiva de bens ou serviços. A ergonomia inicia-se com o estudo das características dos trabalhadores para, depois, projetar o trabalho a ser executado (...) Assim, a ergonomia parte do conhecimento do ser humano para fazer o projeto (...) (BUARQUE; IIDA, 2018, p. 02).

O design, nesses projetos, tenderá a uma busca por projetar produtos e projetos abrangentes que sejam capazes de gerar essa adaptação e conforto a diversos cenários, corpos e contextos. Por exemplo, as roupas que compramos possuem diferentes numerações para que sejam condizentes com diversos tipos de corpos; elas também são construídas, em geral, de forma a não causar restrições ou

constrangimentos em nossas movimentações. As cadeiras e mesas, por sua vez, possuem proporções padronizadas para que gerem um “conforto” na maioria dos corpos. Há, portanto, regras e estudos que buscam normatizar para qual lado devem girar as maçanetas e torneiras em seus mecanismos de abertura e fechamento, e existem ainda instituições e acordos internacionais que ditam essas leis e normas técnicas para que elas se tornem tão universais quanto possível for. Desse campo e espectro de normas e técnicas trata a ergonomia.

Na segunda visão de corpo, há o consumidor enquanto público-alvo. Ou seja, uma visão do humano que irá consumir a partir de seus valores culturais, sociológicos, econômicos, ambientais, entre outros. Sobre esse corpo são estudadas faixas-etárias, estilos de vida, rotina, aspirações, gostos musicais, preferências políticas, etc. Como afirma McCarthy, “para se conhecer o público-alvo em questão é preciso obter informações tanto qualitativas como quantitativas. Para um aprofundamento melhor é necessário responder a três perguntas: Quem está comprando? O que está comprando? E por que está comprando?” (MCCARTHY, 1976, p. 57).

Sobre esse corpo, o designer tentará construir um projeto para os pluriversos subjetivos de incontáveis usuários, todavia, esse processo projetual tem uma intencionalidade voltada para o consumo, para a criação de um desejo que culminará na compra, na aquisição do objeto (seja ele material ou produzido virtualmente). Podemos ver, então, que além da ergonomia e do conforto físico, conforme afirma McCarthy,

(...) Outras necessidades são psicológicas, sociológicas, ou culturais e dizem respeito às opiniões do indivíduo sobre si mesmo e ao seu relacionamento com as outras pessoas. Os desejos são adquiridos durante o curso da vida do indivíduo. (1976, p. 306).

As duas visões de corpo apresentadas acima se complementam e a relação do designer com esses corpos se encerra a partir do momento em que o produto/projeto foi adquirido. Um dos expoentes no campo de estudo do corpo do usuário, Henry Dreyfuss, teorizou a respeito dos humanos para os quais criaria a partir da

idealização de duas figuras que representariam os norte americanos médios, Joe e Josephine, sobre os quais o autor relata:

Se este livro pode ter um herói e uma heroína, eles são um casal que chamamos de Joe e Josephine. Joe e Josephine são desenhos austeros de um homem e uma mulher e ocupam lugares de honra nas paredes de nossos escritórios em Nova York e na Califórnia. Eles não são muito românticos, olhando friamente para o mundo, com figuras e medições zumbindo em torno deles como moscas, mas eles são muito queridos para nós. Eles nos lembram que tudo o que projetamos é usado por pessoas, e que as pessoas vêm em vários tamanhos e têm atributos físicos variados. (...) Não importa o que estão fazendo, observamos cada posição e reação deles. Eles fazem parte de nossa equipe, representando os milhões de consumidores para quem estamos projetando, e ditam cada linha que traçamos¹² (DREYFUSS, 1955, p.26).

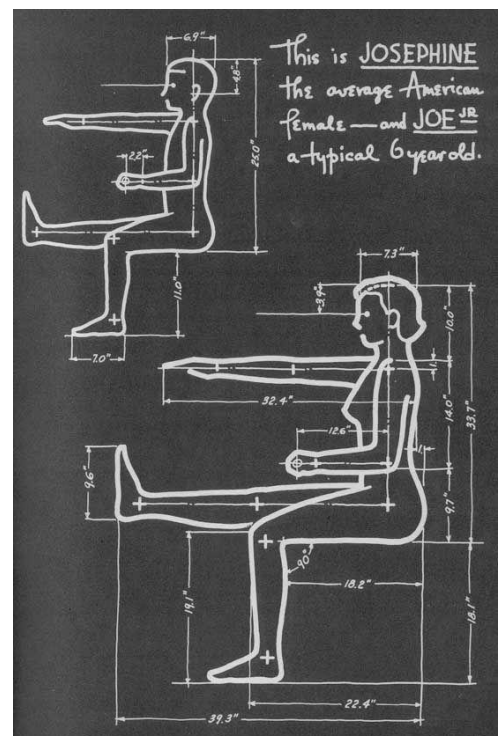


Figura 1 - Henry Dreyfuss

¹² "If this book can have a hero and a heroine, they are a couple we call Joe and Josephine. Joe and Josephine are austere line drawings of a man and a woman, and they occupy places of honor on the walls of our New York a California offices. They are not very romantic-looking, staring coldly at the world, with figures and measurements buzzing around them like flies, but they are very dear to us. They remind us that everything we design is used by people, and that people come in many sizes and have varying physical attributes. (...) No matter what they are doing, we observe their every position and reaction. They are part of our staff, representing the millions of consumers for whom we are designing, and they dictate every line we draw".

O texto, publicado em 1955, ainda apresenta uma visão bastante atual de como os usuários são vistos dentro do processo projetual. Entendemos, a partir da citação, que o corpo costuma ser elemento central do projeto de design ao influenciar a forma através da qual o objeto será proposto.

Com a consciência de que essa visão voltada apenas para a geração do desejo e para culminar no consumo precisa ser repensada, e por compreender que esse afeto, essa interferência entre corpo e objeto pode se dar das mais diversas e profundas formas, buscamos uma terceira via para compreender como essa relação se constrói, alertados pelo que afirma Starace: “Embora seja difícil que uma relação afetiva com os objetos possa desaparecer, todos nós podemos ver que, em tempos de consumo, em que as aquisições e destruições se sucedem de modo frenético, os objetos sofrem uma transformação irreversível” (2015, p.31). Estamos então, ao propor esta pesquisa, interessados em refletir modos de repensar esses afetos constituídos através da redescoberta do corpo, a partir das suas relações com os objetos, como vemos elucidado no relato de Araujo:

Descobria meu corpo sempre três vezes a cada vez que remava: ao despir a roupa do dia-a-dia e vestir-me de artista-atleta, ao despir-me de artista-atleta e retomar a roupa do dia-a-dia, e por fim, nas imagens dos registros em vídeos que tinha que preservar em arquivos de back-ups. (2012, p. 50)

Como demonstrado na descrição acima, os objetos possuem uma esfera relacional que modifica como nos compomos enquanto corpos e sujeitos no mundo. Eles podem alterar nossas percepções de nós mesmos e de tudo aquilo que nos cerca. Dessa forma, nos afastaremos das visões clássicas do usuário, pautadas na perspectiva ergonômica ou na categoria consumidor/público-alvo, para buscar na história do design outras formas de ver as relações entre os usuários e os produtos de design, buscando assim desvelar a esfera *intracional* das relações *corpobjeto*.

Em diálogo com Dreyfuss (1955), se nossa dissertação puder ter protagonistas que observaremos com atenção, eles não serão Joe e Josephine, ou seja, eles não serão os usuários do objeto e nem mesmo os consumidores, mas, de nossa parte,

buscaremos observar o corpo enquanto aparato psicobiológico; o indivíduo em sua complexidade antropomórfica que, mergulhando na relação com o objeto e a partir dele, possa viver uma experiência e sair dela transformado, conforme aponta Flusser.

O fulcro da nossa investigação passa a ser, então, a capacidade do designer de projetar uma forma de emergir desses pluriversos para vivenciar a “dissolução do eu” (FLUSSER, 2007, p. 209). Apoiamos essa ideação da dissolução no mundo a partir disso que Barad (2007) e Haraway (2016) denominam como os emaranhados¹³. Desse modo, propomos pensar o campo do design a partir da sua capacidade de “permanecer com o problema”¹⁴ para construir uma possibilidade de continuidade com o objeto. O que aqui denominamos *corpobjeto*, é um projeto de design que busca conceber os elos que conectam o observador e a coisa observada, como afirma Morin (2015).

Nessa perspectiva de abordagem, buscaremos desvelar com mais profundidade essa capacidade do design como um campo de criação e investigação que permita às pessoas - tanto ao criador do produto em seu processo projetual, quanto ao usuário do dispositivo -, despontarem a partir do mundo para vivenciá-lo de forma mais consciente e plena. Faremos uma tentativa de entender como o designer é o profissional que pode propor ao corpo do usuário uma forma de experienciar o objeto e sair desta vivência transformado.

Atualmente vemos uma atualização das concepções corpo e objeto a partir de diversas vertentes de estudos em design. A concepção da qual mais nos aproximamos é a dos emaranhados (BARAD, 2007; INGOLD, 2012, 2013), conceito do *Design Anthropology* que preconiza que as relações entre sujeitos e objetos se concatenam a partir de agências. Essa teoria refuta o antropocentrismo e proclama

¹³ Na sua teoria do realismo agencial, Barad cria um trocadilho com a palavra “matter” que no inglês, significa simultaneamente “matéria/coisa” e “importância/questão”. Ela propõe no livro que o reconhecimento desses emaranhados (entanglements) em que estamos constituídos, faz a matéria voltar a ter importância, e que através desse reconhecimento podemos “Encontrar o universo no meio do caminho”, como convida o livro da autora, em tradução livre.

¹⁴ Haraway no convida a “permanecer com o problema”. (Tradução nossa para a expressão “staying with the trouble”)

a possibilidade dos objetos, da cultura material, bem como dos elementos naturais, de serem atores que constroem conosco de forma horizontal e intracional nossos modos de estar no mundo. Da vontade de pensar um projeto desantropocentrado surge o termo “agentes”. A partir dessa vertente, “Uma nova ontologia animada emerge: a vitalidade radical do mundo vem à luz de uma forma totalmente não tradicional que retrabalha a natureza da relacionalidade e da vivacidade (vitalidade, dinamismo, agência)” (BARAD, 2007, p.33)¹⁵. Dessa forma, não somente os corpos dos usuários, como os dos criadores, assim como os corpos dos objetos, das obras, dos seres naturais, das matérias, das proposições e dos projetos, são encarados enquanto sujeitos e agentes da seguinte pesquisa, para desenvolver uma emoção reflexiva a partir da relação, como elucidaremos a seguir.

Por isso, cabe voltarmos às primeiras relações entre designer e os artefatos, pois a partir deles nós estudaremos como o corpo se relaciona com o objeto em movimentos fundantes do design. Para isso, trabalhamos a partir de dois momentos fundadores da história desta área: o Arts & Crafts e a Bauhaus, tentando localizar nesses dois movimentos artísticos os processos constitutivos de uma relação entre corpo e objeto, para entender o lugar que o corpo ocupa no processo projetual em alguns pontos chave da história do design.

Com essa finalidade, no capítulo que segue, faremos uma breve explanação histórica para compreender aquilo que alcunhamos aqui *corpobjeto*, ou seja, circunstâncias em que a relação entre indivíduo e coisa/dispositivo foi pensada de forma mais profunda no design, para entender como o designer trabalha o corpo dentro do processo projetual.

¹⁵ A lively new ontology emerges: the world's radical aliveness comes to light in an entirely nontraditional way that reworks the nature of both relationality and aliveness (vitality, dynamism, agency).

CAPÍTULO 2 - GÊNESIS

Cipriano Algor pôs de parte a pá e afundou as duas mãos nas cinzas. Tocou a fina e inconfundível aspereza dos barros cozidos. Então, como se estivesse a ajudar a um nascimento, segurou entre o polegar e os dedos indicador e médio a cabeça ainda oculta de um boneco e puxou para cima. Calhou ser a enfermeira. Sacudiu-lhe as cinzas do corpo, soprou-lhe na cara, parecia que estava a dar-lhe uma espécie de vida, a passar para ela o hausto dos seus próprios pulmões, o pulsar do seu próprio coração.

A Caverna, Saramago

Ao analisar o pórtico textual acima, em que movimentos nos são desvelados pelas mãos do narrador de Saramago, destaquemos as seguintes expressões: “afundou as mãos”, “tocou”, “aspereza dos barros cozidos”, “a ajudar um nascimento”, “segurou entre o polegar e os dedos indicador e médio a cabeça”, “puxou”, “sacudiu”, “soprou”, “dar-lhe uma espécie de vida”, “o hausto dos seus próprios pulmões”, “o pulsar do seu próprio coração”. Eis que estamos diante do corpo emergindo no mundo. Ou melhor, do *corpobjeto*; criador e criatura se encontram a partir do fluxo das ações acima destacadas de modo a revelar a materialidade e as poeticidades presentes na relação entre artesão e artefato. O movimento de que falaremos a seguir evoca esse tipo de afetividade existente na produção manual, no toque e no movimento do fazer (SENNET, 2008) .

A partir de uma retomada inspirada nessa relação criador X criatura, estudaremos aqui um movimento que surgiu durante a Revolução Industrial, no século XIX, e se posicionou em favor da preservação do fazer manual, das artes aplicadas e do artesanato. Segundo Adverse “A artesanaria, pensada a partir do design, possibilita-nos compreender a experiência de transmissão de um saber a partir da prática, a partir de um modo de fazer que explicita a virtuosidade do artesão ou do designer” (2017, p. 86).

Dessa forma, o Movimento *Arts & Crafts* buscou o tipo de afetividade presente na produção manual, no toque e no movimento do fazer, como forma de elucidar o preceito “onde a verdade do material era dogma fundamental da filosofia do desenho”

(OLIVEIRA, 2005, p.64). Dessa forma, se colocaram em oposição à máquina e ao processo industrial e mecânico. Buscamos entender, nesse movimento, como a ressignificação do lugar do corpo no processo produtivo dos objetos pode trazer uma nova consciência de nossa existência enquanto corpos sociais. Para isso, analisaremos o *modus operandi* do grupo e sua relação com o *joy in labor*.

Surgido nos primórdios da Revolução Industrial, numa reação à mecanização e à produção em massa, o movimento *Arts & Crafts* (em tradução livre, o movimento de Artes e Ofícios) aconteceu principalmente na Inglaterra, a partir da segunda metade do séc XIX, e buscava retomar o gesto do artista-artesão, criador, sobre o objeto. O movimento buscava uma espécie de *Gênese* do objeto: ou seja, a origem, a criação, o nascimento do artefato a partir da mão do artesão em consonância com a verdade do material.

Ao se utilizar estilisticamente de elementos da natureza e de técnicas do artesanato, o *Arts & Crafts* buscou resgatar e, de alguma forma, reviver os modelos produtivos das guildas medievais, numa moção que defendia que o ensino das técnicas devia acontecer em torno de um mestre que orientaria pequenas comunidades de “artesãos-artistas”, conforme elucidado por Sennett (2008). Cavallo afirma que os expoentes do *Arts & Crafts* “Organizavam-se como as guildas, segundo campos de competência, dominando todo o processo de criação e manufatura dos produtos e perseguindo um elevado padrão de qualidade” (2017, p.5).

Ao resgatar modelos produtivos menos industrializados e a ideia de autoria e originalidade dentro dos objetos criados, o movimento buscava ligar a arte à vida diária do povo. William Morris um dos principais expoentes do *Arts & Crafts*, era socialista e suas convicções políticas influenciaram fortemente a forma como o movimento se constituiria:

Oriundo da *upper class* britânica e de orientação política socialista, formou-se em estudos clássicos da literatura na Universidade de Oxford, onde fora profundamente influenciado pelo medievalismo em voga naquela época. Buscou as artes tradicionais, especialmente a cerâmica e a têxtil, e seus métodos tradicionais de produção, para desenvolver um estilo próprio,

composto por padronagens e desenhos aplicados, associados a projetos inteligentes que potencializavam a produção dos objetos. (CAVALLO, 2017, p.6)

Morris foi fortemente inspirado pelos ideais Marxistas, numa posição de crítica moral ao sistema produtivo capitalista; foi também influenciado pelo romantismo medievalista de John Ruskin, que dissertou em sua obra por diversas vezes sobre as relações entre natureza, arte e sociedade. É possível notar entre estes intelectuais, um clima de nostalgia voltado à época medieval, que se refletia na forma de pensar o campo do design. Esse

Romantismo que permeava a aristocracia inglesa neste momento foi o que orientou o movimento, em oposição à industrialização, tanto por sua forma de produção quanto por sua estética, que evocava o prazer e a beleza da vida campestre em oposição à vida urbana, da natureza em oposição à cidade, do gestual em oposição ao mecânico, do curvilíneo em oposição ao reto e ao plano, do artesanal em oposição ao industrial, do homem em oposição à máquina. (CAVALLO, 2017, p.5)

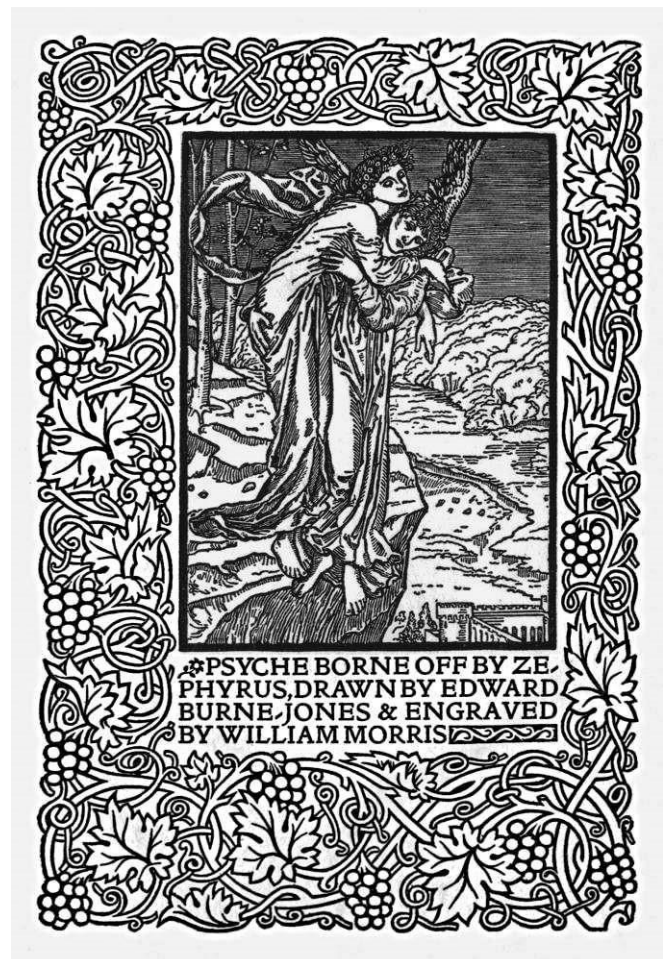


Figura 2 - William Morris

Sobre esse zelo no processo criativo e nas escolhas de materiais e processos para a confecção dos produtos, vemos demonstrado nas notas de Morris sobre a Fundação da gráfica “*The Kelmscott Press*” esse profundo cuidado. O designer afirma sobre o processo de impressão de livros que iniciara: “Comecei a imprimir livros com a esperança de produzir alguns que tivessem uma reivindicação definida de beleza”(1902, n.p), ele prossegue seu relato sobre essas publicações afirmando “ao mesmo tempo que deveriam ser fáceis de ler e não deveriam deslumbrar os olhos, ou perturbar o intelecto do leitor pela excentricidade da tipografia”¹⁶ (1902, n.p). Ele, então, desenvolve uma descrição de sua prática projetual:

Descobri que precisava considerar principalmente as seguintes coisas: o papel, a forma do tipo, o espaçamento relativo das letras, as palavras e as linhas; e por último a posição do impresso na página. Era natural que eu considerasse necessário que o papel fosse feito à mão, tanto por uma questão de durabilidade quanto por uma questão de aparência. Seria uma falsa economia restringir a qualidade do papel quanto ao preço: então, só tive que pensar no tipo de papel feito à mão. Sobre esse assunto, cheguei a duas conclusões: primeiro, que o papel deve ser totalmente de linho (a maioria dos papéis feitos à mão hoje é de algodão) e deve ser bastante ‘duro’, completamente bem dimensionado; e segundo, que, embora deva ser ‘assentado’ e não ‘tecido’ (ou seja, feito em um molde), as linhas causadas pelos fios do molde não devem ser muito fortes, de modo a dar uma aparência nervurada. Descobri que nesses pontos estava de acordo com a prática dos fabricantes de papel do século XV.¹⁷ (MORRIS, 1902, n.p)

Notamos no trecho acima o cuidado para retomar não somente a estética como também as práticas, procedimentos e materiais da época Medieval. Como aponta Adverse, “A artesanaria é esta qualidade associada a um modo de fazer, atento aos acabamentos e aos processos de produção.” (2017, p.86). Ainda sobre este medievalismo resgatado pelo movimento *Arts & Crafts*, Cláudio Silveira afirma “É

¹⁶ “I began printing books with the hope of producing some which would have a definite claim to beauty, while at the same time they should be easy to read and should not dazzle the eye, or trouble the intellect of the reader by eccentricity of form in the letters.” (n.p)

¹⁷ I found I had to consider chiefly the following things: the paper, the form of the type, the relative spacing of the letters, the words, and the lines; and lastly the position of the printed matter on the page. It was a matter of course that I should consider it necessary that the paper should be hand-made, both for the sake of durability and appearance. It would be a very false economy to stint in the quality of the paper as to price: so I had only to think about the kind of hand-made paper. On this head I came to two conclusions: 1st, that the paper must be wholly of linen (most hand-made papers are of cotton today), and must be quite ‘hard,’ i. e., thoroughly well sized; and 2nd, that, though it must be ‘laid’ and not ‘wove’ (i. e., made on a mould made of obvious wires), the lines caused by the wires of the mould must not be too strong, so as to give a ribbed appearance. I found that on these points I was at one with the practice of the paper-makers of the fifteenth century (n.p)

notável, ainda hoje, sentir o clima da Idade Média nas paredes das cidades inglesas“ (AMARAL, 2011, p.69). E o autor prossegue:

É um olhar carregado de magia.(...) Uma atmosfera de encantamento cria sensações de que os edifícios têm vida. Os prédios parecem respirar e conversar com quem passa. É o espírito *animista* da Idade Média encantando um mundo já desencantado há um longo tempo. (IBIDEM)

O *Arts & Crafts* possuía, portanto, uma abordagem socialista do processo produtivo, numa tentativa de retomar o gestual e a capacidade criadora do artesão. O movimento negava a impersonalidade, a frieza, a padronização e a repetição dos objetos industrializados, e acreditava numa abordagem autoral. Podemos dizer que tentavam resgatar uma condição aurática que poderia ser passada do criador para objeto, como afirma Benjamin (1955). O movimento buscava o artesanato criativo como caminho paralelo à mecanização e à produção em massa. Além disso, pregava a anulação de uma distinção entre artistas e artesãos, bem como imprimir nos objetos o traço do artesão-artista (CAVALLO, 2017).

Numa perspectiva Marxista, os artistas acreditavam, ainda, que os trabalhadores insurgiriam-se contra as explorações impostas no processo industrial, ao retomar para si a possibilidade do “fazer/criar”. Amaral afirma sobre o clima dessa época:

Sabe-se que o período no qual Ruskin viveu, a Revolução Industrial, representou para a cultura britânica a total desestruturação de costumes e valores. O mundo medieval estava desabando, e o capitalista, avançando. A sensação de medo e perdas era um sentimento corriqueiro, e muitos intelectuais se apegaram a aspectos do passado para enfrentar o presente e pensar um futuro. (2011, p.67)

O Movimento *Arts & Crafts* nos revela, portanto, uma reação de contracultura que tentou combater a visão mecanizada dos corpos e dos objetos e buscou, além disso, implementar outras formas de criação e consumo, a partir de uma nova ética e estética.

Federici (2017) aponta como essa “transição” para o capitalismo se deu de forma violenta. A autora afirma que o termo “transição” trata de um equívoco proposital, que não representa a brutalidade da qual o capitalismo se vale para implementação de seu sistema econômico. Ela elucida que a suposta transição da Idade Média para

o Capitalismo, não aconteceu sem revoltas e insurgências, tanto dos camponeses quanto dos habitantes das cidades. A autora explica ainda, o longo caminho e a série de revoltas ocorridas a partir do século XVI, na Europa, contra a mecanização do trabalho, relatando também a divisão que passou a ser feita entre mente e corpo, distinção essa que vemos ilustrada abaixo. Segundo a historiadora, "um camponês é representado como nada mais que um meio de produção" (FEDERICI, 2017, p. 264).



Figura 3 - Xilogravura alemã do século XVI

Amaral (2011, p. 37) nos explica em seguida, porém, que apesar das intencionalidades positivas do movimento, esse "retorno" ao medievalismo mais auxiliou do que prejudicou o capitalismo, pois os objetos estilizados, com motivos naturais, acabavam por reduzir a sensação de perda dos valores caros aos séculos anteriores. Ou seja, o capitalismo e a industrialização já implementavam a habilidade de cooptar e ressignificar a seu favor os movimentos de contracultura.

De qualquer forma, o objetivo do movimento *Arts & Crafts* se colocava em contracorrente com todo o ideário de homens-máquina e de corpos-ferramentas,

vigente durante a Era Vitoriana. Ruskin (apud AMARAL, 2011, p. 21) afirmava que “o trabalho deve ser feito com prazer”, e os expoentes do movimento acreditavam, então, no *joy in labor*, ou seja, no prazer do trabalho. Procuravam ainda, de acordo com o autor, resgatar uma visão de que “o prazer pertence ao mundo do trabalho e não ao mundo do consumo” (RUSKIN apud AMARAL 2011, p. 23).

Podemos observar, a partir dessa perspectiva histórico-cultural do *joy in labor*, uma proposta de problematização do lugar ocupado pelos corpos no processo produtivo. Ao preconizar o resgate de um processo produtivo que tornasse o trabalho prazeroso ao corpo, faziam com o que o objetivo da vida do trabalhador fosse obter prazer no seu ofício e não no ato de consumo. O movimento *Arts & Crafts* buscava subverter a lógica capitalista de produção e venda, além de se afastar da visão cartesiana do corpo como uma máquina e do trabalhador como uma ferramenta do sistema, como aponta Federici (2017, p. 235).

Os artesãos/designers/artistas envolvidos no Movimento *Arts & Crafts* buscavam ainda em suas produções “a experiência do fazer e daquilo que consideravam a verdade do material, a verdade do artista-artesão e a verdade estética.” (CAVALLO, 2017, p.5). Porém, ainda segundo Cavallo:

uma vez que esta produção tenha uma orientação para o mercado, e este, por sua vez, é crescente, ela não pode mais garantir o *joy in labor*. A produção, mesmo que feita de forma artesanal, passa a ser regida pelas regras de mercado. Entretanto, é preciso considerar que o grande valor do *Arts and Crafts* é o de agregar valores simbólicos – como simplicidade, e beleza – aos objetos, muito mais que valores financeiros, criando, assim, certo código de ética para o design. E mesmo que o “prazer no trabalho” não pudesse ser totalmente garantido, outros ideais sustentavam o movimento e garantiam o diálogo entre a arte e a indústria: “união das artes” e, em menor proporção, a “reforma do design”. (2017, p.6)

Sudjic corrobora essa visão e aponta que “apesar de sua mensagem social progressista, Morris, posteriormente, contava com trabalhadores de 13 anos em sua fábrica de tapetes (...)” (2010, p. 23).

Apesar de haver registros de que em 1883, ao se associar à Federação Democrática, Morris se registra como “designer” (Thompson, 1955, p. 110):

Segundo os ideais românticos do *Arts and Crafts*, Belas Artes e artes aplicadas deveriam fundir-se, abolindo qualquer distinção entre elas. E esta união das artes se dava na medida em que artistas e artesãos se organizavam em torno do projeto e confecção do produto, reunindo diferentes habilidades e, em alguns casos, até mesmo vivendo em conjunto em casas nas zonas rurais, que reuniam o sentido de casa e o sentido de trabalho num mesmo espaço, lembrando o início da estrutura manufatureira no campo. A reforma do design implicava na produção de um bom produto, que trouxesse os ideais de simplicidade e de verdade dos materiais em sua forma e essência. (CAVALLO, 2017, p.6)

Tais práticas desse grupo, ou, pelo menos, suas conceituações, contribuíram para transformar lugar do designer de duas maneiras: primeiramente, o movimento *Arts & Crafts* apontou para um novo jeito de ver o campo objectual e sua relação com os corpos, tanto dos usuários quanto dos produtores. Quanto aos usuários, o movimento buscou uma nova relação ao observar o “*corpus*” da matéria em si, buscando encontrar nela a verdade e a honestidade das formas. Procuravam na escuta do material, a forma de manifestação dele ao aplicar as técnicas. O objeto se tornava mais que apenas um artefato, tornava-se uma obra experimental que buscava algo além de ser utilizada: convidava a construir com o corpo uma vivência.

A segunda transformação se deu de modo a fundir numa mesma prática artesanato, artes e design, ao retroceder alguns passos no processo produtivo e pensar no corpo do artesão/artista/produtor/designer. Seja com o *joy in labor*, seja por repensar a situação econômica exploratória em voga, a visão dos *Arts & Crafts* foi revolucionária para uma sociedade cuja perspectiva predominantemente cartesiana separava claramente mente e corpo e via o ser humano como uma ferramenta da máquina (FEDERICI, 2017). Ao incentivar o prazer no trabalho, subvertiam, ainda, a lógica do consumo e a aquisição de bens como meta final da vida.

Apontamos que, apesar de ter sido um movimento elitista que não conseguiu levar seus projetos às massas e apresentou uma visão muitas vezes romantizada do passado, o movimento *Arts & Crafts* repensou a relação entre corpo e objeto ao sugerir uma conexão profunda entre o artesão-criador e seus produtos. O designer, além de buscar então o *joy in labor*, buscaria também a verdade do material. Dessa forma, imprimia sua alma no produto através de um gesto autoral.

Ao intentar criar em seus objetos a sensação artesanal de que Saramago (2000) nos falou no início desse tópico: uma sensação de fazer nascer a obra-objeto-corpo, o designer repensa o *corpus* produtor e o *corpus* produto, colocando a criação como objetivo da vida e não o consumo. Ao repensar o lugar do corpo criador, o movimento nos faz refletir também sobre o lugar do corpo consumidor, ainda que apenas um grupo consumidor muito restrito e com alto poder aquisitivo pudesse consumir esses produtos, como hoje vemos acontecer muitas vezes com movimentos relacionados ao *Slow Design* e ao Design Sustentável.

Apesar da sua curta duração, o movimento *Arts & Crafts* teve grande influência sobre os grupos de design que o sucederam, entre eles a Bauhaus. A seguir buscaremos entender como essa escola, que tem suma importância na história do design, trabalhou as relações entre corpo e objeto dentro de seus processos projetuais e que tipo de reflexões poderemos obter, hoje, a partir dessas abordagens.

2.2 Design como construção: a casa/escola

*Construirás - como se diz - a casa térrea -
Construirás a partir do fundamento.*

Sophia de Mello Breyner Andresen

A Bauhaus foi uma escola de artes, arquitetura e design criada na Alemanha, no ano de 1919. A instituição tinha como intuito ligar a arte à indústria. Buscavam projetar objetos úteis, em larga escala, nos quais consentiam o uso da máquina, preservando, porém, uma intencionalidade autoral por parte do artista/artesão/designer.

Influenciada pelos ideais do *Arts & Crafts* e pela associação anterior de artesãos, arquitetos e artistas criada em 1907, a *Deutsh Werkbund* (MOMA, 1938, p.12), a escola não pretendeu romper com o artesanato ou com as artes, como veremos a

seguir. Buscou, na verdade, repensar o papel das Artes Aplicadas com o objetivo de que o designer criasse seus projetos com uma intencionalidade industrial, sem perder seu caráter autoral e criativo e sem deixar de proporcionar ao usuário uma experiência inovadora do objeto. No catálogo da exposição de 1938, do Moma, sobre a escola, há uma sucinta apresentação da importância histórica da Bauhaus:

O que eles ensinaram?

Arquitetura, habitação, pintura, escultura, fotografia, cinema, teatro, balé, desenho industrial, cerâmica, trabalhos em metal, têxteis, publicidade, tipografia e, acima de tudo, **uma filosofia moderna de design.**

Por que a Bauhaus é tão importante?

- 1 Porque **aceitou corajosamente** a máquina como um instrumento digno do artista.
- 2 Porque **enfrentou o problema** do bom design para produção em massa.
- 3 Porque **reuniu em sua faculdade** mais artistas de talentos distintos do que qualquer outra escola de arte de nosso tempo.
- 4 Porque **construiu uma ponte** na lacuna entre o artista e o sistema industrial.
- 5 Porque **quebrou a hierarquia** que dividia as “belas” artes das artes “aplicadas”.
- 6 Porque **diferenciou entre o que** podia ser ensinado (técnica) e o que não podia (invenção criativa).
- 7 Porque seu edifício em Dessau foi **arquitetonicamente a estrutura mais importante** dos anos 1920.
- 8 Porque depois de muita tentativa e erro, **desenvolveu um novo e moderno** tipo de beleza.
- 9 E, finalmente, porque **sua influência se espalhou** pelo mundo e hoje é especialmente forte na Inglaterra e nos Estados Unidos.¹⁸ (MOMA, BAUHAUS 1919-1928, 1938, orelha do livro, grifo do autor)

¹⁸ **WHAT did they teach?**

Architecture, housing, painting, sculpture, photography, cinema, theatre, ballet, industrial design, pottery, metal work, textiles, advertising, typography and, above all, **a modern philosophy of design.**

WHY is the Bauhaus so important?

- 1 Because it **courageously accepted** the machine as an instrument worthy of the artist.
- 2 Because it **faced the problem** of good design for mass production.
- 3 Because it **brought together** on its faculty more artists of distinguished talent than has any other art school of our time.
- 4 Because it **bridged the gap** between the artist and the industrial system.
- 5 Because it **broke down the hierarchy** which had divided the "fine" from the "applied" arts.
- 6 Because it **differentiated between** what can be taught (technique) and what cannot (creative invention).
- 7 Because its building at Dessau was **architecturally the most important** structure of the 1920's.
- 8 Because after much trial and error it **developed a new and modern** kind of beauty.
- 9 And, finally, because its influence **has spread throughout** the world, and is especially strong today in England and the United States.

Ressaltamos do trecho acima apresentado, a expressão: “aceitou corajosamente a máquina”; sobre isso, Gropius (1938) explica que ao observar que o *Arts & Crafts* e a *Deutscher Werkbund* haviam falhado por não conseguirem dialogar com a indústria, um dos principais objetivos da escola foi estimular esse vínculo entre criação e técnica.

Antes contudo, da fase mais voltada para a relação entre artes aplicadas e industrialização, a Bauhaus teve uma fase denominada “impressionista”, pois seus fundadores, entre os quais Johannes Itten, Wassily Kandinsky e Paul Klee inseriram nas bases da estruturação do currículo das oficinas, um pensamento voltado para práticas mais holísticas e experimentais. Itten “amalgou ideias místicas, religiosas e artísticas num peculiar desenho pedagógico. Tinha uma concepção mística da natureza, influenciada pelo Platonismo e pela filosofia oriental” (HEITLINGER, 2007, n.p.). Ainda sobre a primeira fase da escola é possível afirmar:

A Bauhaus é freqüentemente entendida como um tipo de desenvolvimento (...) pioneiro em uma direção totalmente modernista na produção. No entanto, nenhum movimento brota do nada: os portadores e transmissores da ideologia são eles próprios condicionados pelo contexto. Os proponentes do vocabulário arquetípico da Bauhaus - geometrias limpas, construção monimaterial, replicabilidade em massa - podem se surpreender ao saber que os primeiros anos da escola foram caracterizados por um expressionismo naturalista, criatividade individual e artesanato. Essas características não eram exclusivas da Bauhaus nascente; eles haviam passado por instituições de design experimental na Europa décadas antes. O período inicial da Bauhaus, na verdade, podem ser melhor compreendidos como uma ponte entre os movimentos Art Nouveau e Arts and Crafts anteriores com o que passou a ser visto como a linguagem visual universal do Modernismo. (BLANDER, 2019, n.p., tradução nossa ¹⁹)

Esse modelo mais artístico, artesanal e espiritual que privilegiava uma possibilidade criativa e manual a prática do design foi se voltando mais para um modelo industrial,

¹⁹ The Bauhaus is often understood as a kind development (...) that pioneered a thoroughly Modernist direction in production. Yet no movement sprouts from nothing: The carriers and transmitters of ideology are themselves conditioned by context. Proponents of the Bauhaus’s archetypal vocabulary—clean geometries, mono-material construction, mass replicability—may be surprised to learn that the school’s early years were characterized by a naturalistic expressionism, individual creativity, and handicraft. These traits were not unique to the nascent Bauhaus; they had coursed through experimental design institutions in Europe for decades prior. The Bauhaus’s early period, in fact, is best seen as bridging the earlier Art Nouveau and Arts and Crafts movements with what has come to be seen as Modernism’s universal visual language.

a partir da aproximação da Segunda Guerra Mundial, quando iniciou-se uma pressão política para que a escola tivesse uma função social mais pragmática.

A instituição foi vanguardista por preconizar projetos não apenas sofisticados quanto ao seu conceito e acabamento com produtos que continham a identidade, o estilo e assinatura do criador, o que proporcionava uma vivência diferenciada do produto. Mas porque, simultaneamente, procurou propor processos e metodologias construtivas que tornassem possível produzir esses objetos em massa, para serem comercializados em escalas industriais (GROPIUS, 1938, p. 12).

A Bauhaus também esteve no centro da vanguarda por tencionar inserir a interdisciplinaridade entre as áreas de atuação a que seus alunos eram expostos, ou seja, estudantes de arquitetura, têxteis, fotografia e desenho industrial eram convidados a conviver e trabalhar juntos. Seu corpo discente era incentivado a integrar-se, como afirma Gropius em seu texto/manifesto sobre a escola:

O espírito dominante de nossa época já é reconhecível, embora sua forma ainda não esteja claramente definida. O velho conceito dualista do mundo, que previa o ego em oposição ao universo, está rapidamente perdendo terreno. Em seu lugar está surgindo a ideia de uma unidade universal na qual todas as forças opostas existem em um estado de equilíbrio absoluto. Este reconhecimento inicial da unidade essencial de todas as coisas e suas aparências confere ao esforço criativo um significado interno fundamental. Não há mais nada que possa existir isoladamente. Percebemos toda forma como a incorporação de uma ideia, cada obra como uma manifestação de nosso eu interior. Somente o trabalho que é o produto da compulsão interior pode ter um significado espiritual. O trabalho mecanizado é sem vida, adequado apenas à máquina sem vida. Por muito tempo, entretanto, como a economia da máquina permanece um fim em si mesmo, em vez de um meio de libertar o intelecto do fardo do trabalho mecânico, o indivíduo permanecerá escravizado e a sociedade permanecerá desordenada. A solução depende de uma mudança na atitude do indivíduo em relação ao seu trabalho, não na melhoria de suas circunstâncias externas, e a aceitação desse novo princípio é de importância decisiva para o novo trabalho criativo.²⁰ (GROPIUS, 1938, p. 22)

²⁰ The dominant spirit of our epoch is already recognizable although its form is not yet clearly defined. The old dualistic world-concept which envisaged the ego in opposition to the universe is rapidly losing ground. In its place is rising the idea of a universal unity in which all opposing forces exist in a state of absolute balance. This dawning recognition of the essential oneness of all things and their appearances endows creative effort with a fundamental inner meaning. No longer can anything exist in isolation. We perceive every form as the embodiment of an idea, every piece of work as a manifestation of our innermost selves. Only work which is the product of inner compulsion can have spiritual meaning. Mechanized work is lifeless, proper only to the lifeless machine. So long, however, as machine-economy remains an end in itself rather than a means of freeing the intellect from the burden of mechanical labor, the individual will remain enslaved and society will remain disordered.

Observamos na segunda fase da Bauhaus, já liderada por Gropius, uma consciência de mudança de paradigma: o uso da máquina, de acordo com o diretor, não deve ser um fim em si mesmo. Da mesma forma, o homem não deverá estar em oposição ao mundo ou à máquina, e sim, dentro e a partir dele. Nesse texto, Gropius já aponta para o reconhecimento dos “emaranhados” a partir dos quais estruturamos nossa pesquisa. Evidencia-se, quase ao modo de um paradoxo, a máquina enquanto uma ferramenta para que o trabalho tenha um sentido espiritual.

Podemos destacar, ainda na citação acima, a busca de pensar cada projeto como “uma manifestação do nosso eu interior”, ou seja, novamente o designer buscará, a partir do gesto criativo, imprimir uma dimensão aurática em seus objetos, ainda que com o intermédio do uso da máquina em suas criações.

Em sua etimologia, podemos observar que a palavra alemã Bauhaus deriva de ‘*bau*’ (*building*) ‘*haus*’ (*house*): construir a casa a partir do fundamento, como aponta o poema que inaugura esse tópico. Observamos que desde sua fundação a escola perseguiu o objetivo de construir um lugar para habitar. Essa imagem poética de uma escola-casa evoca no fazer a descoberta do resultado, em encontrar as respostas na experiência do produzir. O aprendizado a partir da construção nos faz imergir nessa possibilidade de conceber uma forma de ser-estar.

Podemos também pensar, a partir da etimologia acima, que o âmago do pensamento bauhausiano era o edificar, erigir, erguer, levantar, arquitetar, obrar, incorporar, fabricar, produzir, fazer, implantar, fundar, conceber, criar, desenvolver, elaborar, preparar, estruturar, compor, formar, imaginar, planejar, idealizar, sistematizar, constituir e concatenar. Ou seja, a Bauhaus, em sua fundação, possui aquilo que podemos denominar design, no sentido de que o design não é apenas criar um projeto mas sim **construir e fundamentar** uma solução, ou uma proposta.

The solution depends on a change in the individual's attitude toward his work, not on the betterment of his outward circumstances, and the acceptance of this new principle is of decisive importance for new creative work.

Nesse movimento construtivo, a transdisciplinaridade, ocorria com frequência. Os estudantes não ficavam condicionados a apenas uma área de atuação, eles eram incentivados a transitarem em diversas áreas. Não havia uma hierarquia entre os campos de estudo; os alunos eram convidados a pensar juntos esse lugar a ser habitado coletivamente. Cada qual contribuía com suas habilidades e sua visão a partir de uma metodologia e um estudo da psicologia das formas (*Gestalt*) que os unia num eixo comum. Procuravam, nas formas simples e nos eixos dos fundamentos do design, uma estética e ética próprias de atuação, como assinala Gropius (1938, p. 22).

2.2 Apolo X Dionísio: Razão e Caos

Gropius percebia similaridades entre os processos construtivos do design e das produções cenográficas, por isso, desde a fundação da Bauhaus implementou o “*Stage Workshop*”, ao qual era estimulado que todos os estudantes das diferentes áreas participassem. Ressaltamos aqui algumas questões suscitadas nesta oficina, por notar que foi o espaço que melhor refletiu a importância de pensar o corpo dentro do processo projetual na escola Bauhaus.

Inicialmente comandado por Lothar Schreyer, que se afastou da Bauhaus precocemente em 1923, no mesmo ano, o ateliê passou a ser coordenado então por Oskar Schlemmer, que se tornou um dos nomes mais notórios da Bauhaus. Podemos observar, porém, a partir do estudo de desenhos e anotações de ambos os professores, que uma linha condutora os unia.

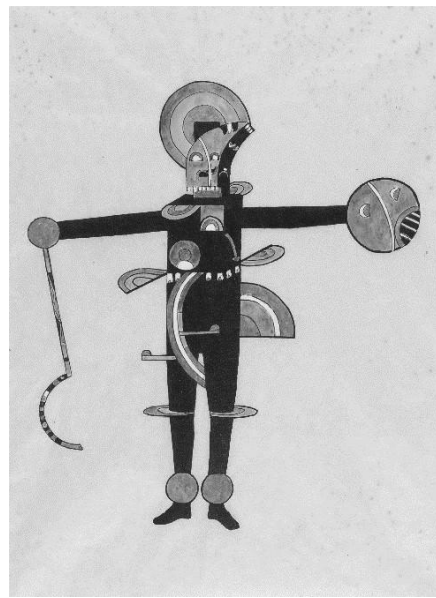


Figura 4 – Lothar Schreyer

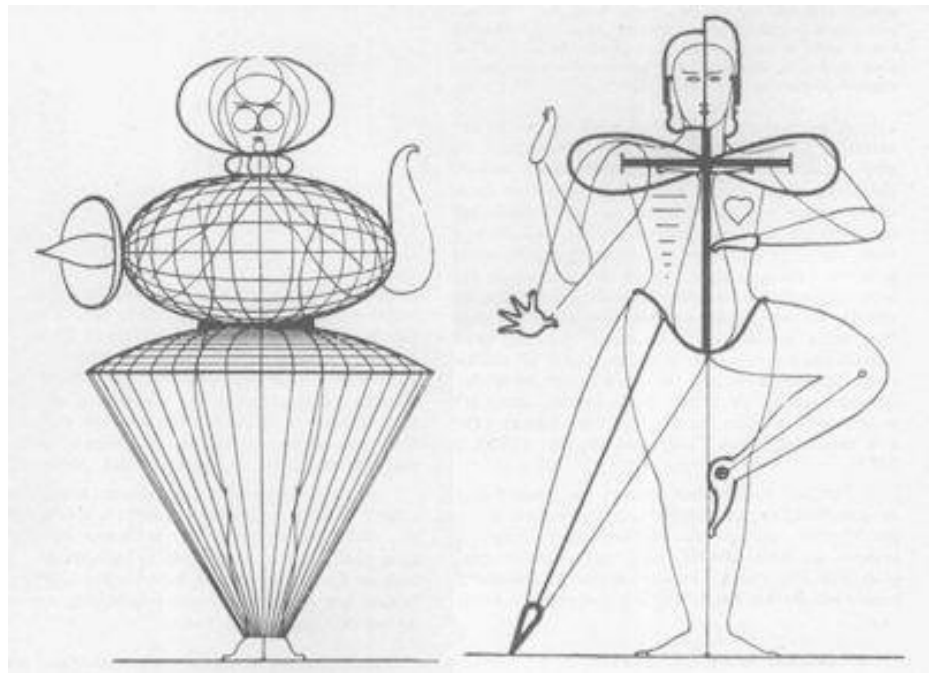


Figura 5 - Schlemmer

Como podemos ver nas figuras acima, a geometrização do corpo é tema comum nos desenhos. Essa geometrização levava a uma abstração na construção das peças de dança e dos figurinos para as mesmas. Além disso, permitiam repensar as formas do bailarino de habitar essa “casa-roupa” que ressignificaria a sua maneira corporal de estar no mundo.

Dentro desse ateliê, era dada a matéria intitulada “*Der Mensch*” (o Ser Humano, em tradução livre do alemão), “que combinou estudos visuais, biológicos e filosóficos para criar uma compreensão completa do homem como um ser social, corporal e espiritual.”²¹ (RHEE, 2007, p. 3). Essa autora afirma, ainda, que a existência dessa matéria no currículo demonstra a importância atribuída ao corpo humano, conforme podemos constatar no seguinte trecho:

Embora possamos alcançar uma consciência do infinito, podemos dar forma ao espaço apenas com meios finitos. Nós nos tornamos conscientes do espaço através do nosso Ego indiviso, através da atividade simultânea da alma, mente e corpo. Uma concentração semelhante de todas as nossas forças é necessária para dar forma a ela. Através de sua intuição, através de seus poderes metafísicos, o homem descobre o espaço imaterial da visão interior e da inspiração. Essa concepção de espaço exige realização no mundo material, uma realização que é realizada pelo cérebro e pelas mãos.

Isso a Bauhaus tenta fazer. Seu programa consiste em uma formulação nova e clara de todos os problemas peculiares ao palco. Os problemas especiais do espaço, do corpo, do movimento, da forma, luz, cor e som são investigados; (...) O teatro Bauhaus busca recuperar a alegria primordial por todos os sentidos, em vez de mero prazer estético.²² (GROPIUS, 1938, p.24)

A partir do trecho acima, compreendemos a visão holística que os projetistas vinculados à Bauhaus viriam a ter do corpo. A cultura material deveria então servir para expressar e estar em conexão com um mundo metafísico. O balé, a dança, ou o design não deveriam servir apenas ao prazer estético, mas dialogar com “todos os sentidos” como o fundador da escola sinaliza no fragmento acima.

²¹ Oskar Schlemmer taught the “Human” course, which combined visual, biological, and philosophical studies to create a full understanding of the man as a social, bodily, and spiritual being.

²² Although we may achieve an awareness of the infinite we can give form to space only with finite means. We become aware of space through our undivided Ego, through the simultaneous activity of soul, mind and body. A like concentration of all our forces is necessary to give it form. Through his intuition, through his metaphysical powers, man discovers the immaterial space of inward vision and inspiration. This conception of space demands realization in the material world, a realization which is accomplished by the brain and the hands.

This the Bauhaus attempts to do. Its program consists in a new and clear formulation of all problems peculiar to the stage. The special problems of space, of the body, of movement, of form, light, color and sound are investigated; (...) The Bauhaus theater seeks to recover primordial joy for all the senses, instead of mere esthetic pleasure.

Sobre Schlemmer, vemos ainda:

Para este artista, o teatro representou um excepcional evento visual espacial, no qual ele pesquisou os problemas do movimento do corpo humano no espaço, mas também a questão tópica da relação entre o homem e a máquina. Entretanto, além de ser determinado por proporções físicas, o homem é ao mesmo tempo um ser orgânico complexo que existe através das funções de seu mundo interior - o ritmo da função cardíaca, circulação, respiração, atividades do cérebro, sistema nervoso e emocional. Tal ser humano é o centro de cada espaço e participa na criação de qualquer espaço imaginário. O espaço geometricamente abstrato, portanto, é apenas um quadro horizontalmente vertical do movimento organicamente e emocionalmente determinado do corpo humano no espaço.²³ (NIKOLIĆ, 2014, p. 6)



Figura 6 - Oskar Schlemmer

Um dos projetos mais emblemáticos em torno desse reconhecimento do existir e das possibilidades de atuação do corpo em relação à veste foi o *Balé Triádico*. Apresentado em 1922, sobre o espetáculo concebido por Schlemmer relata-se que “Os trajes consistem em collants acolchoados de um lado e, no outro, formas rígidas de papel machê, com superfícies coloridas ou metálicas (MOMA, 1938, p. 124).

²³ For this artist the theater represented an exceptional visual spatial event, in which he researched the problems of human body motion in space, but also the then topical question of the relationship between the man and the machine.

Vestuários estes que limitavam os movimentos dos dançarinos. Máscaras e vestimentas que recobriam todo o corpo, em abstrações tão provocativas e inusuais que deixavam dúvidas se haviam realmente humanos contidos dentro das vestimentas. Notamos que as

pesquisas bauhausianas transitavam entre a dança e as artes visuais para empreender formas, como foi a proposta do balé Triádico de Oskar Schlemmer. (...) Schlemmer irá criar uma antidança. Melhor, um construtivismo dançante, no qual o figurino se apresenta não como sinônimo de liberdade, mas como espécie de crisálida. Não era o corpo o gerador de formas. As formas de Schlemmer eram tão dominantes que ao corpo cabia incorporá-las feito concha. (CASTILLO, 2017, pp. 270, 271)

Essa vestimenta geométrica e altamente restritiva dos movimentos dos bailarinos era projetada e construída previamente. As danças e os movimentos do balé eram decididos depois, para se adaptarem aos objetos a partir da interação com a roupa, que, por sua vez, eram criadas para evidenciar os fundamentos de construção da forma e dos planos para um estudo interacional da composição. Essa dança em que era preconizado o impulso do ser dançante a partir do objeto e que, simultaneamente, estruturava ao máximo os corpos, representava para Schlemmer uma fusão de Apolíneo e Dionísio, deuses da mitologia, que representam, respectivamente, a razão, o racional, e a loucura, o caos. O Balé Triádico representava, assim, a fusão de ordem e caos.

Da mesma forma, trabalharam os designers da Bauhaus ao buscarem em seus projetos o máximo de fundamentação técnica para entender todas as estruturas físico-psicológicas da forma e, concomitantemente, permitir e procurar um espírito criador livre e experimental que unisse a técnica e o fazer artístico e criativo.

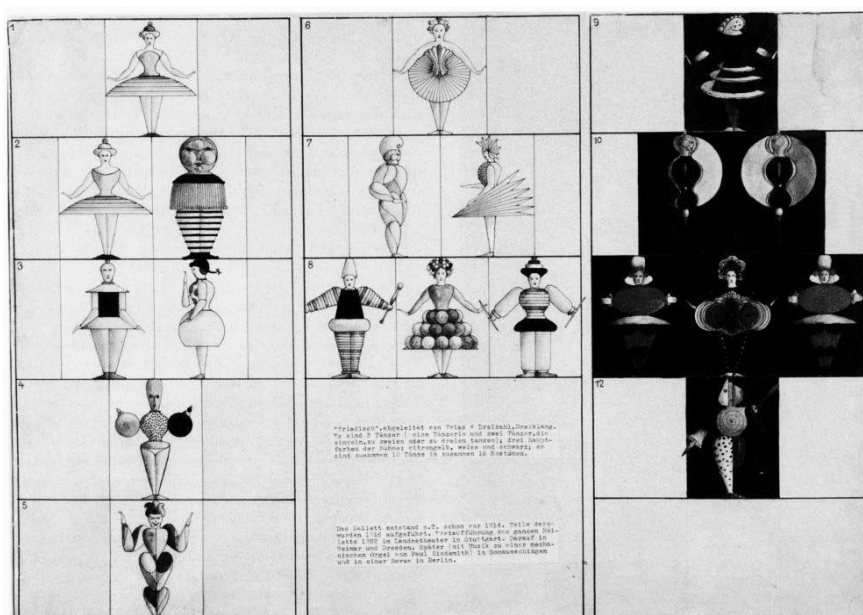


Figura 7 - Estudos e croquis do Balé Triádico

O problema-chave de Schlemmer era a lei do movimento do corpo humano no espaço, “à maneira de um existir no espaço da contingência...” (Castillo , 2017, p.270), como existir a partir da vestimenta. Seu poético teatro anti-narrativo e anti-mimético implicava o corpo humano no palco, convertido em figura artificial, para ser o símbolo universal do ser humano. Na intenção de evidenciar os opostos que existem em um dado espaço geométrico e que o determinam metafisicamente, Schlemmer afirma:

que as figuras do balé Triádico só tinham significado quando se moviam no espaço, tornou-se óbvio quando as olhamos como exposições imóveis... Mesmo a tentativa de girá-las mecanicamente não poderia substituir o movimento dinâmico no espaço para o qual essas figuras foram planejadas... A abordagem formal que usei ao fazer o balé surgiu a partir de regras básicas de geometria e estereometria, que traduzi em novos e interessantes materiais contemporâneos. Também nasceu da anatomia do corpo humano que, além de ser feito de carne e sangue e ter uma mente e sentimentos, é também um milagre da exatidão biomecânica. (SCHLEMMER apud SCHRIFFTANS, 1931, p.54)

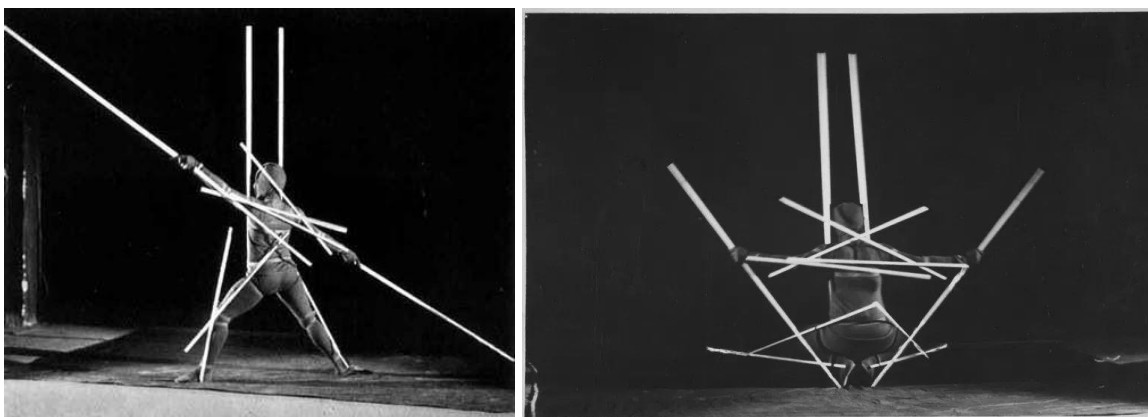


Figura 8 - Investigações de Oskar Schlemmer

Nikolić (2014, p. 42) afirma que dentro da Bauhaus o trabalho de palco de Oskar Schlemmer auxiliou na compreensão do evento teatral como área igualmente importante para o estudo da arte e para o estudo do design. A autora elucida ainda, que, nesta obra, uma harmonia foi estabelecida entre o homem, seu processo de vida e o ambiente em que o homem existe.²⁴

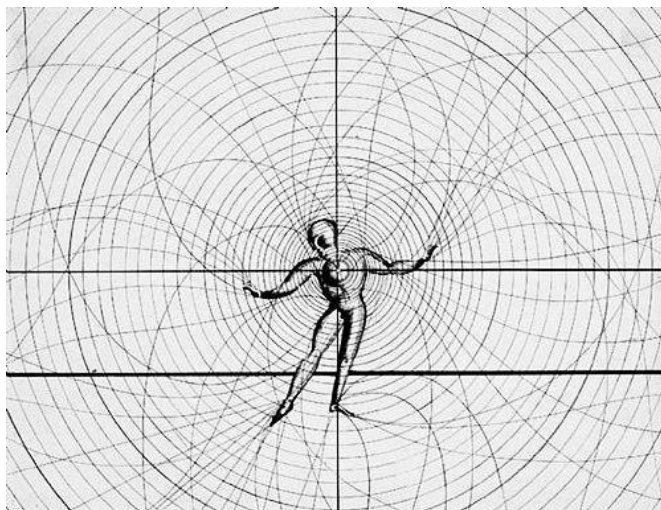


Figura 9 - Investigações de Oskar Schlemmer

A anti-ergonomia apresentada pelos objetos vestíveis de Schlemmer levava os dançarinos a uma nova descoberta da possibilidade de movimentos. Além disso, ao

²⁴ A autora afirma no original: Within the Bauhaus, Oskar Schlemmer's stage work has contributed to understanding of the theatrical event as the equally important artwork area for design of totality of space in which was established harmony between man, his life process and environment in which man exists.

geometrizar e criar uma abstração do corpo através do figurino até limites quase irreconhecíveis, as vestimentas do ateliê faziam repensar o que é o corpo em si.

2.1 A continuidade *corpobjeto* em Laban

Porta

*como toda
fronteira é apenas para se
atravessar rapidamente ela já
não serve mais
um corpo a
corpo e já se está do outro
lado dela nascem o fora e
o dentro
ela que é seu vazio.*

Ana Martins Marques

Esses estudos em torno da dança e da “coisificação do movimento” (CASTILLO, 2017, p. 273) apresentados por Schlemmer já haviam sido iniciados anteriormente por Laban, que é considerado um dos principais criadores da dança-teatro e foi um pesquisador das artes da dança (PARTSH, 1988, p.38). Esse coreógrafo sempre valorizou o estudo do movimento, desde aquele existente nas ações cotidianas até aqueles que formam as mais elaboradas coreografias. De acordo com a teoria elaborada por Laban, o movimento está sempre em processo de mudança. Fazemos uma ação e logo em seguida criamos outras. A cada ação, reorganizamos o movimento em ritmos, intensidades e fluências.

Na teoria de Laban (DALBY; NEWLOVE, 2003, p. 25), ao observar e mapear os movimentos, podemos criar uma partitura a partir destes. Segundo essa teoria, a dança é uma linguagem e, portanto, tem seu próprio código, que pode ser organizado e reorganizado para construir sentidos, demonstrar sentimentos, ou mesmo ideias e sensações.

Laban desenvolveu um método de descrição e análise do movimento que pode ser aplicado a todas as atividades humanas, e, especialmente, como veremos a seguir,

ao design. Um dos temas centrais da teoria é o entendimento da relação recíproca existente entre corpo e mente. A ascendência do movimento que nasce no centro do corpo humano é outro ponto enfatizado pelo investigador-coreógrafo.

O pesquisador buscou entender as motivações dos movimentos, dos movimentos periféricos e também dos movimentos automáticos. Como no processo de elaboração da ergonomia, ou seja, um trabalho em torno dos fatores humanos com a finalidade de pensar as relações de conforto e produtividade, Laban se interessa pela investigação em torno de como o corpo humano interage com o ambiente, mas não se resume somente a esta. Ele parte do movimento e das interações cotidianas para elaborar um estar no mundo plenamente consciente de suas possibilidades.

O trabalho desse pesquisador afirma que o estudo das dinâmicas e das qualidades dos movimentos faz com que o indivíduo interiorize estas qualidades, que as torna orgânicas, e a partir daí pode-se escolher com mais propriedade movimentos adequados para expressar suas intenções (BRANCO, 2016, p.3).

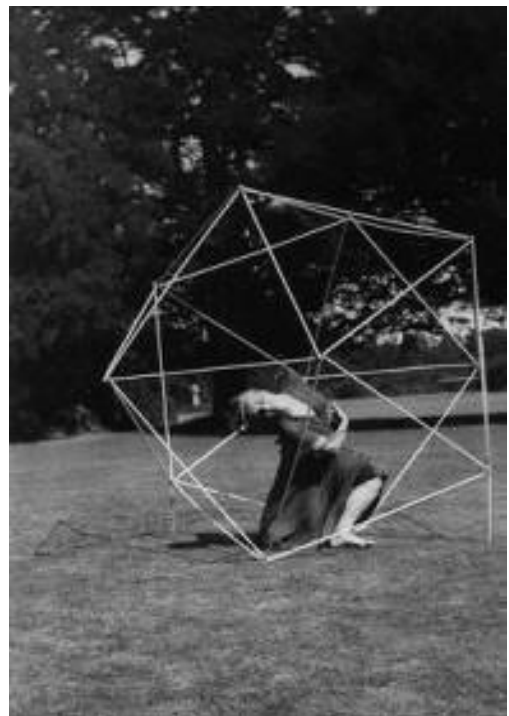


Figura 10 - Fotografia de Lisa Ullmann

Ao estudar o movimento do corpo no espaço, Laban explorou a idéia de “kinesfera”, que trata de pensar o corpo dentro de um círculo ou outra forma geométrica. Dentro dessa estrutura, podemos imaginar ou observar o corpo que se movimenta em várias direções e alturas, e se apoia em diversos pontos para encontrar e mapear composições espaciais. A cinesfera trata então de entender as possibilidades de habitar o espaço.

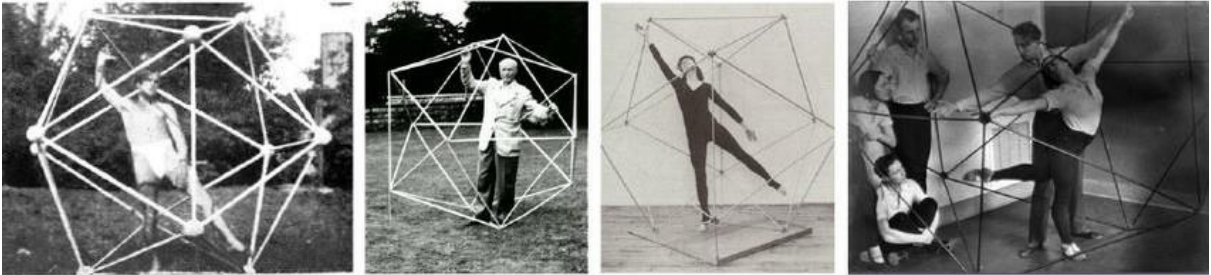


Figura 11 - Rudolf Laban

Suas teorias eram ilustradas com desenhos e construções inspiradas nos sólidos platônicos usados para treinamentos de dança e performances. O icosaedro era o poliedro mais usado por Laban no campo da dança. O coreógrafo se utilizava desse objeto para auxiliar os dançarinos a compreenderem como podiam se valer do espaço como apoio, e para conscientizá-los da sua esfera de ação dentro do ambiente. Essa preocupação também deve estar demonstrada no processo projetual do nosso campo, para que seja possível entender como o usuário poderá interagir com os objetos e que tipo de gestual, sensação e consciência corpórea estará presente nessa relação.



Figura 12 - Fotografia Roland Watkins

Na imagem acima, vemos um desses processos de observação dos movimentos a partir da interação com os objetos. Observamos, baseando-nos nos estudos deixados por Laban, como os objetos podem levar a uma expansão corpórea e a uma nova consciência kinética. Sobre essa expansão da consciência Flusser afirma: “A alavanca, por exemplo, é um braço prolongado. Potencializa a capacidade que tem o braço de erguer coisas(...)” (2007, p.46). Analogamente, Santaella explica, ao analisar o sistema háptico que:

A capacidade dos pêlos do corpo para sentir à distância não é muito diferente da habilidade do ser humano para usar uma vara, bastão ou bengala para detectar os encontros mecânicos na extremidade dessa extensão artificial da sua mão. (...) quando tocamos algo com uma vara, sentimos esse algo na ponta da vara e não nas mãos. (2004, p.45)

Alguns dos conceitos chaves na teoria de Laban eram o esforço, a dinâmica, o peso, o espaço e o tempo, além da intencionalidade, como explica De Andrade (2008, p.54). Entender a intenção do movimento era crucial, pois o gesto de dar um soco, se assemelha muito estruturalmente ao gesto de pegar um copo. Ou seja, a intencionalidade muda completamente o resultado do movimento.

Da mesma forma, o designer, ao projetar, deverá tentar entender não somente a finalidade do seu trabalho, mas o intento por parte do usuário em relação ao produto final, e como manipular essas intenções de forma a gerar um comportamento favorável ao projeto, como explica Norman (2008, p. 35).

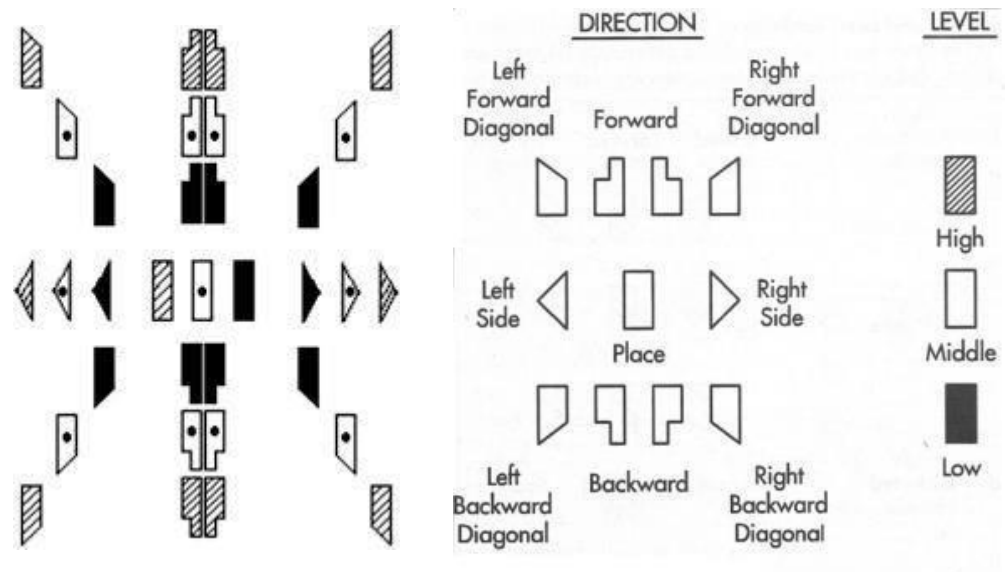


Figura 13 - Cartografias de Rudolf Laban

Como podemos observar acima, as notações e cartografias do movimento de Laban não apenas produzem interessantes resultados gráficos; conseguem também identificar e mapear qualidades no movimento corporal dos dançarinos, apontar as intencionalidades de cada movimento, o nível espacial a as direções.

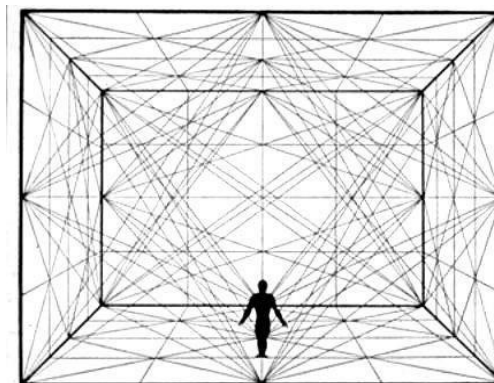
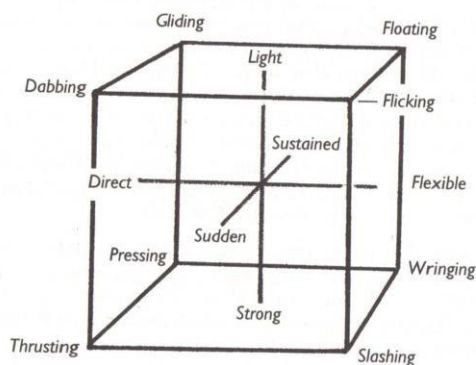


Figura 15 - Rudolf Laban

Figura 14 - Oskar Schlemmer

Acima, ilustramos por meio das figuras alguns dos levantamentos dos “Esforços” dentro da *Dynamosphera*. Nessa esfera de movimento dinâmico, as palavras que classificam os esforços incluem: Direto, confiante, flutuante, leve, sustentado, repentino, forte, flexível, enrolado, sacudido, apertado, torcido, planante, perfurante entre outros.

Como afirmamos anteriormente, os apontamentos e as metodologias desenvolvidas por Laban repercutem até hoje em diversos campos. Isso se dá devido à sua teoria nos permitir ultrapassar a dicotomia ergonomia X público-alvo, ao propor uma visão mais holística do usuário. Ela rompe também a dicotomia mente X corpo por convidar a uma integração das sensações, dos sentimentos e dos propósitos corpóreos, ao agregar estes ao projeto (DALBY, NEWLOVE, 2003).

Hoje em dia, as asserções de Laban em relação ao corpo tem sido ressignificadas para pensar o processo projetual em diversas áreas do design, especialmente no campo do *User Experience*, como podemos notar no seguinte trecho:

O uso de Ações de Esforço não apenas ajuda a equipe a falar sobre um projeto à medida que o visualiza, projeta e desenvolve; pode ajudar a garantir que o design criado seja claro, articulado e intuitivo, além de divertido e envolvente para os usuários.²⁵(LEPORE, 2010, p.3, tradução nossa)

No estudo sobre o tema, os pesquisadores Sikora e Burleson (2017, p.2), constataram, a partir de um estudo empírico, a relevância do sistema “*Laban Effort*” para classificar qualidade de movimentos no design de interfaces gestuais. Os pesquisadores conseguiram demonstrar nesse estudo, que contou com 14 participantes não especialistas, que conseguem rotular os tipos de esforços assinalados por Laban, com um grau razoável de confiabilidade. O que evidencia a possibilidade de utilizar os mapeamentos de Laban para o Design de interação.

²⁵ Not only can the use of Effort Actions help a team talk about a design as they envision, design, and develop it; it can help ensure that the design you create is clear, articulate, and intuitive, as well as fun and engaging for users.

Dentre os vários campos do design que podem resgatar as propostas de Laban, o que mais se destaca dentre aqueles que já fazem esses usos da teoria acima estudada é, conforme nomeado anteriormente, o *User Experience* (2017, p.5), que tem como foco a experiência do usuário e necessita propor processos de automação. Essa vertente se vale das contribuições dadas pelo coreógrafo no campo do corpo, seus movimentos, reações e motivações para buscar resultados mais precisos em seus projetos de atuação espacial.

Todavia, esse não é o único campo do design em que devemos estar atentos aos modos pelos quais as pessoas executam ações e suas intenções em relação a estas. A relevância que esses conceitos têm para a ideia de uma linguagem compartilhada dentro do campo do design, especialmente o design físico e de reação visceral, é notória.

“Ao articular alguns dos aspectos mais físicos de uma experiência do usuário e como elas se conectam com a intenção do corpo você pode criar designs inovadores, bem-sucedidos e intuitivos para os usuários”, afirma Norman (2008, p.56). Ao trazer essas análises para o design, podemos pensar as relações com os objetos experienciados e as interconexões possíveis entre corpo e objeto a partir dos estudos propostos na área da gestualidade que são capazes de criar estas *corpografias*.

Podemos notar, nas confluências a partir das quais relacionamos Schlemmer e Laban, a intencionalidade em buscar uma integração nova entre homem e máquina, pois não mais subordinavam o homem à indústria, e nem mesmo negavam absolutamente o processo industrial, mas buscavam, por sua vez, fundir o homem e o objeto para criar uma nova interação e um novo estar no mundo a partir da fusão desta díade que aqui nomeamos *corpobjeto*.

Notamos, ainda, uma busca da racionalização da organicidade: compreender corpo, gestos e intenções a partir de uma metodologia racional, que busca reorganizar ou

ao menos compreender o natural a partir do geométrico e artificial, metodologia esta que se aproxima muito do campo do design.

Foi por meio da antiergonomia intencional de Schlemmer com relação aos seus dançarinos, ou seja, do desconforto e da ineficiência propositais gerados pela geometrização, e na abstração do corpo, ao modificar seus *corpus*, restringir movimentos, condicioná-los a movimentos robóticos e limitados, que se pode pôde concatenar uma nova relação corpo e objeto dentro da escola Bauhaus.

Da mesma forma, é no estudo da *kinesis*, a partir de seus icosaedros, na busca de uma nova consciência corporal a partir do orgânico, do natural, do gesto simples e cotidiano do corpo em relação com o geométrico, com o estrutural e com o sistemático, além do entendimento das possibilidades de interação do corpo com espaço, que Laban colabora para que proponhamos uma nova consciência sobre o criar.

A partir destes estudos, é possível pensar o corpo do usuário de forma a superar a dualidade ergonomia X público-alvo e ter uma visão mais holística da relação corpo X objeto. Esse *corpobjeto* que novamente emergirá do mundo para experimentá-lo numa relação horizontalizada de trocas, ao entender o sujeito e o dispositivo enquanto parte dos emaranhados, ambos com agência e capazes de constituir-se mutuamente.

Desta forma, podemos entender a partir das incursões realizadas no movimento *Arts & Crafts* e na escola Bauhaus, como o campo do design se centralizava em assinalar uma experiência com / para / a partir do corpo. O objeto configurava, então, de um dispositivo criado no mundo real, que levaria o usuário a uma experimentação metafísica.

A partir do Design Radical, a seguir estudado, o design rompe com a necessidade de materialização e passa a ser pensado como um processo. Ou seja, o desenvolvimento projetual e a proposição se tornam mais relevantes que a

materialidade em si. Veremos, a seguir, como se constituiu esse processo e suas consequências para concatenar determinadas experiências entre corpo e objeto.

CAPÍTULO 3 – DESIGN COMO PROCESSO

A década de 60 foi marcante pelos questionamentos levantados em todas as áreas, como aponta De Moraes: “Penso não haver um segmento que não tenha sido questionado, repensado, influenciado ou redesenhado na década de 60” (2008, p. 50). Podemos afirmar, a partir dessa colocação, que diversos movimentos de contracultura que propunham levantes contra as (in)certezas do modernismo surgiram nesse momento. No campo do Design, é possível notar a confluência destes mesmos movimentos de contestação que buscaram repensar os fundamentos e dogmas de grupos antecessores, como a Bauhaus e o Estilo Internacional, com base na proposição da existência de um “bom design” (DE MORAES, 2008, p.40).

Nesse contexto, mais do que assinalar uma revisão dos cânones estabelecidos no campo, o Design Radical, nome dado ao movimento que abarcou essas novas reflexões sobre o design a partir da década de 60, buscou, na verdade, “voltar à raiz” (PETTENA apud DAUTREY e QUINZ, 2014, p. 74), como a própria etimologia da palavra radical aponta. Ou seja, procurou-se teorizar uma estratégia que repensasse o papel dos atores dentro do sistema do design. Além disso, o Design Radical buscou também repensar o papel do design dentro do sistema capitalista e as implicações dos objetos na sociedade de consumo em massa, conforme afirma Dornas: “foi possível para os designers romperem com a estética estabelecida e eles puderam se expressar por meio de experimentações, muitas vezes em conexão com o contexto social, tecnológico e principalmente ideológico” (2019, p.40). O movimento buscou, dessa forma, mais do que romper com seus antecessores, refletir sobre as origens e a essência do design. (MOMA, 1972, pgs. 255 e 402)

O ponto forte da atuação desses grupos de design foi questionar as certezas perpetuadas pelos cânones modernistas, procurando criar um novo movimento estético que, mais que repensar a forma e a função, preconizava repensar os processos produtivos e projetuais, as relações que os objetos teriam com aqueles

que os adquirissem, bem como os procedimentos de consumo, de uso, e o estar no mundo a partir destes projetos.

Sobre esses coletivos que propunham ponderar sobre as concepções preestabelecidas no *status quo* do design, Dautreys e Quinz afirmam: “O design crítico utiliza propostas de projetos especulativos e reflexivos para desafiar afirmações rápidas, preconceitos e lugares-comuns sobre o papel dos produtos na vida cotidiana.”²⁶ (2014 p.11)

Buscaremos então observar, nos movimentos estudados a seguir, a ocorrência de um deslocamento interpretativo do objeto considerado como realidade material, para uma ênfase no processo projetual por meio do qual buscaram as questões intangíveis do objeto ao criar peças de design imateriais, não por serem virtuais, mas por tratarem, como aponta Flusser (2007) das “ideias eternas” (dentro de um ideal platônico) por trás da matéria. Dessa forma, mesmo que um objeto não existisse no contexto “real” da *hylé* (da matéria, como aponta Flusser), ele ainda existiria como conceito, através de projetos e orientações processuais que levariam os usuários ou espectadores a uma reflexão da função conceitual do objeto (como imanência).

No prefácio do catálogo da exposição *Italy: The New Domestic Landscape*, de 1972, Emilio Ambasz assinala que nenhum lugar conseguiu apontar tão bem e produzir tantos exemplos dos dilemas que afligiam os designers durante a década de 60 quanto os grupos italianos. Ele afirma que, apesar deste fenômeno afetar designers de todo o mundo, “em nenhum outro lugar a situação é tão complexa, tão bem cristalizada, e tão rica em exemplos como na Itália”²⁷ (AMBASZ, 1972, p.11). O autor ressalta ainda que:

muitos designers estão expandindo sua preocupação tradicional pela estética do objeto para abarcar também uma preocupação com a estética dos usos aos quais o objeto será colocado. Assim, o objeto não é mais concebido como uma entidade isolada, suficiente para si, mas como parte

²⁶ “Le design critique utilise des propositions de design spéculatif, réflexif, pour défier les affirmations rapides, les préjugés et lieux communs sur le rôle des produits dans la vie de tous les jours.”

²⁷ “nowhere the situation is so complex, so well crystallized, and so rich in examples as in Italy.”

integrante do ambiente natural e sociocultural mais amplo²⁸ (AMBASZ, 1972, p.11).

De Moraes confirma essa visão ao afirmar que o design italiano, nessa época, possuía uma preocupação em criar personalidades e poéticas no objeto, além de procurar criar projetos icônicos (2008, p.50). Como explica Attilio Marcolli, a mais evidente das características do design italiano “é a de um design de protagonistas, ou seja, de personagens que possuem personalidades distintas e poética própria” (Marcolli apud DE MORAES, 2008, p.50). Para corroborar essa perspectiva, vemos que

os jovens arquitetos e teóricos envolvidos com o Radical Design formulam críticas a desumanização do modernismo e ao rígido funcionalismo. Politizados e desconectados com as condições de trabalho da época (...), esses jovens se dedicam a desenvolver alternativas sociais e acordos culturais para seus campos de atuação. A crítica aos produtos industriais leva a revitalização de ênfases ao artesanal, ao desenho, a fotomontagens, a produção em pequena escala e a formulação de idéias para o mundo residencial do futuro. (WANDERLEY, 2013, p.7)

O Design Radical foi, portanto, um movimento que buscou rever os fundamentos do design, ao estabelecê-lo como uma prática para repensar e ressignificar as relações cotidianas com o mundo, com os pluriversos, sem necessariamente materializar seus objetos em peças reais; em contrapartida, eles propunham processos criativos e metodológicos inovadores para a criação dos mesmos. Seus objetos não eram coisas prontas e sim processos projetuais que levariam os usuários à uma reflexão crítica.

O movimento buscou também trabalhar um novo senso estético, novas texturas, materiais e modos de produção, ao questionar os modelos da época, como aponta Ambasz (1972, p.22). Com um olhar crítico, buscou auxiliar na possibilidade, tanto do criador quanto do usuário, de aflorar do mundo para experienciá-lo, como nos aponta Flusser.

²⁸ “(...) many designers are expanding their traditional concern for the aesthetic of the object to embrace also a concern for the aesthetic of the uses to which the object will be put. Thus, the object is no longer conceived as an isolated entity, sufficient unto itself, but rather as an integral part of the larger natural and sociocultural environment”.

Havia no Design Radical uma busca por uma consciência mais performativa do habitar. Os objetos, para os criadores deste movimento, deveriam auxiliar numa relação qualitativa com o espaço, como vemos a seguir:

Uma operação de projeto radical implicaria, portanto, não tanto em retornar às razões proto-históricas e funcionais da existência do artefato e despojá-lo de quaisquer significados sociais e privados a que possa ter sido atribuído, mas, ao contrário, tornar-se consciente desse significado. Processar e projetar o ambiente doméstico de uma forma adaptativa que satisfaça os requisitos para a execução de qualquer ato (...) o ambiente deve ser concebido de modo a permitir-nos improvisar cerimônias e gestos, cujo significado não precisamos estar conscientes no momento de sua performance espontânea, mas dos quais podemos nos tornar conscientes depois, quando os reinterpretemos. (...) A ação do homem transforma a realidade à medida que é acionada e transformada por ela. (AMBASZ, 1972, p.145)

Dessa forma, é possível notar novamente o surgimento da ideia de um *corpobjeto* a partir dos movimentos que estudaremos a seguir, por buscarmos entender essa transformação mútua: homem X mundo, através do design. Analisaremos, nessa perspectiva, que tipo de proposições determinados grupos e designers realizaram dentro do movimento, e discorreremos sobre alguns trabalhos emblemáticos da época que destacaram o lugar do corpo dentro do processo projetual.

3.1 A destruição do objeto

No fluxo dessas transformações, dois dos grupos que conseguiram expressar de forma muito coesa o rompimento com o passado e a busca das novas relações em seus projetos foram os coletivos *Archizoom* e *Superstudio*, que, posteriormente, trabalhariam juntos. Criados no ano de 1966, ambos os grupos iniciaram suas atividades no mesmo ano em que a cidade de Veneza sofreu uma das piores inundações de sua história. A coincidência poética e trágica entre a inundação da tradicional e histórica cidade italiana e o surgimento de grupos que buscavam novas formas de estar no mundo no mesmo país foi apontada pelo arquiteto Isozaki no artigo "*Superstudio, and the traces of the flood,*" (NATALINE, 1977).

Neste tópico, trataremos da proposta projetual "*Vestirsi è facile,*" do coletivo

Archizoom, por considerar que ela consegue condensar satisfatoriamente as concepções de ambos os coletivos, ao considerar especialmente a materialidade do corpo e a imaterialidade do objeto e ainda ressaltar as proposições do design em detrimento de um produto em si.

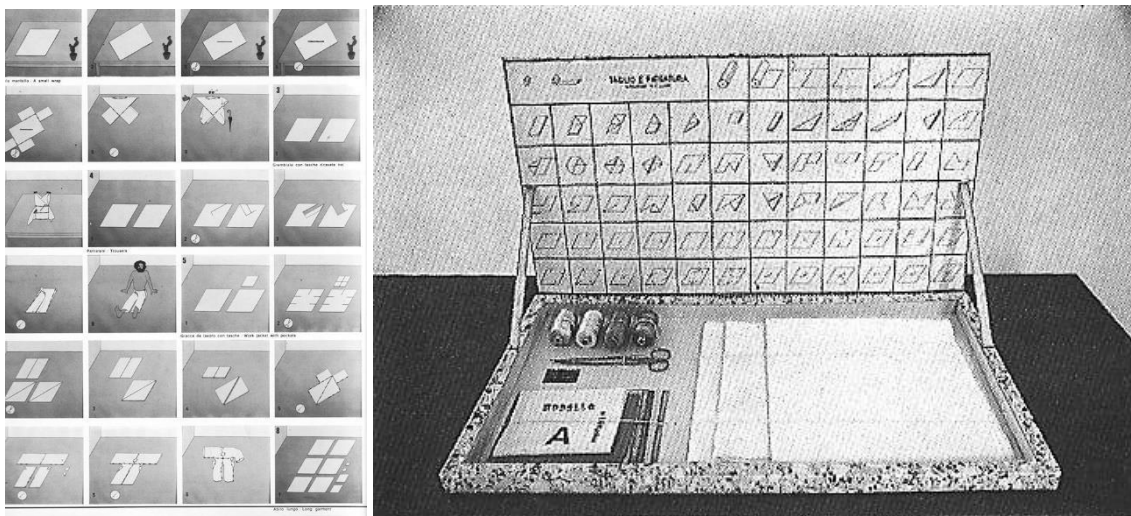


Figura 16 - Archizoom

Em “*Vestirsi è facile*”, conforme descreve Siravo (2005), apresenta-se uma caixa/maleta que, ao ser aberta, revela desenhos em forma de origami (dobraduras de papel) e um kit destinado à produção de roupas. Segundo a autora, a caixa continha pedaços de tecido quadrados de 70X70 centímetros, além de materiais básicos para costura como linhas, agulhas, tesoura, um manual de instruções e ilustrações de possibilidades de dobras e pregueados a serem executados na tampa. O projeto busca, com isso, dar ao “usuário-produtor” autonomia na execução de sua vestimenta.

O “*Vestirsi è facile*” tornou-se assim marcante, por evidenciar uma prática projetual, ou uma proposição por parte do designer que fosse mais importante que o produto em si. Além disso, delegava ao usuário a autonomia no processo produtivo. Com isso, buscou-se concomitantemente assinalar um design que colaborasse para que o usuário do projeto experimentasse uma nova maneira de habitar e criar. Apresentado na XV Trienal de Milão, em 1973, o projeto evidenciava a estratégia do design crítico que “envolve uma dose precisa de estranheza, prossegue mantendo o objeto à distância: em vez de disponibilizar o objeto diretamente para

uso, um uso específico é representado, no âmbito de um universo ficcional”²⁹
(DAUTREY, QUINZ, 2014, p.11)

Esse projeto foi um dos desdobramentos da “*Non-Stop-City*”, uma proposta de urbanismo criada pelo mesmo coletivo de arquitetos que concebia uma cidade com ventilação e iluminação artificial, ironizando e indo de encontro a todos os cânones da arquitetura da época. Cânones estes que defendiam um melhor aproveitamento possível da iluminação e da ventilação naturais. O coletivo pretendia, também, questionar como os corpos habitavam a cidade. Dentre os textos publicados pelo grupo, um dos documentos mais significativos do 'design de protesto' é a edição do periódico *IN: Argomenti e immagini di design* (vol. 2, março-junho, 1971), dedicado ao tema da "destruição do objeto". O coletivo afirma em seu texto:

O ato de projetar, visto como uma prefiguração do futuro, está chegando ao fim; a única força ativa está se tornando produção intelectual em massa. Se a eliminação do trabalho implica que a única produção humana será intelectual, a fim de assegurar que tal condição não se torne o grau mais absoluto de alienação ou "liberdade de consumo", é necessário assegurar a gestão coletiva da automação. Hoje, todos se sentem claramente membros do proletariado; no entanto, são incapazes de enfrentar este problema diretamente porque estão bloqueados pelos mecanismos inibitórios que a sociedade instilou neles [...] Portanto, deve-se combater metodicamente essas estruturas repressivas - tanto morais quanto formais - que restabeleceriam para o indivíduo o ambiente que o rodeia como uma situação consagrada por 'valores e significados' que são naturais e racionais, a projeção direta de sua própria 'natureza' própria.³⁰ (*Archizoom* apud MOMA, 1972, p.).

A proposição “*Non-Stop-City*”, iniciada como um projeto em urbanismo, se estendeu à proposições de móveis e, finalmente, ao objeto roupa. Notamos que a série

²⁹ la stratégie du design critique, qui implique un dosage précis de l'étrangeté, procède par une mise à distance de l'objet: au lieu de rendre l'objet disponible directement à l'usage. un usage spécifique est représenté, dans le cadre d'un univers fictionnel.(p.11)

³⁰ 'The act of designing, seen as a prefiguration of the future, is coming to an end; the only active force is becoming mass intellectual production. If the elimination of work implies that the sole human production will be intellectual, in order to ensure that such a condition does not become the most absolute degree of alienation or 'freedom of consumption,' it is necessary to ensure collective management of automation ... Today, everyone clearly feels himself becoming a member of the proletariat; nevertheless, he is unable to face this problem directly because he is blocked by the inhibiting mechanisms that society has instilled in him ... [Therefore] one should methodically combat those repressive structures — both moral and formal — which would reinstate for the individual the environment that surrounds him as a situation consecrated by 'values and meanings' that are natural and rational, the direct projection of his 'own' nature itself (*Archizoom*).

“*Vestirsi è facile*” faz parte de uma fase já amadurecida dentro da pesquisa do coletivo, pois o trabalho foi realizado em 1973, quando o grupo já havia publicado textos e produzido uma outra proposta no sentido mais vestimentar.

A primeira concepção no campo vestimentar do coletivo *Archizoom* trata do “*Nearest Habitat System*” (em tradução livre, Sistema de Habitação Mais Próximo), que seria vestido na “*Non-Stop-City*”, um projeto de cidade infinitamente extensa, em que não haveria divisões entre as casas, e os objetos seriam extremamente utilitários. O “sistema de habitação mais próximo” (em tradução livre) trataria de vestimentas unissex, neutras, flexíveis e modulares, que poderiam ser modificadas de acordo com as necessidades do usuário, propondo-lhe o máximo de funcionalidade. O coletivo afirma que buscava

A destruição de objetos, a eliminação da cidade e o desaparecimento do trabalho são eventos intimamente conectados. Pela destruição de objetos, queremos dizer a destruição de seus atributos de 'status' e as conotações impostas por aqueles que estão no poder, de modo que vivemos com objetos (reduzidos à condição de elementos neutros e descartáveis) e não *por* objetos ³¹(MOMA, 1972, p.245, grifo do autor).

Os projetos apresentados por esse coletivo dialogam com o conceito de “mentira de artista” (NUNES, 2016. p 24), ou seja, não se pretendia que fossem materializados no “mundo real”³², mas sim propor uma reflexão sobre o processo projetual e produtivo bem como sobre a sociedade da época.

A mentira de artista trata de um jogo conceitual em que o criador subverte a verdade propositalmente. Usada especialmente para nos permitir imaginar uma realidade diferente e, dessa forma, ampliar a nossa experiência do mundo, essa mentira age mais como uma proposta de nova existência. O autor nos explica ainda sobre a “mentira de artista” que

³¹ The destruction of objects, the elimination of the city, and the disappearance of work are closely connected events. By the destruction of objects, we mean the destruction of their attributes of 'status' and the connotations imposed by those in power, so that we live with objects (reduced to the condition of neutral and disposable elements) and not *for* objects.

³² Conceito de Papanek que trata não somente do mercado, mas inclui as questões sociais e ecológicas na esfera projetual do design (1984).

O fato é que alguma coisa está sempre em jogo. “Jogo”, neste caso é bem apropriado, pois esses trabalhos, claro, envolvem algo de lúdico em sua proposta. Alguns deles podem ser vistos como “brincadeiras” ou “troles” capazes de nos fazer esboçar algum sorriso quando descobrimos o que realmente são. Mas, enquanto jogo, possuem também certo grau de imprevisibilidade visto que estão em diálogo com um contexto que os acolhe inadvertidamente. (NUNES, 2016, p. 20)

Podemos observar que muitos dos trabalhos desenvolvidos no Design Radical usavam desse mecanismo da mentira de artista, um jogo de engano intencional em que o importante não era o projeto materializado, e sim a proposição, que às vezes flertava com o absurdo, para gerar reflexões e críticas sobre o sistema do design, do urbanismo, da arquitetura e também da moda.

Os participantes do *Archizoom* não esperavam, portanto, uma possibilidade real de criar cidades completamente iluminadas e ventiladas artificialmente, como apontado: “Nestas propostas, encontramos um tom provocativamente irônico e um elemento de jogo forte e consciente. Mas neste jogo de design, os arquitetos mostram sua compreensão do que está acontecendo e seu desejo de ter um impacto na realidade (...)”³³ (MOMA, 1972, p.411).

Estes objetos irônicos e lúdicos, apresentados por esse conceito da “mentira de design” (aqui subvertemos e nos apropriamos do termo cunhado para o mundo da arte), serviam como uma “recusa de operar na lógica do sistema e, conseqüentemente, a identificação de operações estéticas capazes de decodificar, provocando, dando a possibilidade de romper os esquemas pré constituídos.”³⁴ (PIETRA apud DAUTREY E QUINZ, 2014, p.55)

Como uma crítica aos sistemas e cânones tradicionais do design e da arquitetura, bem como a uma crítica à modelagem e alfaiataria tradicionais, ao sistema da moda e à sua obsolescência programada, com diversas coleções apresentadas anualmente e produzidas de forma industrial e pouco humanizada, além do

³³ In these proposals, we encounter a provocatively ironic tone and a strong, conscious element of play. But in this designing game, the architects show their understanding of what is happening and their wish to have an impact on reality (...)

³⁴ “le refus d’opérer dans la logique du système et, par conséquent, l’identification d’opérations esthétiques capables de décoder, provoquer, donner la possibilité de briser les schémas préconstitués.”

consumo em geral inconsciente e passivo, os projetistas do *Archizoom* não pretendiam necessariamente criar a roupa em si, mas emancipar o usuário da cadeia produtiva tradicional, apontar para ele novos caminhos.

As proposições do coletivo *Archizoom* se passam por projetos, mas são, na verdade, planos, ilustrações, textos e conceitos que buscam construir uma crítica ao campo, provocar-nos e nos fazer repensar questões sociais da relação entre corpo e objeto no universo do vestuário. Diante do projeto “*Vestirsi è facile*”, nos questionamos, por exemplo, sobre como o consumo é construído, como repensar modelos e cadeias produtivas, maneiras de gerar mais autossuficiência e liberdade aos usuários das vestimentas e dos demais produtos de design.

O material elaborado pelo coletivo é visualmente retórico, facilmente compreensível. Nele ilustra-se, com instruções que detalham o processo de feitura das peças, o procedimento para o usuário produzir sua própria veste. O manual destaca o potencial e as vantagens de sua nova abordagem, numa proposição vanguardista do “faça você mesmo”, e os “Termos técnicos” tradicionais são substituídos pelo léxico de *Archizoom*, incluindo palavras como “problemas” “complexidades”, “industrial”, “desperdício *versus* facilitar”, “possibilidade” e “Elementar”. O que antes era complexo, agora é “fácil” e livre de problemas.”³⁵ (SIRAVO, 2005)

Vemos que “*Vestirsi è facile*” assinala a liberdade de montar diversos elementos com costuras e cortes simples no tecido; propõe também usar uma peça de vestuário para muitas funções diferentes (um avental, através do ato de dobrar, pode se tornar uma saia), o objeto torna-se multifuncional, unissex, possui tamanho único, permite, em suma, um estilo de vida mais flexível (SIRAVO, 2005). Além disso, pretende a libertação do usuário dos processos industriais e mercadológicos de produção e consumo, possibilitando a este autonomia na produção de suas

³⁵ Traditional technical terms are replaced by *Archizoom*'s lexicon, including words such as “problems,” “complexities,” “industrial,” “waste versus facilitate,” “possibility,” and “elementary.” What was once complex is now “easy” and problem-free. (SIRAVO, ‘Dressing is Easy’, in *Riot of Perfume*, issue 6, 2005)

roupas.

A abordagem da *Archizoom* é pura, perfeita e platônica. “*Vestirsi è facile*” é talvez a incorporação material mais bem sucedida de seu esforço para destruir a cultura porque criou um produto de consumo com base em uma fórmula, que reduziu o corpo a formas geométricas (SIRAVO, 2005, n.p).

“*Vestirsi è facile*” confere, ainda, um sentimento de libertação cultural, por promover o ato de fazer as próprias roupas e construir nossa primeira pele exterior para habitar o mundo. Essa emancipação do usuário e a intenção de negar e desconstruir os valores anteriores que atuam sobre roupas complicadas e procedimentos industriais é uma fusão dos preceitos principais do objeto/design radical. Essa autonomia, além da possibilidade de um produto multiuso e da liberdade física ao experimentar e utilizar as roupas, elimina os excessos de processos operacionais. Desse modo, possibilita uma nova forma de pensar o corpo e sua atuação no tecido social. Coloca o usuário como um produtor e o habilita para gerar independência e sustentabilidade. (MANZINI, 2008, p. 54).

Ainda segundo Siravo (2005), “*Vestirsi è facile*” foi uma parte de um esforço mais amplo para minar os modos de produção capitalistas através do design. Em 1972, Branzi escreveu o primeiro de vários artigos para Casabella, no qual contextualizou os objetos projetados por *Archizoom*: “o papel preciso da vanguarda de hoje é o da “Destruição técnica da cultura” (SIRAVO, 2005). Ele estabelecia no artigo o conceito de cultura como sendo todos os valores e significados - morais, religiosos e estéticos - da sociedade. Esta “destruição técnica da cultura” buscou anular os objetos da cultura ocidental fetichizada pela abolição da distinção entre produtor e consumidor através da simplificação das técnicas pelas quais objetos complexos foram feitos. Vemos por exemplo, que os objetos modulares e dobráveis, com instrução de confecção contidos na caixa, subvertem o sistema técnico construído.

Há, ainda, entre os movimentos, o desejo de uma ressignificação da relação com o objeto, como vemos a seguir, no sentido de devolver a essa relação uma magia:

As metamorfoses que o objeto deve sofrer são aquelas carregadas com os valores do mito, do sagrado e da magia pelo restabelecimento das relações

entre produção e uso, indo além dos vínculos fictícios entre produção e consumo (...) A imagem alternativa (que é, então, a esperança de uma imagem) é a de um mundo mais sereno e descontraído, no qual as ações encontram seu pleno significado, e em que a vida é possível com apenas alguns instrumentos mais ou menos mágicos. Objetos como espelhos - isto é, reflexão e medida³⁶ (MOMA, 1972, p. 344).

A partir das proposições do coletivo *Archizoom*, vimos uma nova forma de estabelecer relações entre o corpo e objeto, não através de objetos reais propriamente ditos, mas de projetos que levassem os usuários a uma reflexão sobre seu estar no ambiente e seu relacionamento com o mundo objetual circundante. Além disso, a partir da década de 60, o olhar do designer se desloca da materialidade e de questões clássicas ligadas à dicotomia da forma e da função, para encarar o design como um processo crítico, capaz de refletir sobre o sistema econômico e produtivo para repensá-lo e subvertê-lo, ao propor novos caminhos e relações com o usuário. Aqui, emerge novamente o desejo de reconstituir uma dimensão aurática na relação *corpobjeto*.

3.2 Sistemas de compreensão



Figura 17 - Ugo la Pietra

Outro nome relevante dentro no Design Radical foi o do arquiteto, diretor, cartunista, artista, professor e designer Ugo La Pietra, que é assim apresentado no catálogo da exposição Design Radical de 1972: “Suas pesquisas se concentraram não

³⁶ 'The metamorphoses that the object must undergo are those charged with the values of myth, sacredness, and magic by the reestablishment of relations between production and use, going beyond the fictitious links between production and consumption ... The alternative image (which is, then, the hope of an image) is that of a more serene, relaxed world, in which actions find their full meaning, and in which life is possible with only a few more or less magical implements. Objects like mirrors — that is, reflection and measure'

apenas em problemas práticos de produção em massa e nos usos de novos materiais, mas também em problemas teóricos relacionados à morfologia e ao papel social do design” (MOMA, p.224).

O trabalho aqui selecionado trata de parte de sua série de “sistemas desequilibrantes”. Mais particularmente analisaremos “*Il Commutatore*”, trabalho sobre o qual Ugo la Pietra afirma em entrevista à Emanuela Quinz:

de fato, o *Piano Inclinato (Commutatore)* é uma espécie de manifesto programático, que alude - por meio de objetos sugestivos de desvio - à decodificação do ambiente e à superação de códigos impostos. Este programa de trabalho e pesquisa foi completado por toda uma série de intervenções (ao mesmo tempo objetos, instalações, performances), que realizei na década de 1970³⁷ (2014, p.55).

O objeto em questão, que trata de duas tábuas de madeiras retas, conectadas por um eixo central que as permite dobrar, e com apoios no chão para reclinamento dos pés, representa um objeto simples, porém de grande impacto conceitual, ao se pensar as consequências possíveis de se olhar o espaço a partir de outras perspectivas. O projeto oferece também uma contemplação meditativa. Ao se inclinar sobre as tábuas de madeira, o usuário se coloca em um posição inusitada em relação ao seu espaço circundante e pode, a partir de então, observar a realidade sob inusitados pontos de vista.

Sobre esse sistema desequilibrante, no site de Ugo La Pietra, é disponibilizada ainda a seguinte definição do objeto/proposta no portfólio do projetista:

Este objeto particular pode ser considerado como a ferramenta emblemática de todo o trabalho de pesquisa no ambiente urbano. Muitas vezes, através do seu uso, La Pietra foi capaz de ver coisas que não eram imediatamente legíveis, foi muitas vezes usado também por outras pessoas. Instrumento não apenas de conhecimento, mas também de compreensão e proposta, criado em um momento em que o chamado "design radical" construiu objetos evasivos e utópicos.³⁸

³⁷ en effet, le Piano Inclinato (Commutatore) constitue une sorte de manifest programmatique, qui fait allusion - par le biais d'objets fortement suggestifs - au décodage de l'environnement et au dépassement des codes imposés. Ce programme de travail et de recherche s'est trouvé complété par toute une série d'interventions (à la fois objets, installations, performances) que j'ai réalisées dans les années 1970.

³⁸ IL COMMUTATORE, 1970 DAL SISTEMA DISEQUILIBRANTE – MODELLO DI COMPrensIONE

Como aponta Bondía (2002, p. 22), conhecimento é diferente de experiência, pois com a obtenção do conhecimento não necessariamente se estabelece uma vivência *intracional*. Ao ressaltar o trecho acima, retirado da entrevista concedida pelo autor do objeto e do subtítulo da obra, destacamos a palavra “compreensão”, ou seja, o usuário vai buscar nessa nova perspectiva gerada na relação com o objeto uma nova forma de compreender o mundo, de se corresponder com ele, ou seja, de experienciá-lo.

Essa diferença salutar dialoga diretamente com a possibilidade de *intração* sobre a qual buscamos refletir nesta investigação, pois o projeto acima evidencia não apenas um “design emocional” (aos modos de Donald Norman, 2008), ou seja, um design que gera um desejo e um consumo, sem trabalhar na esfera da transformação reflexiva do usuário. O que buscamos analogamente é uma proposta de design *intracional* que considere as relações enquanto emaranhados de constituição mútua (como elucidado por Ingold, 2017) que permitam ao objeto modificar e ser modificado a partir da relação com o usuário, constituindo-se como uma experiência.

La Pietra explica que essa experiência que ele propõe com seus objetos deslocam o participante e os levam à descontinuidade, quer dizer, causam um movimento disruptivo que auxilia a repensar as visões tradicionais de mundo. Ainda segundo La Pietra, vemos que:

As imersões são um convite a um comportamento que se afasta da realidade para descobrir um tipo de "privacidade" que é uma separação e um meio de testar as possibilidades de intervenção por meio de elementos disruptivos que podem deslocar termos codificados e tradicionais. Desse modo, movimenta-se uma dinâmica de relação, com o comportamento livre do indivíduo dando sentido às potencialidades inerentes à presença espacial.³⁹ (PIETRA apud MOMA, 1972, p. 226)

Questo particolare oggetto può essere considerato come lo strumento emblematico di tutto il lavoro di ricerca sull'ambiente urbano. Molte volte, attraverso il suo uso, La Pietra ha potuto vedere cose che non erano di immediata lettura, molte volte l'ha fatto usare ad altre persone. Uno strumento non solo di conoscenza ma anche di comprensione e proposta, realizzato in un momento in cui il cosiddetto “design radicale” costruiva oggetti evasivi e utopici.

Tradução construída com auxílio da pesquisadora Alice Almeida Gontijo.

³⁹ Immersions are an invitation to a behavior that departs from reality to discover a kind of 'privacy' that is a separation and a means of testing the possibilities for intervention by way of disruptive elements

A palavra italiana *commutatore*⁴⁰ é traduzida para o português como interruptor, mas possui também o significado de transformação, utilizada na matemática para se referir à troca de fatores numa operação, e na eletrônica com o sentido de transformador de fases. O termo *mutare* possui em sua etimologia latina o mudar, que permite ao usuário transformar sua forma de ver o mundo.

Como Ugo La Pietra (2014) afirma, essa ferramenta incomum marca suas explorações do ambiente urbano a partir da década de 70. Trazido para o campo que nos interessa nesta pesquisa, esse objeto nos permite demonstrar a capacidade do design para possibilitar ao corpo experimentar outras formas de estar no mundo, permitindo construir, a partir dessa experiência, uma nova consciência e visão relacional do *corpobjeto*.

3.3 A poética do uso

Assim como La Pietra, Gianni Pettienna também buscou projetar relações disruptivas a partir dos objetos, afirmando sobre as peças que “usar é puramente comunicativo, como na performance Cadeira Vestíveis - Wearable Chairs”⁴¹ (PETTENNA, 2014, p. 74). Comparar o ato de utilizar um objeto ou de vesti-lo com uma performance coaduna com os argumentos que aqui construímos, quando buscamos entender a vivência do objeto como uma forma de transformar o corpo e o estar no mundo a partir deste corpo.

Nessa vertente, torna-se possível observar uma possibilidade de *poiésis* do uso, tencionada pelo Design Radical. A *poiésis*, terminologia grega para o ato criativo, o ato de fazer, de trazer algo para a realidade, é concretizada no momento em que o objeto é utilizado em um ato performativo, consciente. O uso poderia ser

that can displace codified, traditional terms. In this way, one sets in motion a dynamics of relationship, with the free behavior of the individual giving meaning to the potentialities inherent in the spatial presence.

⁴⁰ Tradução construída em parceria com a pesquisadora Alice Almeida Gontijo.

⁴¹ L'usage et est purement communicationnel, comme dans la performance Vestirsi di Sedie - Wearable Chairs (1971)

considerado em si mesmo, portanto, um ato criador e poético, como veremos na proposição a seguir, sobre a qual o autor relata:



Figura 18 - Gianni Pettena

Cada um carregava uma cadeira nas costas, como à própria sombra, os jovens - estudantes de Pettena no Instituto de Artes de Minneapolis - percorreram a cidade, de ônibus, pararam e voltaram para casa. As cadeiras foram então expostas (...) Durante um dia, um grupo de pessoas em fila única havia se auto-suficiente: deu vida a objetos desarticulados, sem forma ou significado, dando-lhes algo (...) as cadeiras eram apenas instrumentos adaptados a uma possível integração: objetos deslocados se não fossem usados, o que sinalizava a necessidade de uma presença corporal possuir um significado. O comportamento, portanto, também derivou da instrumentalização da jornada para regiões desconhecidas, que então se tornaram suscetíveis de serem atravessadas. ⁴² (PETTENA, 1979, n.p)

Ao refletir sobre a imagem e a expressão de que “cada um carregava a cadeira nas costas como à própria sombra”, observa-se a incorporação *corpobjeto*. Não há mais duas categorias distintivas: como a fita de Moebius, nessa imagem não há mais um dentro e um fora, a sombra não é uma parte externa ou acoplada ao corpo, mas sim

⁴² Pourtant chacun une chaise sur leur dos, comme leur propre ombre, les jeunes gens - étudiants de Pettena à l'Institute of Arts de Minneapolis- parcoururent la ville à pe, en autobus, s'arrêtèrent, rentrèrent. Les chaises furent ensuite exposées (...) Durant une journée, une groupe de personnes en file indienne s'était rendu autosuffisant: elles donnèrent vie à des objets désarticulés, sans forme ni signification, leu cédant quelque chose (...) les chaises n'étaient que des instruments adaptés à une possible intégration: des objeto disloqués s'ils n'étaient pas portés, qui signalaient la nécessité d'une présence corporelle pour posséder une signification. Du comportement dérivait donc aussi l'instrumentalisation du voyage vers des régions non connues, qui devenaient dès lors susceptibles d'être parcourues.

uma parte indissociável. Uma incorporação. Vemos, a partir dos projetos, a capacidade do objeto para permitir ao corpo ressignificar o estar no mundo a partir das relações construídas.

3.4 Objetos Desequilibrantes

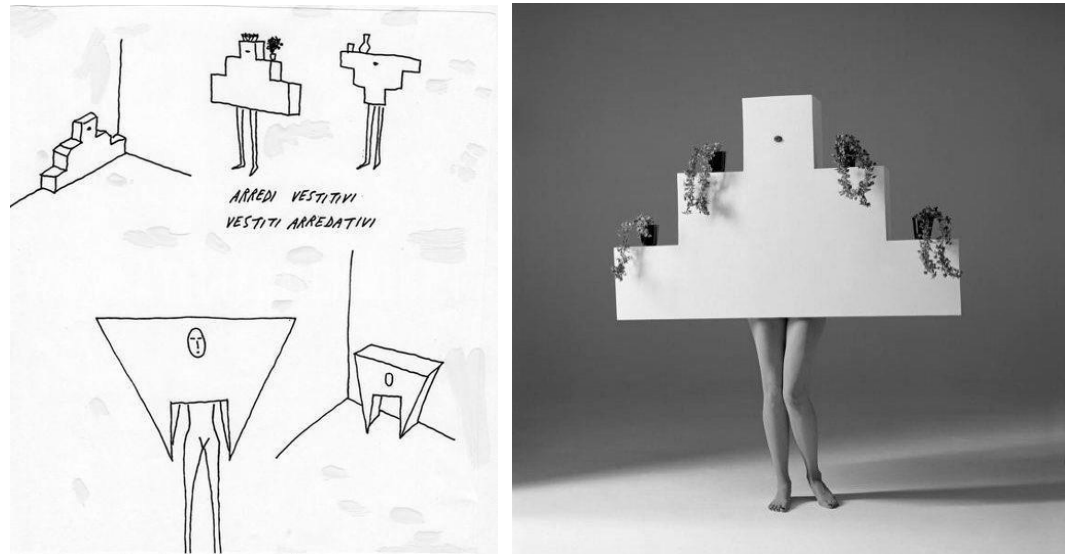


Figura 19 - Alessandro Mendini

Também preocupado em projetar modos de vida que causem disrupções no cotidiano e questionamentos aos cânones do design, Mendini procura, com a vestimenta-mobiliário, subverter o funcionalismo ao propor um objeto multifuncional:

Essa abordagem holística se manifesta no design de objetos que são flexíveis em função, permitindo, assim, múltiplos modos de uso e disposição. Para alguém acostumado a lidar com formas finitas que podem atuar como pontos de referência, tais objetos podem ser ofensivos, porque se recusam a adotar uma forma fixa ou servem como referência para qualquer coisa. Em contraste com o objeto tradicional, esses objetos, em alguns casos, assumem formas que se tornam o que os usuários querem que eles sejam, fornecendo, assim, uma maneira aberta de uso. Objetos desse tipo são concebidos como conjuntos ambientais e permitem diferentes modos de interação social, enquanto, ao mesmo tempo, permitem que o usuário faça sua própria declaração sobre privacidade e comunalidade⁴³(MOMA, 1972, p. 21).

⁴³ This holistic approach is manifested in the design of objects that are flexible in function, thus permitting multiple modes of use and arrangement. To one accustomed to dealing with finite shapes that can act as points of reference, such objects can be offensive, because they refuse to adopt a fixed shape or to serve as reference to anything. In contrast to the traditional object, these objects, in some instances, assume shapes that become whatever the users want them to be, thereby providing an open-ended manner of use. Objects of this sort are conceived as environmental ensembles and permit different modes of social interaction, while at the same time they allow the user to make his own statement about

Observamos mais uma possibilidade dessa poética do uso dentro do movimento do Design Radical, no qual, como já afirmado anteriormente, objetos multifuncionais, acoplados, desequilibrantes, serviam mais à função de gerar uma reflexão sobre a cultura material circundante do que por questões formais da materialidade em si.

Mellini, no seu ensaio “Por uma arquitetura banal”, nos fala ainda do kitsch, defendendo a criação de um projeto amoral, ou seja, uma prática projetual que vá contra todos os fundamentos do design, destacando que, nessa proposição *kitsch*, não mais buscará a continuidade natural entre homem e objeto, mas causará esse movimento disruptivo de quebra das regras. (MENDINI, 2014, p. 87)

Esse “projeto amoral” se propõe ao absurdo: congrega em um trabalho o máximo de mau gosto possível, podendo, para isso, recorrer ao uso sem escrúpulos de materiais falsos, falta de proporções nas janelas, redundância das quantidades, mau uso das cores e mesmo uma busca por aquilo que é estabelecido como feio. O autor realiza em seu ensaio um grande inventário de como seria possível subverter todos os fundamentos do design.

Finalmente, esse autor afirma que um projeto jamais corresponde à verdade (2014). Entendemos desses processos, portanto, que a estética inusitada, a busca de materiais tidos como falsos ou de mau gosto, tinha um significado filosófico dentro do movimento do Design Radical. Vemos, ainda, a criação de uma “mentira de design” como projeto que se intentava provocativo, não apenas para rever os fundamentos do campo, mas especialmente para fazer o usuário repensar sua forma de estar no mundo.

A seguir, analisaremos os brinquedos despreziosos projetados pelo sucessor do Design Radical quando, na Itália, surge o Grupo Memphis. Buscaremos entender o processo criativo do projeto e como o corpo emerge deste, ao analisar algumas propostas do grupo, com ênfase no trabalho e na filosofia de Ettore Sottsass.

both privacy and communality.

3.5 Entre os “brinquedos despretensiosos” e as “máquinas-anti-máquinas”



Figura 20 – Sofá Pratone

Herdeiro do Radical Design, em Dezembro de 1981, surge o coletivo *Memphis*, formado por um grupo de amigos reunidos nos apartamento de Ettore Sottsass:

O grupo *Memphis*, criado por designers pós-modernos na Itália em 1980/1981 tem como meta recusar as tendências do Radical Design ou Anti-design dos anos 1970. Seu mentor mor Ettore Sottsass, que já participara do Alchimia, almeja um design que se aproxima de estímulos de diversos contextos culturais que valorizados esteticamente os transforma em objetos. Memphis pode ser considerado sinônimo de design livre de regras (Bürdek, 2006). Seus designers se destacavam por quebrar convenções aceitas na época, preferem a produção de séries limitadas e não a produção industrial de massa. Escolhem objetos aparentemente não funcionais que não aderem o racionalismo ou o funcionalismo. Cultivam uma cultura de design aberta e flexível, considerando o artefato importante simbolicamente e rico de significado cultural, independente de sua origem. A maior diferença dos movimentos anteriores (Radical Design e Alchimia) talvez seja a rejeição à comercialização, mas certa crença no

comportamento do consumidor como importante indicação da identidade social individual. (WANDERLEY, 2013 p. 7)

O *Memphis*, apesar de herdar várias questões do Radical Design, como apontado por Wanderley (2013), é um grupo menos motivado politicamente, ou seja, é um coletivo que irá buscar dialogar com a indústria e produzir peças vendáveis e sustentáveis economicamente, em um diálogo mais aberto com o mercado.

Ainda assim, esse grupo formula críticas ao modernismo rígido, funcionalista e desumanizado, e rompe com os cânones estéticos do movimentos anteriores. Passam também a retomar técnicas artesanais e produção em menores escalas, numa crítica às condições de trabalho da época, como aponta De Moraes:

Era a vez do produto contestador, irônico, lúdico, amigo e soft. Era a oportunidade de criticar o estilo moderno, a alta tecnologia predominante e, ainda, o conformismo estético da produção seriada. Os produtos pertinentes a esses movimentos procuravam salientar os aspectos semióticos, subjetivos, culturais e comportamentais do ser humano, em detrimento aos tecnológicos funcionais. Sobre esses aspectos discorre o designer Ettore Sottsass: “Hoje, vejo o design mais como um gesto cultural no sentido antropológico do que como um gesto racionalístico e tecnológico”. E continua: “O design tornou-se um ato linguístico e começa a comunicar coisas que não se limitam aos mecanismos técnicos”. (2008, p.86)

Como é possível observar na imagem que abre o tópico, o sofá em formato de grama vai ao encontro dos preceitos lógicos de um produto de design funcionalista, tornando-se um dos ícones do movimento por representar esse design lúdico e inusitado, relatado por De Moraes, que nos leva a uma nova concepção de como habitar o mundo com os objetos.

Sobre essa nova atitude dentro do processo criativo, Sottsass foi um dos principais pensadores a refletir não apenas sobre o produto mas sobre esses aspectos subjetivos e culturais que estariam presentes na relação com o objeto. Ele afirma, por exemplo, que quando projetou a máquina de escrever Valentine, não planejou uma máquina, e sim uma sensação, estilo de vida. Um ser estar no mundo com o objeto. Dessa forma, Sottsass

se dera conta de que equipamentos técnicos podiam ser domesticados. Uma máquina de escrever não precisava ser tratada como peça de maquinário anônimo, mas podia ser considerada dona de uma personalidade própria. O design, em todas as suas manifestações, é o DNA de uma sociedade industrial - ou pós-industrial, se é isso o que temos hoje. É o código que precisamos explorar se quisermos ter uma chance de entender a natureza do mundo moderno. É um reflexo de nossos sistemas econômicos. E revela a marca da tecnologia com que temos de trabalhar. É um tipo de linguagem, e é reflexo de valores emocionais e culturais. O que torna essa visão do design realmente atraente é a noção de que há algo a entender sobre os objetos além das óbvias questões de função e finalidade. Isso sugere que há tanto a ganhar explorando-se o significado dos objetos quanto considerando o que fazem e o visual que têm. (SUDJIC, 2008, p. 49).

Esse designer representa um dos principais nomes ao se falar hoje tanto do Radical Design quanto do Grupo Memphis, por ter participado e sido figura marcante em ambos movimentos. Com uma carreira profícua, situada entre o final da Segunda Guerra Mundial (1947) e o início do século XXI, Sottsass foi influenciado não só pela estética como pela filosofia indiana ao fundar o grupo Memphis. Sobre a experiência de viajar, ele afirma: “De uma certa maneira, você se redesenha quando está viajando” (SOTTASS, 2013, tradução nossa⁴⁴). E explica então o que o impressionou na Índia, país que visitou pela primeira vez no início dos anos 60 e com o qual passaria a ter uma relação longa e profunda, afirmando que, por frequentar o país diversas vezes durante sua vida, uma das coisas que o impactou foi notar que todas as pessoas gostavam de usar cores vibrantes, que não havia a obsessão pelo novo e pelo imaculado, e as pessoas aceitavam bem as marcas de uso e desgastes. (ALEXA, 2017, p.4)

Ele explica, em entrevista a Justin McGuirk (SOTTASS, 2007), que a Índia transformou suas noções estéticas e o fez repensar os cânones ensinados em sua formação pela escola de ULM, herdeira da Bauhaus. Sobre a experiência com o país, afirma ainda: “Na Índia, encontrei muito fortemente uma espécie de dimensão de sacralidade. Cada objeto pode se tornar algo tão relacionado à sua vida que se torna [parte de] sua visão da sacralità [do sagrado] ”⁴⁵.

⁴⁴ In a certain sense, you redesign yourself when you're traveling.

⁴⁵ “In India I found very strongly a sort of dimension of sacrality. Every object could become

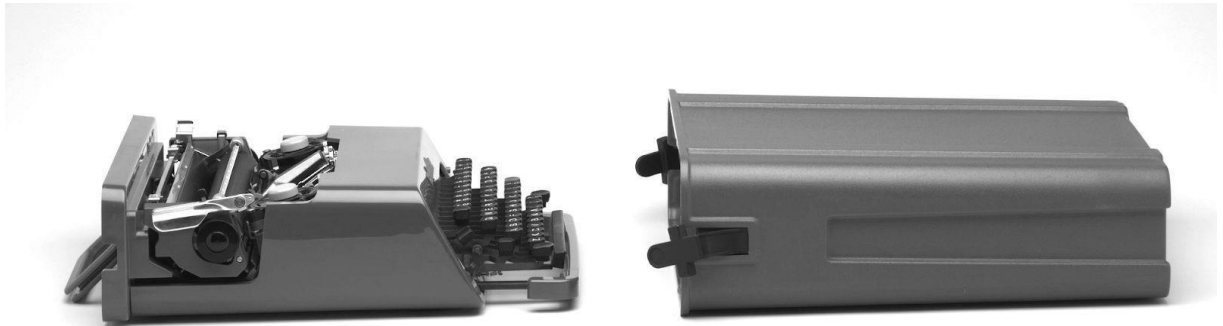


Figura 21 - Ettore Sottsass

Notamos que essa experiência do objeto como meio de enxergar a sacralidade o influenciou pelo resto de sua carreira. Ele afirma, por exemplo, que quando criou a máquina de escrever *Valentine* para a marca Olivetti (um de seus projetos mais icônicos), ele a visualizou como uma máquina que deveria ser usada em qualquer lugar, exceto num escritório, “para não lembrar a ninguém as horas de trabalho monótonas”⁴⁶. Ele a planejou “para manter companhia de poetas amadores em domingos tranquilos no país ou prover um objeto altamente colorido em uma mesa em um apartamento de estúdio.”⁴⁷ e a conceitual enquanto “an anti-machine machine”⁴⁸ e de “brinquedo despretensioso”. (BRENNAN, 2015. p. 236).

Sottsass, nesse caso, projetou não um objeto, mas uma relação entre usuário e objeto. O designer afirma, numa entrevista disponibilizada pelo Museu Alessi, que não se considerava um designer, no sentido cultural, pois não era ligado estritamente à indústria ou ao mercado, e sim alguém guiado pela relação entre objetos e pessoas.

Podemos afirmar, a partir dos exemplos estudados acima, que a atitude dos movimentos de design italiano entre as décadas de 60 e 80 foi a de rever o papel do design, não apenas como uma área técnica e funcionalista e nem mesmo como um “embelezador” que melhoraria os aspectos estéticos e formais dos produtos,

something so related to your life that it becomes [part of] your vision of la sacralità [the sacred],”.

⁴⁶ “so as not to remind anyone of the monotonous working hours”

⁴⁷ “to keep amateur poets company on quiet Sundays in the country or to provide a highly colored object on a table in a studio apartment.”

⁴⁸ Em tradução livre isso representaria uma máquina-anti-máquina

mas como proposta que pensaria o objeto antropológicamente, a partir das relações que seriam estabelecidas com as pessoas; relações estas, constituídas em torno de suas poéticas, suas questões simbólicas, icônicas, semiológicas e afetivas.

O designer passa, então, a ser capaz de visualizar mais que um usuário ou um público-alvo, e sim uma relação, um ser/estar no mundo, a partir e com o objeto, como aponta Marcolli: “É um design de procedimento, de intuição, de imaginação artística, que não se prende aos aspectos objetivos dos tecnicismos, do funcionalismo e da ergonomia” (apud DE MORAES, 2008, p. 54).

A partir desse retorno ao radical, ou seja, à raiz do design, podemos entrever possibilidades de observar o projeto como fim, de um rompimento com a mera materialização dos produtos, em busca da priorização do design enquanto formas de projetar modos de vida. A partir dessa reconexão com uma visão crítica e radical, ou seja, que volte à raiz da função social do design, vimos, a partir desse movimento, proposições de objetos disruptivos ou que projetassem e propuzessem maneiras mais conscientes de estar no mundo. A partir de agora, veremos como as essas proposições do campo do design se articulam e correspondem com o Neoconcretismo; movimento fundante da arte contemporânea brasileira.

CAPÍTULO 4 – A PRÁTICA DAS CORRESPONDÊNCIAS ENTRE NEOCONCRETISMO E DESIGN

A expressão não-objeto não pretende designar um objeto negativo ou qualquer coisa que seja o oposto dos objetos materiais com propriedades exatamente contrárias desses objetos. O não-objeto não é um antiobjeto mas um objeto especial em que se pretende realizada a síntese de experiências sensoriais e mentais: um corpo transparente ao conhecimento fenomenológico, integralmente perceptível, que se dá à percepção sem deixar resto. Uma pura aparência.

Ferreira Gullar

Neste capítulo versaremos sobre o neoconcretismo, movimento que articulou Hélio Oiticica, Lygia Clark e Lygia Pape, para buscar correspondências, a partir dos trabalhos desses artistas, entre práticas do campo da arte e práticas do campo do design. Como afirma Ingold, essas correspondências são constituídas a partir de uniões entre os campos:

E à medida que as coisas acontecem juntas e respondem umas às outras, elas não tanto interagem, mas correspondem. A interação é a dinâmica do agenciamento, onde as coisas se articulam. Mas a correspondência é uma união; não é aditivo, mas um contraponto, não 'e ... e ... e', mas 'com ... com ... com'.⁴⁹ (INGOLD, 2017, p.13)

Na busca de estabelecer essas correspondências do neoconcretismo *com* o design, buscamos ao longo do capítulo traçar analogias que não redimem as diferenças, mas as inserem num processo de concatenação dos campos. Elucidamos que “cada coisa é uma metáfora da outra” (DORNAS ET AL, 2020, p.79), ao projetar essa noção de alteridade entre os campos para possibilitar a duplicação reflexiva, sem suprimir as diferenças.

Quando nos utilizamos do termo correspondência nessa investigação, propomos designar, como elucida Ingold, essas composições de movimentos que à medida que

⁴⁹ And as things carry on together, and answer to one another, they do not so much interact as correspond. Interaction is the dynamic of the assemblage, where things are joined up . But correspondence is a joining with ; it is not additive but contrapuntal, not 'and...and...and' but 'with...with...with'.

se desenrolam, respondem e dialogam, criando afetos e modificando mutuamente uns aos outros (INGOLD, 2013, p. 105-8). A prática de correspondências, ainda segundo o autor cria dessa forma, um espaço intermediário (2017).

Pensemos, assim, no processo dialógico entre Neoconcretismo e Design a partir das mensagens trocadas durante uma década por Clark e Oiticica, congregadas no livro "Cartas 1964-1974". Os artistas se encontravam, na maior parte do tempo, separados geograficamente por continentes e temporalmente por muitos meses de distância. No processo de escrita de uma carta há, como se sabe, uma edição daquilo que deverá ser contado, uma escolha. Há, também, uma tentativa de atualização do outro sobre aquilo em que nos estamos constituindo.

Existe ainda nesse processo de corresponder-se, um movimento de pausa e meditação para elaborar os sentimentos. Muitos meses podiam demorar, na década de 60, para que essa mensagem fosse recebida e assimilada. Quando leio o conteúdo da carta, ele movimenta em mim afetos. Modifica e pode mesmo inaugurar questões adormecidas e latentes. Portanto, o processo de correspondência evidencia que não há duas coisas ocorrendo em paralelo. Corresponder-se é se movimentar em busca do encontro, do afeto do outro para que esse encontro me auxilie a elaborar quem sou.

Ancoramos, então, as análises que propomos neste capítulo nesse processo de correspondência entre neoconcretismo e design, a partir dessa esfera da estética relacional. Segundo Bourriaud, essa estética trata do "materialismo do encontro fortuito" e, ainda segundo o autor:

A estética relacional inscreve-se numa tradição materialista. Ser "materialista" não significa se ater à banalidade dos fatos, tampouco supõe aquela forma de estreiteza mental que consiste em ler as obras em termos puramente econômicos. (...) Esse materialismo tem como ponto de partida a contingência do mundo, que não tem origem nem sentido preexistente, nem Razão que possa lhe atribuir uma finalidade. Assim, a essência da humanidade é puramente transindividual, formada pelos laços que unem os indivíduos em formas sociais sempre históricas (Marx: a essência humana é o conjunto das relações sociais). Não há "fim da história" nem "fim da arte" possíveis, porque a partida sempre é retomada em função do contexto, isto é, em função dos jogadores e do sistema que eles constroem ou criticam. (BOURRIAUD, 2009, p.26)

Assim, propomos o design do encontro, o design como forma de projetar maneiras de contemplar os “*obstáculos-pedra no meio do caminho*” (intração entre FLUSSER, 2007 e DRUMMOND, 1945), para que vivencemos com eles relações transformadoras, tendo em vista que somos seres sociais e os objetos constituem parte dessa sociedade.

Devido aos seus procedimentos processuais e projetuais, bem como às suas respectivas concepções de obra, há a possibilidade de incluir os artistas aqui estudados na categoria designer-artistas, pelas noções de projeto e obra que esboçam modos de estar no mundo através das proposições que desenvolveram. Acreditamos que é possível interseccionar os campos para pensar Neoconcretismo e Design nos seus limiares. Unimos, dessa forma, o campo da arte ao campo do design, a partir das proposições neoconcretistas, para pensar os campos de forma articulada. Tentamos, desse modo, compreender e demonstrar essas aproximações e esses contrapontos que os fazem “corresponder-se” conforme Ingold (2013) nos sinaliza.

Ao longo do capítulo, inicialmente fazemos uma breve análise das diferenças entre o neoconcretismo e seu movimento predecessor, o concretismo, para compreender as alteridades que levaram à ruptura entre os grupos. Em seguida, traçaremos uma análise de alguns trechos do Manifesto Neoconcreto para compreender as bases processuais e filosóficas que ligaram os artistas estudados nesta pesquisa. Engendramos, também, um sucinto estado da arte, na tentativa de que o leitor conheça as principais referências que embasaram nossa investigação em torno do neoconcretismo.

Construímos uma breve explanação das diferenças fundamentais entre a fenomenologia da percepção de Merleau Ponty (1994), teoria que fundamenta o pensamento neoconcretista, em relação ao conceito contemporâneo trabalhado na presente pesquisa: o conceito da *intração*, termo fundado pela pesquisadora Karen Barad (2007). Essa explicação se faz necessária para fiquem elucidadas as diferenças terminológicas e conceituais das teorias usadas pelos próprios neoconcretistas na época em que desenvolveram suas pesquisas, e os relevos entre estas, na concepção da investigação aqui apresentada de uma constituição mútua entre objeto e corpo. Aqui buscamos portanto, atualizar a base teórica ao estudar os conceitos trabalhados

pelos artistas, através daquilo que Coccia denomina o *intracorpo*, “Diferentemente do corpo exterior, cujo fenômeno e aparência são separáveis de sua existência, o *intracorpo* coincide sem resto com a gama de sensações, emoções, fenômenos, através do quais se faz conhecer àquele que o vive” (2010, p.63).

Propusemos, a partir das correspondências entre neoconcretismo e design, demonstrar esse “fluxo corpóreo que coincide sem resto com a alternância através das quais ele se faz conhecer” (COCCIA, 2010, p.63) na intenção de compreender a vivência dos objetos e a fundação de um *corpobjeto*, a partir da supracitada consciência dos processos de *intração*, para pensar o campo do design.

Examinamos enfim, como podemos ver materializadas as desvelações do neoconcretismo no processo do design, analisando a correspondência entre esses campos nos trabalhos que serão em seguida aqui estudados, com o objetivo de compreender como arte e design podem criar um processo dialógico e de retroalimentação, bem como podemos teorizar os artistas aqui estudados dentro da categoria designers-artistas. Dessa forma, estudamos individualmente, cada um dos artistas que protagonizam a seguinte investigação e suas respectivas obras. Fizemos para isso, uma análise mais aprofundada de três das obras de cada um dos artistas, para compreender como suas proposições se desenvolveram e aprofundaram ao longo de suas carreiras e estudamos como cada uma delas pode contribuir para refletir sobre as práticas do design em suas correspondências com a arte.

4.1 Neoconcretismo: A experiência como fim, o objeto como meio.

O neoconcretismo surgiu a partir de uma vertente do grupo concretista. De acordo com Brito (1999), Morais (1989) e Zanini (1983), a diferença fundamental em relação aos grupos, que fez com que houvesse uma ruptura dentro do projeto concretista brasileiro, é que o segundo contava com uma base totalmente racionalista, havendo nele uma restrição às questões formais da obra. Os concretistas acreditavam que deveriam se ater a refletir sobre procedimentos compositivos e limitar-se às investigações geométricas e de materiais. Até mesmo refutavam a possibilidade de trabalhar a cor ou qualquer possibilidade de criação mais orgânica. Segundo Brito (1999), os signatários do neoconcretismo se posicionam contra esta exacerbação

racionalista e os grupos rompem, portanto, quando a vertente que virá a ser chamada de neoconcretista decide assumir e defender a necessidade de uma construção de subjetividade na obra de arte e, desta feita, de uma relação arte e vida.

As bases da criação do construtivismo brasileiro são profundamente estudadas no livro “Vértice e Ruptura do Projeto Construtivo Brasileiro” de Ronaldo Brito (1999). No estudo, o autor elucida como os concretistas foram fortemente influenciados por questões trazidas da Bauhaus, pelo estilo holandês *De Stijl*, pelo suprematismo e construtivismo soviéticos, além da Escola de Ulm. Esse autor discorre sobre como os artistas desse movimento foram influenciados por concepções da *gestalt* e inspirados pelo artista Max Bill (diretor e fundador da Escola de Ulm) que visitou o Brasil em 1951, e analisa, ainda, como esse grupo possuía, portanto, como os movimentos que lhe inspiraram, uma forte relação com a industrialização. Dessa forma, sobre o concretismo, podemos reiterar:

O contexto desenvolvimentista de crença na indústria e no progresso dá o tom da época em que os adeptos da arte concreta no Brasil vão se movimentar. O programa concreto parte de uma aproximação entre trabalho artístico e industrial. Da arte é afastada qualquer conotação lírica ou simbólica. O quadro, construído exclusivamente com elementos plásticos - planos e cores -, não tem outra significação senão ele próprio. Menos do que representar a realidade, a obra de arte evidencia estruturas e planos relacionados, formas seriadas e geométricas, que falam por si mesmas. Apesar de uma pauta geral partilhada pelo concretismo no Brasil, é possível afirmar que a investigação dos artistas paulistas enfatiza o conceito de pura visualidade da forma, à qual o grupo carioca opõe uma articulação forte entre arte e vida - que afasta a consideração da obra como "máquina" ou "objeto". (NEOCONCRETISMO, n.p)

Muito semelhante ao que ocorre com a Bauhaus, é então uma busca de diálogo com a indústria que sustenta as obras concretistas. Podemos ressaltar, por exemplo, a obra trazida por Max Bill, a “Unidade tripartida”, que trata de uma fita de Moebius em aço inox, um material industrial, e pela qual o artista é premiado, como afirma Brito:

O prêmio da Bienal de São Paulo de 1951 concedido à peça de Bill Unidade tripartida foi sintoma do entusiasmo local pelos postulados racionalistas da arte concreta. Esse entusiasmo [...] fez grassar entre os que aqui estavam uma tendência geométrica inequívoca e os conceitos construtivos implícitos nessa tendência.” (1999, pp. 36-37)



Figura 22 - Max Bill

Por refutarem essa perspectiva mecanicista do processo criativo e do conceito de obra elucidados por Brito e defenderem que a obra de arte deveria possuir e estimular a subjetividade, bem como uma relação mais profunda e livre tanto no seu procedimento projetual quanto com relação ao espectador (que viria em breve a se tornar um participante da obra), é que houve a ruptura entre os grupos.

Vale destacar que os Neoconcretistas não refutavam o processo industrial, inclusive, Lygia Clark criou a série “Bichos” com a intenção de replicá-los e permitir sua “proliferação” em larga escala, de forma que fossem vendidos na rua, em bancas de camelô, como afirma a artista (1963). O que os neoconcretistas negavam era a impossibilidade da subjetividade, tanto no processo de criação quanto na fruição e recepção da obra. Negavam peremptoriamente o processo de criação como procedimento maquinal. Para eles, a experiência subjetiva da obra era o fim e o objeto era meio para alcançá-la. Essas diferenças ideológicas fizeram, portanto, com que os artistas neoconcretistas rompessem com seus predecessores ao lançarem mão do Manifesto Neoconcreto, no dia 23 de março de 1959, no Suplemento Dominical do Jornal do Brasil, e da I Exposição Neoconcreta, realizada no mesmo ano, de modo a inaugurar a partir destes eventos um novo movimento.

Assim, observamos sobre a vertente neoconcretista e, mais especificamente, sobre os três artistas aqui estudados, que “seus trabalhos começaram a abandonar a superfície plana da tela e caminharam em direção à experiência corporal. Eles são fundamentais para situar a questão da participação do espectador na obra de arte. Estes autores abriram um campo de experimentação” (FRANCO, 2002, p. 60)

4.1.1 Manifesto Neoconcreto: bases filosóficas



Figura 23 - Manifesto Neoconcreto

Não nos deteremos longamente nos fundamentos históricos ou nas diferenças entre concretismo e neoconcretismo. O propósito deste tópico é ressaltar a questão da experiência do *corpobjeto*, inaugurada naquele momento pelo Movimento Neoconcreto, para pensar correspondências com o processo projetivo do design.

Todavia, faz-se necessário apontar as bases filosóficas a partir das quais os artistas neoconcretistas buscavam traçar novos caminhos, baseados nas questões estruturais, não-figurativas e geométricas suscitadas pelo Concretismo. Eles passaram a defender que objeto de arte não deveria ser isento e sim participante da relação com o público. A obra, segundo os artistas deste movimento possuía

expressividade, sensibilidade e até mesmo subjetividade, indo muito além dos seus aspectos formais.

Posteriormente, os artistas desse movimento também romperam, como veremos a seguir, com a visão de um “artista criador” e com o “espectador neutro” da obra, ao propor a vivência do objeto de arte como capaz de levar o público a uma experiência transformadora, convidando-o, por sua vez, à incorporação. Elucidamos a seguir como estes artistas propuseram esses procedimentos que aproximamos da *intração*, ou seja: o público participante, ao tocar, manipular adentrar ou vestir a obra, passava a dela fazer parte e, a partir dela, a ser constituído.

Entram nos trabalhos dos artistas do neoconcretismo elementos como cor, movimento e espaço, mas, sobretudo, esse grupo inaugura a possibilidade participativa do espectador, que passou a mudar de estatuto em relação à obra, que também se transformara. Por se debruçarem sobre a possibilidade de planejar experiências que modifiquem as nossas formas de estar no mundo e nos constituir nele a partir do objeto, é que buscamos conceituar os artistas neoconcretistas, a seguir estudados, dentro da categoria artista-designer.

O Manifesto Neoconcreto apresenta um postulado incisivo em contraponto ao Concretismo, como podemos observar ao analisar a frase que inaugura o texto: “A expressão neoconcreto indica uma tomada de posição em face da arte não-figurativa “geométrica” (neoplasticismo, construtivismo, suprematismo, Escola de Ulm) e particularmente em face da arte concreta levada a uma perigosa exacerbação racionalista.” (GULLAR et AL, 1959), enquanto, simultaneamente, propõe uma articulação em prol da sensibilidade, em favor de uma abordagem mais fenomenológica, vale dizer, mais sensorial, sinestésica e corpórea, das obras.

Os participantes do Movimento Neoconcreto afirmam em seu manifesto, ainda, que tinham o intuito de “rever as posições teóricas adotadas até aqui em face da arte concreta, uma vez que nenhuma delas “compreende” satisfatoriamente as possibilidades expressivas abertas por estas experiências” (GULLAR et al, 1959), refutando, portanto, as atitudes “cientificistas e positivistas em arte” (GULLAR et al, 1959), e parte em busca de uma abordagem metafísica do fazer artístico. Sobre o

manifesto, vale ainda destacar alguns trechos com os quais podemos dialogar para nos aprofundar na compreensão que o grupo possuía de seus próprios procedimentos artísticos, bem como das suas correspondências com o design. Os artistas neoconcretos afirmam:

Não concebemos a obra de arte nem como "máquina" nem como "objeto", mas como um *quasi-corpus*, isto é, um ser cuja realidade não se esgota nas relações exteriores de seus elementos; um ser que, decomponível em parte pela análise, só se dá plenamente à abordagem direta, fenomenológica. (GULLAR et al, 1959)

Observamos no manifesto assinado por Ferreira Gullar, Lygia Clark, Lygia Pape, Amílcar de Castro, Franz Weissmann, Reynaldo Jardim, Sergio Camargo e Theon Spanudis, a partir da expressão "*quasi-corpus*", o reconhecimento inicial de uma concepção de agência na obra de arte. No Manifesto, relatam essa concepção do objeto como participante ativo nas construções de interrelações e, ao mesmo tempo, ao analisar a realidade desse ser que "só se dá plenamente à abordagem direta", observamos essa necessidade da *intração*. Um chamamento para que o espectador deixe seu lugar passivo e comece a ser um integrante da obra, para que possa vivenciá-la e sair dessa vivência transformado.

Este é, portanto, o relevo fundamental que diferencia os dois movimentos e que justifica o estudo do Movimento Neoconcreto em nossa pesquisa, conforme observamos:

A recuperação das possibilidades criadoras do artista - não mais considerado um inventor de protótipos industriais - e a incorporação efetiva do observador - que ao tocar e manipular as obras torna-se parte delas - apresentam-se como tentativas de eliminar certo acento técnico-científico presente no concretismo. Se a arte é fundamentalmente meio de expressão, e não produção de feitiço industrial, é porque o fazer artístico ancora-se na experiência definida no tempo e no espaço. (NEOCONCRETISMO, 2020)

Ao indicar uma aproximação entre arte e design através dessa correspondência no âmbito dos procedimentos metodológicos entre os campos, podemos idealizar formas mais qualitativas de pensar o processo projetual no design, bem como as relações do design com os corpos.

Apesar de Hélio Oiticica não ter assinado o Manifesto, podemos estabelecer, pela análise de suas obras e de seus escritos, que o artista era próximo não somente dos integrantes do grupo, mas também das questões filosóficas e artísticas com que trabalhavam. Portanto, o inserimos nessa reflexão como artista neoconcreto, como fazem outros autores e críticos de arte tais como Favaretto (1992), Brito (1999), Rivera (2012), e Pequeno (2013), entre outros. Vale ressaltar que, como afirmam os próprios artistas no próprio Manifesto, não há uma ligação dogmática, ou seja

Os participantes desta I Exposição Neoconcreta não constituem um "grupo". Não os ligam princípios dogmáticos. A afinidade evidente entre as pesquisas que realizam em vários campos os aproximou e os reuniu aqui. O compromisso que os prende, prende-os primeiramente cada um à sua experiência, e eles estarão juntos enquanto dure a afinidade profunda que os aproximou.

Nas obras dos neoconcretistas vemos a

tentativa de consolidar o conceitual e o sensorial, busca em religar arte e vida e crescente ênfase na participação/recepção do espectador, numa experimentação espaço/temporal na qual uma concepção homogênea e linear do tempo e um entendimento do espaço como algo já dado começam a ser questionados, o que possibilita o desencadeamento de novas percepções corporais (FRANCO, 2002, p.29)

Observaremos, desse modo, em diversas proposições dos artistas desse movimento, a intenção de sublimar a distância entre observador e obra. Como elucidaremos a seguir, esse trabalho e essa intencionalidade de produzir uma experiência de *intração* a partir da obra só vai se aprofundar ao longo da trajetória dos artistas aqui estudados.

4.1.2 Do corpo ao objeto: Inquietações críticas

Gostaríamos de explicar aqui o recorte necessário para realização desta pesquisa, ao considerar a profusão de materiais encontrados em torno do movimento neoconcreto e dos três artistas a partir dos quais elaboramos nossas reflexões. Há uma vasta quantidade de material crítico-reflexivo e de alta qualidade escrito sobre suas produções e inquietações artísticas. Dessa maneira, há que se fazer escolhas para selecionar os conteúdos que contribuiriam de forma mais contundente para o estudo aqui realizado.

Vale ressaltar como base teórica fulcral os livros e textos escritos pelos próprios artistas aqui estudado, tais como “Aspiro ao Grande Labirinto”, que conta com uma coletânea de diversos escritos de Hélio Oiticica. O livro “Cartas”, que abrange correspondências trocadas entre Lygia Clark e Hélio Oiticica, no período de 1964 a 1974, em que os autores discorrem longamente e em diversas fases de suas trajetórias profissionais sobre os rumos de suas investigações artísticas. Tivemos também oportunidade de consultar anotações e diários de Clark contidos no catálogo “Lygia Clark: uma retrospectiva”, que conta com versões digitalizadas de manuscritos da autora, bem como escritos da própria artista reunidos no catálogo da FUNARTE de uma exposição da mesma, em 1980. Consultamos também para elaboração desta pesquisa, textos escritos por Lygia Pape contidos nos compilados de “Escritos de Lygia Pape: cidade, neovanguarda e cultura material popular” (1978). Foi um privilégio, sem dúvida, poder ouvir o ecoar das vozes dos artistas aqui estudados na consulta de textos diretamente por eles produzidos e instruir-nos através de suas ideias e, por vezes, divagações, a partir desses escritos originais.

Além da leitura do que nos foi possível encontrar disponível entre textos dos próprios artistas, também congregamos nesta pesquisa alguns teóricos que têm realizado um contundente esforço para elaborar as propostas e a relevância do movimento neoconcreto brasileiro para o cenário artístico, a exemplo de um dos pioneiros no esforço de levar os neoconcretistas a um reconhecimento internacional, Guy Brett, e o crítico Ronaldo Brito.

Outros materiais que forneceram base teórica para realização desta pesquisa foram os livros “Hélio Oiticica e Arquitetura do Sujeito” de Tania Rivera (2012) e “A invenção de Hélio Oiticica” de Celso Favaretto (1992), nos quais os autores realizam profundas análises do trabalho do artista. Além disso, consultamos parte dos diversos artigos da psicóloga Suely Rolnik, que traça uma profunda análise da obra de Lygia Clark e seu “corpo vibrátil”, como denomina a pesquisadora, que muito se aproxima e dialoga com nosso conceito de “*corpobjeto*” já supracitado e sobre os quais discorreremos mais a seguir.

Também nos foi possível encontrar algumas bibliografias que versavam sobre intersecções entre os trabalhos dos artistas como, por exemplo, o livro “Conversações

e Fricções Poéticas” de Fernanda Pequeno (2013), no qual a autora produz análises dos diálogos artísticos entre Hélio Oiticica e Lygia Pape. A partir especialmente destas leituras, construímos grande parte das reflexões contidas neste tópico da investigação.

4.1.3 Bases teóricas para pensar o *corpobjeto*

Os artistas neoconcretistas, dentro do recorte de seu tempo, tinham como base teórica a obra de Merleau Ponty, o que demarcava em seus trabalhos, portanto, uma base fenomenológica. Contudo, nesta pesquisa, ressaltamos que, mais que um processo de fenomenologia, ou seja, mais que a percepção de fenômenos ou acontecimentos exteriores ao corpo, os artistas aqui estudados propuseram obras nas quais podemos observar procedimentos que podem ser aproximados do realismo agencial, pois, mais do que vivenciar uma obra exterior a si a partir dos sentidos, a constituição tanto da obra quanto do participante se dava de forma mútua, a partir de um processo de *intração*.

Não é nossa intenção refutar a teoria Merleau-Pontiana, mas procuramos atualizar os questionamentos trazidos por esses artistas a partir das concepções e conceitos contemporâneos de *intração* e agência, os quais nos permitem constatar e teorizar sobre a possibilidade de surgimento do aqui denominado *corpobjeto*, essa entidade que se constitui a partir do encontro. Esse neologismo busca evidenciar a nossa necessidade de pensar o afeto dentro do processo projetual: “Cada vez mais o sensível ganha espaço e vem permeando todas as áreas de conhecimento” (BELCHIOR & RIBEIRO, 2014, p.71). Como apontado por Katz & Greiner:

Nós seres humanos, somos resultados de 0,5 a 1,2 bilhões de anos de evolução metazoária (...). Evidentemente, um tempo tão longo produz um sem número de adaptações, isto é, de negociações entre corpos e ambientes. Se o sopro em torno também compõe a coisa, a cultura entendida como produto do meio, do em torno, encarna no corpo. O que está fora adentra e as noções de dentro e fora deixam de designar espaço não conectos para identificar situações geográficas propícias ao intercâmbio de informação. As informações do meio se instalam no corpo, o corpo, alterado por elas continua a se relacionar com o meio, mas agora de outra maneira, o que o leva a propor novas formas de troca. Meio e corpo se ajustam permanentemente num fluxo inestancável de transformações e mudanças. (GREINER e KATZ, 2001, p. 77).

Reforçamos, assim, que os objetos *intracionais* propostos no neoconcretismo e no design apresentam a possibilidade de desvelar o sensível, por causarem uma disrupção e um reconhecimento mútuo gerados a partir do encontro, de forma a ocasionar uma consciência desse fluxo e dos intercâmbios de informações apontados acima pelas autoras. Vale ressaltar, ainda, que esse afeto nem sempre será agradável, pois, ainda segundo Belchior e Ribeiro, “As diferenças, ao mesmo tempo que nos causam um estranhamento, suscitam uma nova forma de apreensão da realidade que, por vezes, nos causam certo incômodo” (2014, p.74).

Buscamos enfatizar que, como resultado desse processo de consciência, os objetos, bem como as correspondências e interações ontológicas entre humanos e coisas, modificam nosso estar no mundo. O corpo, enquanto aparato psicobiológico, e o indivíduo em sua complexidade antropomórfica estão envolvidos na relação com os objetos. Sobre isso Starace afirma: “O fora, o objeto, a matéria, concorre para materializar o dentro, o mundo das ideias, o psíquico. Entre o dentro e o fora, entre a consciência e os objetos, existe uma continuidade de sentido” (2015, p.28). Procuramos delinear maneiras através das quais possamos vivenciar, através desta continuidade de sentido, uma experiência de transformação mútua.

Em outras palavras, pensamos uma possibilidade de continuidade do corpo do sujeito com o objeto. Nesta pesquisa, optamos por apresentar a *intração* como uma metamorfose do corpo em objeto e dos corpos dos objetos. A fim de dar forma a essa ideia, criamos, então, um neologismo resultante da contração vocabular e semântica: *corpobjeto*. O termo pode sugerir os projetos em design e arte que concebem o “elo inseparável entre observador e a coisa observada.” (MORIN, 2015 p.12). De acordo com Barad, não se trata de duas entidades anteriores à experiência. Isso significa que corpo e objeto se constituem mutuamente a partir desses encontros.

4.1.4 Neoconcretismo e Experiência

Segundo as referências bibliográficas que constituíram a base da nossa investigação, não há elementos ou entidades anteriores à experiência. Desta premissa surge, portanto, o conceito que aqui definimos como *corpobjeto*, constituição relacional que se dá no encontro, passando a ser a base pela qual nos configuramos e

reconfiguramos a todo momento. A experiência do encontro *intracional* ocorre não somente na relação com os objetos de arte neoconcretistas, ou mesmo com objetos de arte em geral, mas sim com quaisquer objetos e coisas do mundo natural, artificial ou objetual com que possamos *intracionar* a partir dessa consciência do realismo agencial.

Sobre as relações aqui apresentadas com a finalidade de concatenar o neoconcretismo e o design, Providência afirma: “Estas experiências alicerçam-se tanto nas experiências estéticas que o objeto em si proporciona como nas experiências de usufruição que nascem da interação e da relação que se cria com os objetos” (2020, p.9), elas intentam uma modificação no estatuto das entidades participantes. São, portanto, reflexivas. Como aponta Benjamin, a experiência deixa um rastro. Ela é constituída em um tempo diferente do desejo, da emoção e do consumo, pois necessita de uma pausa que permita a contemplação destas modificações mútuas que o autor define como a condição aurática das coisas. De acordo com Benjamin:

Em suma, o que é a aura? É uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja. Observar, em repouso, numa tarde de verão, uma cadeia de montanhas no horizonte, ou um galho, que projeta sua sombra sobre nós, significa respirar a aura dessas montanhas, desse galho. Graças a essa definição, é fácil identificar os fatores sociais específicos que condicionam o declínio atual da aura. Ele deriva de duas circunstâncias, estreitamente ligadas à crescente difusão e intensidade dos movimentos de massas. Fazer as coisas “ficarem mais próximas” é uma preocupação tão apaixonada das massas modernas como sua tendência a superar o caráter único de todos os fatos através da sua reprodutibilidade (1994, p.170)

Como podemos inferir a partir do recorte acima apresentado, a aura não é, portanto, uma entidade presente exclusivamente nas obras de arte, mas antes uma possibilidade de aproximação e contemplação de um determinado fenômeno pela observação: uma maneira de se relacionar. Essa aura está em declínio não somente pelo excesso de objetos, e sim devido à nossa falta de experiência, contemplação e pausa. É preciso resgatar a possibilidade de nos correspondermos com os objetos, como afirma Steyerl: “Segundo Benjamin, essa linguagem das coisas é muda, é mágica e seu meio é uma comunidade material. Assim, devemos assumir que existe uma linguagem de pedras, painéis e caixas de papelão. Lâmpadas falam como se

habitadas por espíritos (...)” (2006, p.76). Observar, ser com e permitir ter com as coisas uma vivência.

Como nos explica Benjamin, nós perdemos a capacidade de compreender que a linguagem dos objetos não é senão a mais pura expressão do espírito humano. Para o autor, se conseguíssemos desenvolver métodos que propusessem uma correspondência entre a linguagem humana e a linguagem das coisas, nós poderíamos restituir o conteúdo poético relacionado à simbologia dos objetos. Essa capacidade de tradução da língua das coisas poderia nos levar a (re)semantizar sua linguagem, espiritualizando a experiência relacional por elas desencadeada. (DORNAS et al, 2020, p.79)

Assim sendo, a intenção desta pesquisa é buscar formas no design de evidenciar o fenômeno dessa aproximação, ou seja, da *intração* de que nos fala Barad (2007), e trazer para o campo do design a discussão acerca do *corpobjeto*, para que passemos a ter uma consciência mais profunda do mundo que nos cerca ao repensarmos nossos processos projetivos.

Ao propor na experiência com a arte esse caráter ativo do objeto e a possibilidade de incorporação da obra, acreditamos na relevância do presente projeto em estudar o Movimento Neoconcreto para traçar correspondências com o campo do design. Buscamos, portanto, entender os mecanismos e procedimentos usados por seus artistas para constituir essas novas possibilidades relacionais de vivenciar o objeto junto ao público. Acreditamos, com isso, poder contribuir para que se pense o campo do design a partir da ideia de uma “agência do objetos” teorizada por diversos antropólogos quem vem tentando entender a importância da cultura material nas relações humanas, tais quais Miller (2010), Latour (2012), Gell (2018), Ingold (2012, 2017), entre outros.

Sendo assim, iniciamos nossas reflexões a partir da citação de Lygia Clark que inaugura o livro “Cartas” em que ela afirma: “Hélio era o lado de fora de uma luva, a ligação com o mundo exterior. Eu, a parte de dentro. Nós dois existimos a partir do momento em que há uma mão que calce a luva” (1986). Esta epígrafe do livro abre a possibilidade de compreender o fio condutor da investigação dos três artistas estudados: Hélio era a expansão para um mundo exterior e político “Seja marginal, seja herói” eram as palavras de ordem de um de seus mais populares Parangolés. Suas obras partiam das questões latentes nas favelas, na música popular, no uso de

drogas. Criou abrigos, habitações, espaços para se estar no mundo a partir de “uma sofisticada releitura da relação entre indivíduo e sociedade, sujeito e cultura” como aponta Rivera (2012, p.15).

Por outro lado, Lygia Clark enveredou sua investigação pelo mundo interior da luva, a psicanálise, o inconsciente, o lado sombrio e pantanoso do indivíduo. A artista explorou a subjetividade através do “corpo vibrátil” (ROLNIK, 2001 p. 317) presente nos objetos relacionais, até abandonar completamente o objeto e passar à experiência pura com e a partir do outro. Seu olhar voltou-se para a “baba antropofágica”, ou seja, aquilo que sai de um corpo para enveredá-lo e emaranhá-lo aos outros.

Propomos aqui, a partir da afirmação de Clark, que havia um terceiro elemento entre a mão que calçava e a luva. Acreditamos que esta citação revela o elemento, representado por Lygia Pape: a luva em si. Ou seja, a materialidade da luva, o objeto material que cria uma conexão entre o interior e exterior, a fita de Moebius, sem dentro ou fora, mas em sua tangibilidade: a concretude de seu *corpus* evidenciada. A artista que nos fez, através dos materiais olhar para fora e para dentro, simultaneamente, tinha, tal qual Oiticica, diálogos com o exterior e com as questões políticas e, concomitantemente, uma investigação clara com as interioridades, o erótico, o feminino, a descoberta de si (vide a obra “Ovo” que estudaremos em seguida). Analisaremos, assim, as obras destes três artistas enquanto este *corpus* intermediário. Conforme elucida Coccia, “Na realidade, é sempre fora de si que algo se torna passível de experiência: algo se torna sensível apenas no corpo intermediário que está entre o objeto e o sujeito” (2010, p.20). De Lygia Pape, como terceiro elemento, consideraremos, nessa investigação, a conscientização da materialidade em si.

4.2 Incorporação

A obra de Hélio Oiticica (1937–1980) parte da pintura para o espaço, convidando ao movimento, à penetração e à incorporação. De acordo com Favaretto “A experimentação de Oiticica desenvolve-se continuamente da pintura à antiarte ambiental, compondo um ‘programa *in progress*’” (1992, p.49). Ainda segundo o autor, é possível localizar na trajetória do artista duas fases: uma primeira, visual, com

experimentações e questionamentos estéticos; e uma segunda, sensorial, na qual podemos ver aprofundadas indagações éticas.

Analizamos aqui três obras de Oiticica: inicialmente os Relevos Espaciais (1960), primeiras obras que convidam o participante a uma penetração na cor a partir do movimento. Os Parangolés (1964), obras em que vemos completamente realizada a possibilidade de incorporação. E finalmente a obra Éden (1969), parte do programa do artista no sentido da antiarte ambiental, no qual planeja modos de estar no mundo.

Desde o início, é possível notar nos trabalhos de Oiticica uma relação que se construirá ao longo de sua investigação a partir da pintura e que perpassa todas suas obras, em torno da cor em movimento no espaço. Essa cor convida sempre o participante a adentrar de alguma forma à obra. Notamos nos Relevos Espaciais⁵⁰ (1960) os trabalhos iniciais que evidenciam de maneira mais contundente essa relação com o movimento e com o espaço, ao mesmo tempo em que passam a delinear uma proposta semelhante ao que decorrerá ao longo das suas investigações posteriores. Sobre esse processo o artista afirma:

Com o sentido de cor-tempo tornou-se imprescindível a transformação da estrutura. Já não era possível a utilização do plano, antigo elemento de representação, mesmo que virtualizado, pelo seu sentido a priori, de uma superfície a ser pintada. A estrutura gira, então, no espaço, passando, ela também, a ser temporal: estrutura tempo. Aqui, a estrutura e a cor são inseparáveis, assim como o espaço e o tempo, dando-se, na obra, a fusão desses quatro elementos que considero dimensões de um só fenômeno. (1986, p.44)

Nos Relevos, o artista pintava placas de madeiras em diversos tons de uma mesma cor e as pendurava por fios transparentes no teto do espaço da galeria. Essa pintura-estrutura permitia que a cor fosse vista a partir da sua multidimensionalidade, através de diferentes ângulos, Oiticica se refere a eles como “pintura no espaço real” (FAVARETTO, 1992, p.59). O espectador precisava caminhar em torno da obra para captá-la, absorvê-la e participar dela. Estas pinturas acentuam as relações entre cor e espaço. Os relevos são propostos como dobraduras, mas a participação do

⁵⁰ Apesar da investigação profunda de Oiticica em torno da cor, decidimos manter aqui as imagens em preto e branco por um desejo de realçar as formas, angulações, texturas, transparências e contornos das obras, bem como para manter uma confluência visual com as demais imagens da pesquisa.

observador nesta obra ainda não é plena, como aponta Favaretto (1992) devido à estaticidade das estruturas.

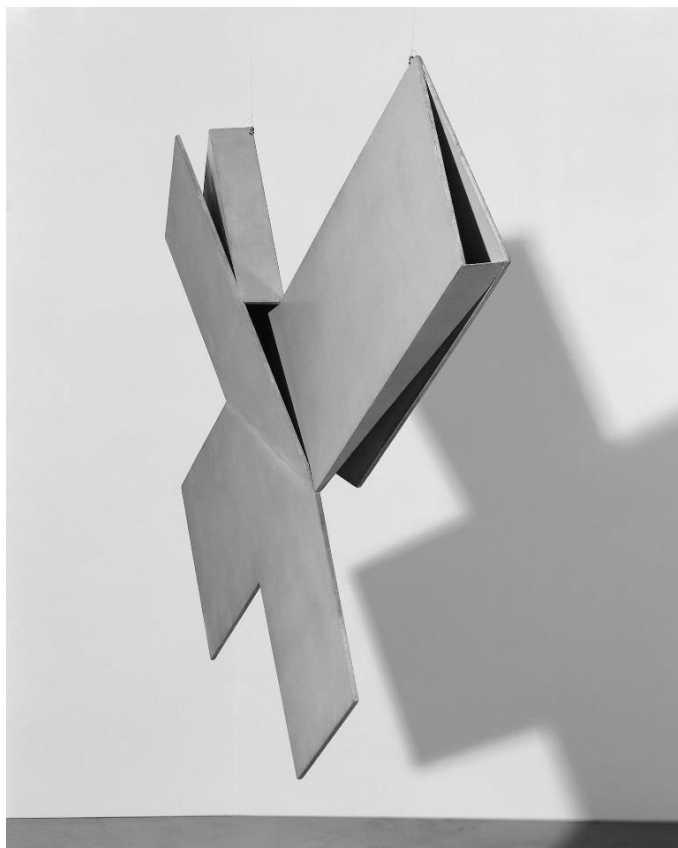


Figura 24 - Relevos Espaciais de Oiticica

Ramos afirma, ao escrever sobre Oiticica, que se depara com o seguinte paradoxo “O impulso *para fora*, a vontade de colocar a obra diretamente no mundo, no exterior de qualquer moldura física ou institucional, acabava criando dobras, cavidades, fendas, capas e ninhos” (2019, p.23, grifo do autor). Nos Relevos Espaciais notamos os primeiros experimentos do artista em torno da possibilidade de penetrar a coratravés do espaço. Sobre esta obra, Ramos afirma também: “Creio que o momento exato em que essa ambivalência nasce pode ser assinalado ainda no início da obra, na passagem dos *Bilaterais* (1959) para os *Relevos Espaciais* (1960)” (RAMOS, 2019, p.23).

O autor aponta que dessa fenda, dessa dobra interior, dessas pequenas frestas “Sai toda a obra de Hélio Oiticica - e boa parte da arte contemporânea brasileira - num impulso de interiorização constante (...)” (RAMOS, 2019, p.25). Ele sinaliza esse movimento que, apesar de uma busca pela exteriorização, convida sempre a um

retorno. Assim como na fita de Moebius não é possível separar dentro e fora. Ainda sobre esta obra, Rivera afirma “Esse lugar que é fora de nós e no entanto se torna íntimo, ao nos convidar a nos retorcermos um pouco, a nos subvertermos como a fita de Moebius, objeto que anula a distinção entre dentro e fora, avesso e direito.” (2012, p. 36).

Esses experimentos em torno da possibilidade de penetrar a cor através do movimento no espaço culminam posteriormente nos Parangolés (1964), que representam para Oiticica a “totalidade-obra”. Segundo Rivera, “O Parangolé é, de saída, e por definição, coletivo. Porque ele ocupa um lugar entre o eu e o outro, entre sujeito e objeto, entre sujeito e cultura.” (2012, p.36). Conforme aponta Favaretto (1992), é a obra em que essa possibilidade da dobra que convida para a entrada se realiza completamente.

Ao lançar um olhar poético-musical para o Parangolé, a compositora e cantora Adriana Calcanhotto elucida:

*O parangolé pamplona você mesmo faz
O parangolé pamplona a gente mesmo faz
Com um retângulo de pano de uma cor só
E é só dançar
E é só deixar a cor tomar conta do ar
Verde
Rosa
(...)
Para o espaço estandarte
Para o êxtase asa-delta
Para o delírio, porta aberta
Pleno ar
Puro hélio*

(Parangolé Pamplona, faixa 1 do disco Marítimo, 1998)

Como definido pelo poeta Haroldo Campos e parafraseado por Calcanhotto, “Vejo nos Parangolés a expressão mais essencial de sua postura ético-estética. Já os procurei definir, uma vez, como ‘asas-deltas para o êxtase’” (apud FRANGE, p. 234-261). Ao metaforizar que o "Parangolé" é uma "asa-delta para o êxtase", o verso expressa a possibilidade de sinestesia e arrebatamento (no sentido mesmo religioso) a partir da *intração*. Sobre esta obra, Oiticica afirma:

O parangolé não era assim uma coisa para ser posta no corpo e para ser exibida. A experiência da pessoa que veste, da pessoa que está fora vendo a outra vestir ou das que vestem simultaneamente a coisa,

são multiexperiências. Não se trata do corpo como suporte da obra. Pelo contrário, é total incorporação. Incorporação do corpo na obra e da obra no corpo. Eu chamo de in-corporação (apud FAVARETTO, 1992, p. 107).

Esse processo denominado por Oiticica como “in-corporação” é o que definimos aqui como a *intração corpobjeto*. Como elucidado pelo autor, não apenas a pessoa que veste-dança a obra faz parte da incorporação, mas também o espectador simultaneamente a compõe numa multiexperiência que evidencia a possibilidade ética de criar uma relação com o outro.



Figura 25 - Parangolé de Oiticica

Como poetizado na canção acima, o Parangolé é um, ou um compilado de tecidos, originalmente retângulos, que podem ser pregados de diversas formas e geram “formas disformes”, mas a obra de fato somente acontece quando o participante não unicamente a veste e adentra, mas quando a partir dela e com ela se movimenta.

A obra existe para ser dançada, momento no qual realiza o procedimento *intracional* de que nos fala Barad (2007). Já não há um espectador ou sequer um participante, bem como também não há uma obra anterior à experiência. A entidade Parangolé se constitui no momento mesmo da dança-movimento, e evidencia-se nesse processo o que aqui denominamos o *corpobjeto*.

O encontro vivenciado modifica ontologicamente o estatuto do participante e da obra. Por necessitar do movimento do seu habitante para alcançar sua plenitude, o Parangolé funciona então como um abrigo “(...) aquele lar que não nos abandona nunca (...), uma espécie de hábitat móvel, uma roupa ou uma tenda (...), uma espécie de segunda pele que carregamos” (DERRIDA, 2003, p. 81). Alcança-se uma fusão entre corpo e objeto através da ação. A proposição é a experiência do instante. A obra torna-se esse fragmento de existência: a cor no espaço, o tecido/corpo em movimento permite descobrir formas existenciais de si mesmo. O corpo se amplia, sinto o mundo através do objeto, com ele.

O Parangolé conta ainda com instruções para sua construção: o artista define que para construir a estrutura do parangolé, basta apenas um tecido de 3 metros de comprimento e alguns alfinetes que devem criar drapeados e pregas de forma que este consiga, de certa maneira, abraçar, se encaixar, embutir, ou de certa forma, empacotar a estrutura física, deixando-a, todavia, livre para locomover-se.

Oiticica deixa muito claro que o Parangolé não é uma obra a ser vestida, mas sim encarnada, realizada somente no e a partir do corpo em movimento. Entidade *corpobjetual* que se formará a partir do movimento da dança, do corpo e do objeto em um processo de fusão. Sobre esse movimento, Gil propõe que ele é uma:

(...) espécie de levitação que se basta a si mesma, com o seu espaço e tempo próprios, a dança traz em si e perante todos a chave da inteligência do corpo. O dançarino é simultaneamente o papel, a pena e o grafo, sendo o espaço que o seu corpo desenrola aquele em que, eventualmente, se inscreve o signo que é o próprio corpo. (GIL, 1999, p. 71)

Neste sentido, podemos ver aqui novamente os procedimentos através dos quais o neoconcretismo se aproxima dos projetos do design. Se a obra de arte já não mais importa e o que se elabora é uma possibilidade de experiência através do objeto, vemos aqui realizada a correspondência com os processos do design. Podemos traçar paralelos entre o “Parangolé” e a proposta apresentada anteriormente do Coletivo Archizoom no projeto “*Vestir-se é fácil*”, que também convida a esta autonomia de um participante colaborativo não apenas no processo de concepção das “peças/obras/objetos”, mas também na vivência destes, no processo de confecção,

experimentação e uso das mesmas. Também podemos notar correspondências entre esta obra e os “brinquedos despreziosos” de Sottsass, que propunham o caráter lúdico das experiências. Vale ressaltar que, tanto nas obras de Oiticica e dos neoconcretistas em geral, quanto nas proposições dos coletivos Archizoom os espectadores/participantes não criam, mas se recriam como sujeitos a partir da experiência.

Cor e movimento, através da entidade *corpobjeto* tomavam conta do espaço. Uma dupla ativação acontece: do objeto e do usuário do Parangolé, que não mais poderá ser um público passivo da obra de arte, e deverá construir junto a obra, o objeto, e a si mesmo. Explora-se essa forma no espaço e vemos, então, como afirma Edgar Morin, que “a ação é também um desafio” (2015, p.79).



Figura 26 - Parangolé

O Parangolé ativa essa consciência da realidade porosa do *corpobjeto*, ou “ser coisa”, como afirma Perniola, ao mesmo tempo que trata também de compor uma arma política, como Calcanhotto retrata em sua canção: trata-se de um estandarte, estampado muitas vezes com mensagens de cunho político e crítico-social, com frases como “Incorporo a Revolta” e “Seja Marginal, seja herói”, nesse movimento de absorver para si cargas simbólicas do objeto e, ao mesmo tempo, de se entregar a ele, um dos parangolés de Oiticica anuncia: “Estou possuído”.

“Eu estou possuído” é justamente a “capa” mais radical de todas as que havia produzido. De acordo com o ele, esse Parangolé-capas seria “a consciência,

com ela, da relatividade dos conceitos quanto à criação, os que regem teorias e 'vivências', etc. Mostra que há 'uma vivência' de cada vez, uma formulação a cada nova criação, colocando tudo o mais em um plano relativo a ela mesma. Não é somente a consciência do corpo, mas de si mesmo: é estar provido por si mesmo, pelos pensamentos correntes de cá para lá e de lá para cá. Seria a qualidade de ser ('estar aí é ser')" (TAVARES, 2004, n.p).

Por essa "qualidade de ser", com um sentido espiritual e divino, é que Parangolé busca de seus habitantes / participantes o arrebatamento do qual nos fala Gil, "É a energia do dançarino, o seu arrebatamento, a sua singularidade, o seu investimento próprio, que dão vida aos símbolos dançados." (1999, p. 67). Busca-se então na "dança parangoléica" o gesto espontâneo, a libertação e a possibilidade de êxtase, que Barad define como a *intração*. O Parangolé possui e é possuído por seu "participante".

Depois do Parangolé, as obras de Hélio se encaminharão cada vez mais para a ideia de "*Probjeto*", termo cunhado pelo próprio artista; nesses processos passa então a priorizar e almejar as sensações e a experiência construída. Aquilo que Favaretto define como os projetos de "antiarte ambientais" (1992). Como o próprio artista Oiticica explica em uma de suas cartas à Lygia Clark:

Tenho tido vivências incríveis justamente pelo não compromisso mais com a "obra" mas com a sucessão de momentos em que o agradável e o desagradável é que contam, crio daí objetos ou não; por exemplo, estou agora sem nada aqui e pego o que há de mais essencial, que é nada, por exemplo, uma esteira de palha e coloco no chão para que se deite nela: chamo a isso "probjetessência" (derivado do conceito de "probjeto" inventado por Rogério um dia depois de horas de conversa: "probjeto" seriam os objetos "sem formulação" não como obras acabadas mas estruturas abertas ou criadas na hora pela participação). Agora não sinto necessidade de construir objetos mas uma lata cúbica vazia me deu vontade de colocar água nela e pronto: é para que se olhe aquela lata com água, olhe-se como num espelho, o que já não é apropriação como antes mas o objeto aberto essencial, que funcionará conforme o contexto e a participação de cada um; a esteira estendida no chão também. Creio que aquele Plástico seu, lembra-se, sem nada, para desenhar com a mão, ou o Respire Comigo tinham esse sentido, que adoro e considero atualíssimo. Mas não quero mesmo o objeto, que contradição! Quero a descoberta como se sob efeito de maconha: a descoberta do dentro, sei lá de quê, o gosto de viver, amargo ou doce, talvez objeto-essência no sentido de uma casa total com lugares privilegiados para se sentir o "lazer vivido"; cantar-se ou não e é isso que me atrai nas experiências: a vida, o achar. Adorei a sua idéia de catar coisas, o que você faz é heróico para mim: do nada, para o nada, mas que já é o "plá" (...) (OITICICA, 1998, p.52-53)



Figura 27 - Éden de Oiticica

Esse procedimento projetual se afasta do conceito de *ready-made* no campo da arte, visto que “já não é apropriação como antes mas o objeto aberto essencial” como afirma o artista, ou seja, por ser uma passagem de uma arte contemplativa para uma arte que não só afeta, como convida comportamentos a partir de uma proposição aberta. Uma arte ativa e projetual, transitiva, pois, como aponta Borriaud, sem a transitividade “a obra seria apenas um objeto morto, esmagado pela contemplação” (2009, p.37).

Ao projetar esses comportamentos e essas maneiras de emergir do mundo para experienciá-lo, as obras neoconcretistas se aproximam do design. Delineia-se a partir dessas obras o campo interseccional entre arte e design. Como podemos ver através de um paralelo possível entre a obra Éden e os sistemas de compreensão que estudamos anteriormente propostos por Ugo La Pietra, estes propositores criam ou se apropriam de objetos na tentativa de convidar os participantes a realizar novas maneiras de experienciar o mundo e, conseqüentemente, a si mesmos. Sobre o Éden, Oiticica afirma ser:

um *campus* experimental, uma espécie de taba, onde todas as experiências humanas são permitidas (...). É uma espécie de lugar mítico para as sensações, para as ações, para a feitura de coisas e construção do cosmo interior de cada um - por isso, proposições “abertas” são dadas e até mesmo materiais brutos e crus para “fazer coisas” que o participador será capaz de realizar (FAVARETTO, 1992, p.186)

Conforme o artista, a partir desse processo “o comportamento se recria”. Como sinalizado por Favaretto, “No programa de Hélio Oiticica, após a síntese com que a Tropicália consolida a estética do movimento e envolvimento, vem a efetivação da proposição vivencial: “chegar ao outro lado do conceito de antiarte - à pura disponibilidade criadora, ao lazer, ao prazer, ao mito de viver, onde o que é secreto passa a ser revelado na própria existência, no dia-a-dia” (1992, p.171). Com as proposições *Crelazer*, do *Probjeto* e do *Suprassensorial*, Oiticica incorpora a obra numa noção de arte vida, ainda de acordo com o autor “atividade não repressiva em que arte e mesmo antiarte nada significam. Importa “viver o crelazer”” (1992, p.172).

Observamos, assim, correspondências entre as obras de Oiticica e o design, ao notar que nas obras do artista o interesse de projetar uma experiência se apresentava enquanto objetivo final. Quando analisamos os trabalhos de Oiticica, vemos que o artista mantinha um rigoroso procedimento projetual. Todas as suas obras foram minuciosamente anotadas por ele em textos, diagramas, plantas, desenhos técnicos, amostras e maquetes. Sugerimos nisso uma possibilidade de pensar o metaprojeto, pois, muitas dessas obras não chegavam a ser realizadas no “mundo real” (PAPANÉK, 1984) e ficavam realizadas apenas em sua idealização. Por essa capacidade de ver o projeto da experiência como o fim, e o objeto como meio, vemos realizada em Oiticica a categoria designer-artista.

Vale ressaltar que havia na obra de Oiticica um projeto utópico de unir morro e cidade, corpo e casa, gesto e movimento. O artista coloca-se como um mediador da experiência entre corpo e objeto. Tal como o designer. As obras desse artista abordam a profundidade da nossa incompletude por meio de uma poética da precariedade. Dentro e Fora refletem algo da nossa cultura, da nossa energia cinética. Ramos afirma sobre essa energia “certa dificuldade de expansão, de exteriorização, de embate com o mundo, retorna como energia narcísica para a própria obra” (2019, p.25). O movimento para fora é o nosso desejo de extemporaneidade. Sobre esse movimento de dobra, de convite à entrada, Ramos (2019, p.25) aponta que essa atividade é automaticamente política.

Observamos nas três proposições acima analisadas que adentrar os Relevos Espaciais, o Parangolé ou as “Manifestações Ambientais” tais quais o Éden, que penetrar, ser com ele em movimento, ocorre no tempo, e que o público necessita descobrir e vivenciar essas velocidades. Esse “espaço intercorporal criado pelo desdobramento vivencial da obra – e literal da capa no ambiente” (PEQUENO, 2013, p.58). O movimento e a vivência do tempo-espaço foram uma busca incessante na obra de Oiticica. Um movimento dispersivo como elucida Guzzo:

A diferença entre os movimentos econômicos e dispersivos pode elucidar a noção de uso do experimente. O primeiro funciona segundo a lógica de economia das forças. Realizamos um caminho mais curto, simples e rápido para pegar um objeto em cima da mesa por exemplo. Já o segundo seria justamente o avesso, não mais a economia, mas a própria dispersão seria seu modo, como no caso de uma caminhada no final da tarde de um casal apaixonado. O casal normalmente não parece se preocupar com a economia do caminho ou com um fim determinado. (2019, p.55)

Desde seus primeiros trabalhos, vimos uma busca por fazer a obra ocupar, de maneira sempre dispersiva, o espaço a partir do movimento e da cor. É sobre essa possibilidade de dispersão e potencialização dos afetos que evidenciam-se nos trabalhos do artista, além das questões políticas já assinaladas, também as questões *intracionais* de constituição mútua entre *corpobjeto*. As obras aqui apresentadas representam essa busca, de colocar o corpo em ação, no espaço. Sobre essa experiência de tempo e movimento Deleuze e Guattari afirmam:

A cada relação de movimento e repouso, de velocidade e lentidão, que agrupa uma infinidade de partes, corresponde um grau de potência. Às relações que compõem um indivíduo, que o decompõem ou o modificam, correspondem intensidades que o afetam, aumentando ou diminuindo sua potência de agir, vindo das partes exteriores ou de suas próprias partes. Os afectos são devires. (...) É preciso que eu consiga dar às partes de meu corpo relações de velocidade e lentidão (...) (DELEUZE & GUATTARI, p.38)

Dessa forma é possível traçar um paralelo entre as obras de Oiticica com o design, no sentido de projetar “relações de repouso e velocidade” para criar esse grau de potência a partir do design, essa “potência de agir” através dos afetos e devires que os autores assinalam no texto acima. Partimos do conceito do design processual para refletir sobre os afetos a partir das relações entre velocidade e lentidão. Vemos que essas obras tencionam a incorporação e, a partir disso, um movimento de fluxo. Dessa forma, o designer pode se corresponder com esse tipo de proposição para considerar essas relações de afetos, devires, velocidades, movimentos, repousos e incorporação.

4.3 Antiergonomia

Lygia Pape (1927- 2004) representa, de maneira metafórica em nosso trabalho, a materialidade da luva, que conecta o interior psíquê que veremos a seguir representado na obra de Lygia Clark a um exterior político-ético através da tangibilidade, da concretude material que aponta para um fora, vista acima a partir das obras de Oiticica, ainda que retorne para o dentro como a Fita de Moebius.

Nas obras da artista vemos delinearem-se, portanto, as questões do erótico, da subjetividade feminina, como também observamos a seguir, em Lygia Clark. Mas, simultaneamente observamos essa preocupação em evidenciar as questões políticas e éticas, numa tentativa de exterioridade da obra que se desdobra em seu contexto político, como evidenciado acima nas análises das obras de Oiticica.

Para as finalidades a que nos propomos esta pesquisa, focamos em obras de Lygia Pape aspectos que evidenciam questões da materialidade através da ergonomia e da antiergonomia como possibilidade de ativação do corpo. Como apontamos anteriormente, a ergonomia é um conceito caro ao campo do design por permitir estudar as interações de conforto e trabalho do corpo humano com relação aos objetos e máquinas. O termo ergonomia é derivado das palavras gregas *ergon* (trabalho) e *nomos* (lei ou regra). Segundo Dul e Weerdmeeste, a ergonomia se aplica a pensar os projetos com o objetivo de melhorar a segurança, conforto, eficiência e saúde no trabalho (1995, p. 13). Sobre este tema lida afirma:

A ergonomia é o estudo da adaptação do trabalho ao homem. O trabalho aqui tem uma acepção bastante ampla, abrangendo não apenas aqueles executados com máquinas e equipamentos, utilizados para transformar os materiais, mas também toda a situação em que ocorre o relacionamento entre o homem e uma atividade produtiva. (2005, p.2)

A antiergonomia, por sua vez, parte de uma tomada de posição relativa à ergonomia, para propor de forma premeditada e calculada o desencaixe e o incômodo. Esse procedimento, como evidenciaremos a seguir, trata de pensar objetos intencionalmente desconfortáveis ou ineficientes que sejam capazes de causar uma ruptura na relação com a cultura material.

É interessante observar, nesse estudo da ergonomia, o trabalho revolucionário de Lygia Pape com as embalagens da marca Piraquê. Antes desse projeto, biscoitos e salgados industrializados eram vendidos em latas sólidas de tamanhos padronizados para todos os tipos de biscoitos, o que ocasionava um desperdício de espaço e de material e acarretava a quebra das bolachas durante o transporte.

Ao compreender o alimento como um *corpus* com forma autônoma, e projetar a partir de uma busca de ergonomia aplicada à comida, Pape revoluciona a forma como as embalagens, o invólucro desses corpos é pensado, ao criar uma espécie de vestimenta, adaptada ao conteúdo-*corpus*-comida.

As embalagens de biscoitos da Piraquê foram desenvolvidas pela artista Lygia Pape em meados dos anos 1960, e modificaram a forma de comercialização do produto. O projeto de Lygia abordou não apenas a comunicação visual das embalagens da Piraquê, mas também as possibilidades de empacotamento. Até então, os biscoitos eram guardados em caixas ou latas padronizadas, independente do formato do produto. A artista desenvolveu, no entanto, um método próprio de cortar e colar o papel sem gerar sobras laterais superiores e/ou inferiores. Desta maneira os biscoitos passaram a ser empilhados verticalmente, criando a forma usada até hoje das embalagens de Maria, Maisena e *Cream Crackers*, ou seja, sólidos espaciais (cilindro, ovalóide e paralelepípedo). Este novo conceito de empacotamento dos biscoitos logo foi copiado por outras indústrias do país e do exterior, tornando-se padrão até os dias atuais (ZUKOWSKI, 2011, p. 45)

Vemos, portanto, que as embalagens cilíndricas que hoje conhecemos para biscoitos, são como vestimentas para o alimento, utilizadas atualmente não somente pela empresa Piraquê, mas em várias outras marcas que adotaram o procedimento metodológico de empilhamentos e criação de uma “modelagem” a partir desses corpos amontoados.

Podemos compreender essa relação de empacotamento como a possibilidade de “vestir o alimento”, muito semelhante aos procedimentos do design de vestuário. As embalagens foram criadas a partir desse empilhamento dos biscoitos e da escuta da materialidade para responder com uma forma “confortável” de embalagem que passou a economizar espaço, diminuiu o desperdício de materiais e a quebra da comida ao alocá-la de maneira compactada.

Para a impressão das embalagens a artista estampou repetidamente as imagens dos conteúdos que a compunham. Construiu a partir dessas padronagens uma espécie de ironia entre o vestir e o desnudar, questionamento que observaremos repetir-se em outras de suas obras. Nas composições, ora verticais, ora diagonais ou horizontais, vemos realizado um exercício de *gestalt* através do procedimento das repetições.

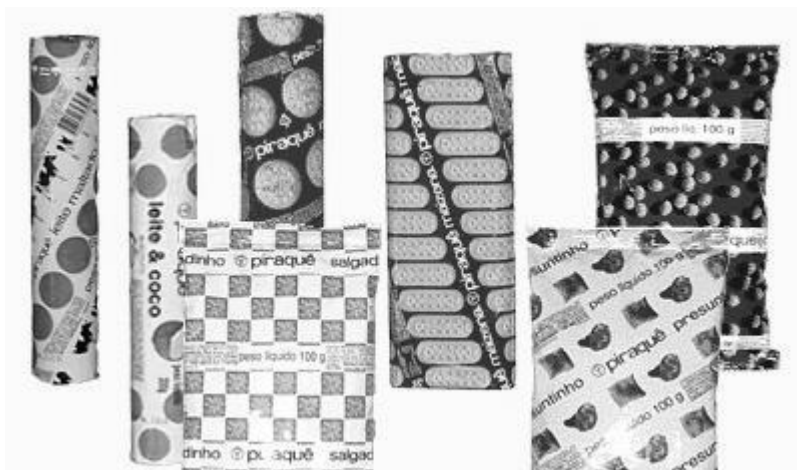


Figura 28 - Embalagens Piraguê por Lygia Pape

Já com os conteúdos-*corpus* humanos, observamos na obra de Pape procedimento oposto. Tanto no Balé Neoconcreto (1958), quanto na obra Ovo (1967) e no Divisor (1968), é o corpo que se adapta à forma do objeto-obra, o que evidenciava desconfortos que expõem o processo de anti-ergonomia projetado pela artista. O corpo, forma orgânica, se vê enclausurado em objetos sólidos que muito se assemelham às embalagens de biscoito, a partir de cubos, cilindros e paralelepípedos. Essa *intração corpobjeto* permite descobrir dentro desse novo espaço-mundo hermético, formas de se movimentar, existir e nascer, individual como no “Ovo” ou coletivamente como no “Divisor”. Esse procedimento anti-ergonômico, de peças que geram desconforto e incômodos causam uma conscientização sobre o corpo- conteúdo; sobre o *corpobjeto*.

Gostaríamos de analisar inicialmente na obra “Balé Neoconcreto”, dessa artista, que, enquanto Oiticica propõe a incorporação do corpo no objeto, Pape evidencia no objeto em si a possibilidade do *corpus*. Nesta obra a artista transforma objetos geométricos

em corpos dançantes, ocupa o palco com cilindros e paralelepípedos habitados por bailarinos invisíveis (encobertos dentro dos sólidos), que arrastavam as peças se deslocando silenciosamente. Os bailarinos-sólidos “*corpobjetos*” aparentes, por sua vez, se moviam pelo palco para criar diversas possibilidades compositivas através do espaço e da luz.



Figura 29 - Balé Neoconcreto por Lygia Pape

Os objetos geométricos tornam-se corpos e, numa reverberação do espetáculo de balé clássico, ao final da apresentação, os dançarinos, “conteúdos invisíveis” (recheios interiores) dos “*objetos-corpus*” (sólidos, embalagens exteriores), irão cumprimentar e agradecer ao público, numa reafirmação da subversão e do jogo de valores contido entre aquilo que seria corpo e aquilo que seria objeto. Nesse momento, desvela-se uma provocação irônica ao desnudar os corpos-sólidos que reafirma a “farsa”, no sentido de colocar em xeque novamente a dialogação dita “antiga”, por Lygia Clark, do “sujeito/objeto” (1998).

Notamos nessa obra, novamente, a possibilidade de *intração* na confluência do *corpobjeto*. Bailarinos e sólidos se fundem e, ao mesmo tempo, mantém em si a possibilidade de alteridade criando, simultaneamente, uma nova entidade. Essa obra neoconcretista realiza então uma “mutação no estatuto ontológico do objeto” (MORIN, 2015, p.32), há uma “dissociação de perspectivas entre o vivo e o não vivo” (MORIN, 2015). O objeto se torna um corpo autônomo que se move sobre o palco, e o trabalho rompe com os conceitos tradicionais de dança, de movimento e de

vestimenta/figurino/cenografia.

Convidamos aqui, a um movimento de visão tripla: se o público do Balé Neoconcreto enxerga nos sólidos os corpos enquanto bailarinos da dança, dentro dos sólidos os bailarinos experimentam e descobrem o dançar, locomover, existir dentro do corpos-sólidos. Neste olhar “triádico” através da obra, somos o bailarino, o “*corpus-sólido*” e o público. Como apontado no relato a seguir, sobre o filme de Yvonne Rainer; “The Man Who Envied Woman” (O Homem que Invejava as Mulheres), filme de 1985:

Nele, o corpo da protagonista feminina (Trisha Brown) não aparece. Trisha está lá com a sua voz, mas seu corpo não é oferecido para ser visto. Um corpo que se apresenta com a sua voz. Onde está seu corpo? Fora da tela, como o nosso. Então, a sua voz não seria uma convocação para dentro do filme, justamente porque está fora, como nós? Fora/dentro, dentro/fora sendo possibilidades que se diferenciam pelo inframince do ver/ouvir. (KATZ&GREINER, 2012, p.7)

Assim, conforme o relato acima, o “desaparecimento” dos corpos dos bailarinos dentro dos sólidos não os afasta; na verdade, convoca o espectador a adentrar a dança. Os corpos geométricos nos convocam, corpos-espectadores e corpos-bailarinos, à *intração*, como elucidado anteriormente por Oiticica sobre o Parangolé. O espectador penetra o mundo dos corpos geométricos.

Esta camada de leitura “inframince” conforme apontado pelas autoras acima, nos permite assumir a perspectiva dos bailarinos ao se locomoverem dentro dos sólidos criados pela artista, ao observarmos que num movimento anti-ergonômico, os artistas estavam aprisionados em um ambiente hermético, sem possibilidades de cinesias maiores do que aquelas necessárias à locomoção das peças através do movimento de suas pernas. Os dançarinos têm, então, sua dança restrita a uma outra qualidade de movimento. Gera-se, desse modo, a possibilidade de redescoberta de seus corpos a partir da *intração corpobjeto*.

Assinalamos, ao refletir sobre este espaço vedado, enclausurado, como é possível, a partir da materialidade do objeto e dos procedimentos anti-ergonômicos, causar uma ativação no corpo, procedimento para o qual encontramos correspondências dentro do Balé Triádico apresentado anteriormente por Oskar Schlemmer, na Bauhaus.

Creemos que as propostas de Lygia Pape, no Balé Neoconcreto, e aquelas criadas por

Oskar Schlemmer, no Balé Triádico, nos levam a uma perspectiva empática da vivência do dançarino por parte da obra. Essas propostas realçam as correspondências de como a antiergonomia pode ser um recurso usado por designers para criar com os usuários uma experiência que retome a construção do *corpobjeto*, a partir da vivência do desconforto. Propomos que a obra de Pape, ao expor a materialidade do *corpobjeto* pode ajudar o designer a refletir sobre como evidenciar a importância da experiência das materialidades do mundo objectual que nos cerca, e leva, por outra via, a esta possibilidade de afeto que buscamos suscitar.

Se, no “Balé Neoconcreto”, os bailarinos seguem enclausurados, na obra “Ovo” (1967), vemos a intenção do parto desse conteúdo-*corpus* interno. Neste trabalho observamos um entrar de cena de um corpo na relação com o material. Na proposição a artista projeta um nascer do ovo: redescoberta de formas de habitar e se reconectar com o mundo a partir do objeto. Na obra, a artista envolve cubos de madeira com um papel muito fino que o habitante deve romper numa metáfora do nascimento.

Em confluência com as obras de Clark, Pape propõe nesse “Ovo” um Útero, porém diferentemente da primeira, Pape projeta a partir desse ovo-útero o desconforto e não o prazer erótico que Clark evidencia no “Corpo é a Casa”.



Figura 30 - Ovo por Lygia Pape

Observamos, a partir dessas obras, que para o designer a anti-ergonomia é um importante recurso estratégico para nos levar à consciência corpórea e do objeto. Quando temos nossos movimentos restritos, ou incômodos gerados pelas “coisas” que nos cercam, nos ocorre recordar de sua existência e de seu poder sobre os nossos corpos e nosso estar no mundo. Nos momentos em que mais passamos a ter consciência da agência dos objetos é então, quando eles deixam de ser ergonômicos e começam a, de alguma maneira, nos restringir.

Podemos usar então não somente a ergonomia, mas também a falta dela, para propor uma redescoberta do corpo em si, bem como a redescoberta do corpo com o outro, com o espaço, com a natureza e com os outros corpos, como vemos materializada na *intração* da obra “Divisor”.

O próprio título da obra já revela uma possibilidade de leitura aprofundada. Propomos, a partir do título, que se a obra é um divisor, seus participantes representam o fluxo, todavia, trata-se de um divisor no singular, evidenciando a presença de um só corpo. No Divisor vemos realizada a possibilidade de ser um corpo coletivo através do objeto. Ser com e a partir do outro. Pape define essa obra como a arte-pública e, ainda segundo a artista,

Não há nada mais sofisticado, intelectualmente falando, do que a cultura dita não-erudita. A proximidade com as manifestações populares diz respeito à percepção de mundo que eu tenho como artista. Com relação ao meu trabalho pessoal, posso me emocionar com as invenções populares, achá-las interessantes e criativas. Tudo o que observo pode me alimentar e até servir de subsídio para uma manifestação ou invenção que eu vá fazer, mas não no sentido idealista de achar que a arte é algo vago, simplesmente belo. Acho que é mais incisiva, é uma linguagem. É a minha forma de conhecimento do mundo (PAPE, 1998, p. 21).

A obra trata de um tecido, uma superfície, como denotado pela artista, de 20X30 metros, com fendas nas quais os participantes podiam inserir suas cabeças, numa espécie de manto ou capa coletiva.



Figura 31 - Divisor por Lygia Pape

Assinalamos com o Divisor a possibilidade de constituir-se coletivamente a partir do objeto-abrigo elaborado num processo ainda de negociação constante, já que meu movimento e minhas decisões corpóreas dependem, nessa vestimenta compartilhada, de um diálogo com o outro, uma confluência com os outros corpos, para se realizar. O movimento do corpo fica condicionado ao *corpus*-tecido, bem como ao *corpus*-companheiros.

Todavia, não ficamos hermeticamente aglomerados como nas embalagens de biscoito da Piraquê. Nessa obra, declara-se o objeto como mediador das negociações de convivências coletiva entre os entes participantes. Ocorre, então, a possibilidade de evidenciar o compartilhamento de superfícies e de se constituir também enquanto fluxo. Sobre esse compartilhamento das superfícies, Butler afirma “Se antes não sabíamos que partilhamos as superfícies do mundo, o sabemos agora. A superfície que uma pessoa toca carrega o traço dessa pessoa, hospeda e transfere esse traço, afeta a próxima pessoa cujo o toque pousa ali.” (2020, n.p)

Nesse movimento carnavalesco de multidão *intracionada* possibilitada pelo Divisor, evidencia-se o devir apontado na música Tropicália de Caetano Veloso, que afirma que “o coletivo organiza o movimento, orienta o carnaval e inaugura o monumento”. Os “objetos” neoconcretos são um convite à ação de transitar do dentro (interioridade) para fora (exterioridade) da possibilidade construtiva da forma dos movimentos

corporais. Propomos, portanto, observar no Divisor a possibilidade do artista-designer de criar obras-objetos para o ser com o outro, que ativem nosso senso de coletividade. Como aponta Coccia, “o corpo não faz senão fluir, mas esse curso, esse fluxo, não significa apenas e necessariamente caducidade. Afinal, o que é esse fluxo de imagens senão a única e verdadeira consistência daquilo que chamamos vida?” (2010, p.65)

Nas obras de Pape, podemos notar, sobretudo, como a antiergonomia, ou seja, o desconforto e a criação de um incômodo proposital podem despertar essa consciência das nossas relações com os objetos. Com a incitação causada pela materialidade, o artista-designer propõe formas de repensar os fluxos a partir dos quais nos constituímos.

4.4 “If you hold a stone”⁵¹

Ao tomar neste tópico as obras de Lygia Clark (1920-1988), analisamos a arte e o design como possibilidades de ativação e de redescoberta, através do rompimento com a necessidade do objeto em si, em benefício de uma busca pela consolidação de experiências a partir do mesmo. Observamos, a seguir, na obra da artista, a busca de vida e o “sex appeal do inorgânico”⁵² que culminou em processos terapêuticos.

A obra de Lygia, como ela própria afirma, é metaforicamente o interior da luva, ou seja, seus projetos se voltam para as questões da psicanálise, das sensações corpóreas, do mundo inconsciente. A artista, ao longo de sua obra, busca um retorno a si, pois, “recusando violentamente a fetichização da obra já realizada, as criações de Lygia Clark se tornaram cada vez mais interativas, movendo-se do objeto em direção ao corpo em trabalhos nos quais a participação do espectador se torna o foco central” (FRANCO, 2002, p. 61). A artista se volta, então, às questões eróticas, subjetivas, às realidades interiores. Ao longo de seus escritos Clark revela, relata seus sonhos e os analisa. Compartilha suas crises enquanto mulher, que alimentam seu processo

⁵¹ “Se você segurar uma pedra” (Música de Caetano Veloso em homenagem à obra Pedra e Ar de Lygia Clark)

⁵² O conceito de “sex appeal do inorgânico” foi desenvolvido por Mario Perniola inspirado por uma frase de Walter Benjamin. O autor parte da filosofia grega pra pensar uma forma de “tornar-se veste estranha” (2007, p.29) que coaduna com a sexualidade neutra, uma forma de sentir não eufórica em que é possível “dar-se como uma coisa senciente e agarrar uma coisa senciente”, em ideações baseadas nas imagens das peles e tecidos que conectam o dentro ao fora a partir de uma estética da empatia.

criativo e faz um mergulho profundo nas próprias subjetividades.

Sua obra, diferentemente da de Oiticica e Pape, não se estende ou se volta para as questões políticas. Como a própria artista relata em cartas à Oiticica (1998), não tem interesse em buscar um embasamento teórico para suas pesquisas e nem em se envolver com as inquietações do mundo externo. Seu conhecimento se constitui através do próprio corpo, da escuta de suas sensações. No parto sempre novo de si mesma, Clark produz sua obra para encontrar a partir desse interior o nascimento com o outro e do outro. Numa imagem que nos faz pensar no cordão umbilical de uma obra uterina. Como se evidencia de maneira muito contundente nas suas últimas proposições arte-terapêuticas, Lygia Clark é uma parteira, que tem como objetivo através de sua obra nos fazer renascer através da arte.

Após as experimentações com relevos e esculturas que resultaram nos Bichos (1960), obras que mobilizavam um sentido de ânimo e vitalidade por implicarem “o gesto do espectador, que nos dá essa estranha sensação de estarem vivos” (ROLNIK, 2001, p.328), Clark rompe com o objeto e passa a buscar a imanência do ato.

Sobre a trajetória dessa artista, Rolnik afirma: “Assim como havia migrado do plano ao relevo e deste ao espaço, a obra da artista agora se voltará ao espectador, migrando do ato ao corpo e, deste, à relação entre corpos, para enfim dirigir-se a subjetividade.” (ROLNIK, p.330). Clark afirma, sobre este marco em sua obra, em carta para Oiticica:

Para mim o objeto, desde o Caminhando, perdeu o seu significado, e se ainda o utilizo é para que ele seja o mediador para a participação. As luvas sensoriais por exemplo são para dar a medida do ato e também o milagre do gesto na sua espontaneidade que parece esquecida. Em tudo que faço há realmente necessidade do corpo humano que se expressa, ou para revelá-lo como se fosse uma experiência primeira. (1968, p.61)

Observamos aqui as obras de Clark a partir da sua proposição em “Caminhando” (1968), por entender que neste momento a artista rompe com o objeto em si e afirma que o objetivo de suas obras é o ato imanente do participante. Vemos a realização, na potência dessas suas obras, do processo de correspondência artista-designer que não mais projeta objetos, e sim modos de experienciar o mundo. Sobre projetar esses

modos de vida, Rolnik reitera:

A partir de caminhando e até o fim de sua vida, a investigação de Lygia artista visará ultrapassar esse limite, buscando estratégias para desentorpecer no espectador seu corpo vibrátil, de modo que, liberto de sua prisão no visível, ele pudesse iniciar-se à experiência do vazio-pleno. (2001, p.330)

Aqui propomos entender o *corpobjeto* em um paralelo com a terminologia “Corpo Vibrátil” (2001) cunhada por Rolnik, ou seja, um corpo participante, desperto, desentorpecido, alerta, diligente e vivo, como vimos também nas obras de Oiticica e de Pape, um corpo *intracional* capaz da ação de constituição mútua com o objeto.

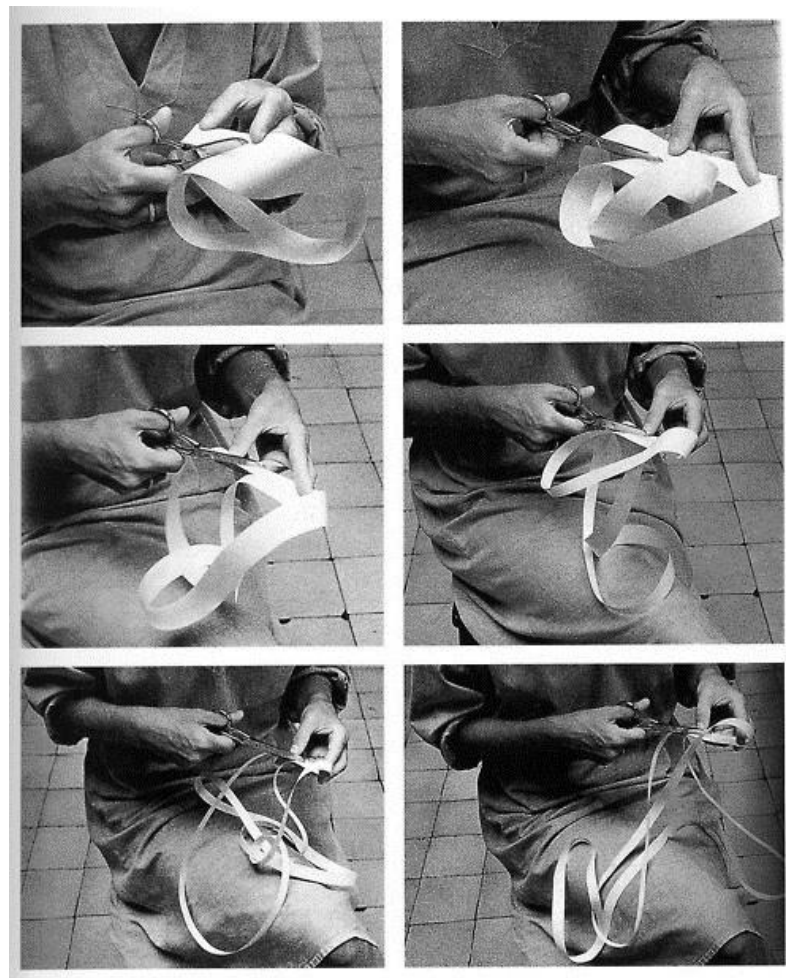


Figura 32 - Caminhando por Lygia Clark

Sobre esta obra, Ramos afirma, “No Caminhando “deslizaríamos entre o dentro e o fora, entre a frente e o avesso, sem saber já de onde viemos, mas sempre retornando (há um anel sendo aberto)” (2019, p.26) o autor continua, “Esse hiato no tempo que

Caminhando, de Lygia Clark, torna quase didático (há fotos da artista ensinando literalmente a abrir o anel)” (2019, p.26).

Como vemos, então, de acordo com escritos da artista, após Caminhando já não importa mais o “objeto em si”, ele é apenas um mediador. O que move a obra da artista é a imanência do ato. Ao traçar aqui uma correspondência com o Design Radical, podemos entender que, como assinalado nesse movimento, importa mais o projeto, a proposição, do que o objeto final (de design ou de arte) materializado.

Como afirma Caetano Veloso, na música composta em homenagem à Clark e à sua obra: “Se você segurar uma pedra, segure-a na sua mão, se você sentir o peso não é tarde demais para compreender”⁵³, o objeto pode ser compreendido então, como essa “pedra no meio do caminho” da qual fala o poema de Drummond (1945), ou, ainda, segundo uma perspectiva flusseriana como “Um obstáculo para remover obstáculos”, e a função do artista-designer é, antes, projetar pausas, hiatos para a contemplação/*intração* desse *corpobjeto* “no meio do caminho”, do que objetos em si.

Para Rolnik, no Neoconcretismo se realiza a realidade de que “O objeto de arte já não é redutível à sua visibilidade nem passível de existir inerte, isolado de quem a realiza.” (2001, p.331), reafirmamos, portanto, essa correspondência entre os campos para indicar que projetos/objetos e sujeitos/corpos não existem inertes ou isolados um do outro, mas se constituem mutuamente.

:

⁵³ “If you hold a stone
Hold it in your hand
If you feel the weight
You’ll never be late
To understand”



Figura 33 - Respire comigo / Pedra e Ar por Lygia Pape

Sobre a proposição “Respire comigo”, Rolnik descreve:

A obra consiste em um saco plástico dos mais banais, cheio de ar e fechado por um elástico, também dos mais banais, no qual em uma das pontas, voltada para cima, coloca-se um seixo qualquer. A instrução de uso que o acompanha é segurar o saquinho com a palma das mãos, pressionando-o em movimentos de sístole e de diástole que fazem a pedra subir e descer, como os movimentos de inspiração e expiração próprios da pulsação vital (2001, p.333).

Vemos na “Pedra e Ar” essa possibilidade de gerar vida, de nascimento, de respiração, como apontado no início deste trabalho pela epígrafe retirada de um romance de Saramago, o ato de através das mãos “trazer as coisas de volta à vida”, como nos convida Ingold (2012). Segundo Rolnik, na obra de Clark: “a vida afirma-se em seu erotismo criador, gerando novas paisagens existenciais” (2001, p. 317). O corpo do espectador-artista é tocado pelo objeto-obra. A ação do espectador dá forma e anima o gesto da obra.

Quanto à trajetória de Lygia Clark, chegamos enfim às “Máscaras Sensoriais”, que se diferenciam das obras anteriores ao propor uma modificação direta da geografia corpórea do participante. Como uma espécie de vestimenta, essa obra se distingue dos Parangolés por conter uma série de sensações “psicológicas”, a partir da expansão e da exploração subjetiva desse novo corpo expandido, a intenção é, através do objeto, o mergulhar no interior psíquico do “público/usuário/participante”. A

artista retorna à questão da experiência para, através da máscara/veste, trazer uma ativação do corpo. Por meio deste trabalho tenta propor o objeto como dispositivo capaz de auxiliar na conscientização da vivência interior.

Nas “Máscaras Sensoriais”, vemos a expansão do corpo que dialoga simultaneamente com a incorporação apresentada por Hélio Oiticica nos “Parangolés” e com a anti-ergonomia apresentada nos projetos de Lygia Pape. Bem como na obra “Ovo” e no “Divisor”, algumas máscaras são projetadas para uso individual e outras para uso coletivo, ou em dupla, de forma a expandir meu *corpobjeto* para dialogar com outros objetos-corpos.



Figura 34 - Objetos Relacionas por Lygia Clark

Propomos, então, como a série de “Máscaras Sensoriais” de Lygia Clark pode ser contributiva para dialogar com os processos construtivos na área do design. Essa série de objetos tratava de “acessórios” a serem vestidos no corpo de forma a levar a uma expansão do mesmo.

(...) estou ainda confusa, escondida aqui num canto, formulando novas proposições sensoriais que me parecem bem mais terrificantes que tudo que já fiz até agora. Começo a atar o corpo à cabeça, dedos atados nos dedos, poços terríveis vestidos de capas de guarda-chuvas pretos e velhos onde a mão aparece ainda desligada do resto, e ainda capacetes onde sobra sempre a presença do plástico envolvente como um ectoplasma. (CLARK, 1998, p.57)



Figura 35 - Máscara Sensorial / Abismo por Lygia Clark

Lygia Clark propõe com suas máscaras sensoriais, a redescoberta do outro e de si simultaneamente, num realismo agencial de constituição mútua. Como já afirmado nas discussões iniciais desta pesquisa, os artistas neoconcretistas inauguram um movimento em que o objeto é o mediador, para que se crie uma experiência e uma nova realidade com o público:

Falta por aí, se vê, a transposição que *vai além* do objeto. É a falta completa de metafísica. Não é como nós pretendemos: revelar o *avenir* próprio do momento-ato. Falta-lhes nova atitude ética (introjeção da metafísica ou do sentido religioso (...)) São formalistas que organizam o mundo *por fora* através do objeto () (CLARK, 1998, p.19, grifo da autora)

Como apontado anteriormente pela própria artista, Clark era o interior da luva. Todas as suas obras buscam essa redescoberta de si, do *eros*, e da psiquê, conforme a autora: “é o homem que assegura o seu próprio erotismo. Ele torna-se o objeto de sua própria sensação” (CLARK, 1980, p.36). Essas obras vão se aprofundar nessa dobra em direção ao dentro até culminarem em processos terapêuticos e educativos

desenvolvidos pela artista que, em boa parte da sua obra, traça paralelos entre sua produção artística, suas crises pessoais e suas descobertas sobre si na análise, segundo afirma Rolnik. Cada uma das obras acima estudadas propõe, nessa perspectiva, esse retorno ao corpo.

Podemos notar que há também nos trabalhos desenvolvidos por Lygia Clark, uma pedagogia que nos ensina a tocar, ver, sentir, devorar, ela nos ensina a sair da passividade. Canibalizar, antropofagizar nesse processo de *intração corpobjeto*. Na antropofagia, bem como no processo de *intração*, observamos que não há uma anulação do outro. Na fusão proposta por esses conceitos nasce uma nova entidade, que combina as entidades anteriores de forma viva. Quando Macunaíma, herói do romance de Mario Pedrosa, ingere a carne de Curupira, esta carne continua viva em seu corpo, como demonstrado no trecho “O Curupira esperou bastante, porém curumim não chegava... Pois então, o monstro amontou no viado, que é o cavalo dele, fincou o pé redondo na virilha do corredor e lá se foi gritando: - Carne de minha perna, e esta respondia: “que foi?”” (ANDRADE, 2008, p.23). Vemos, assim, como na antropofagia e na *intração*, é de forma viva e intra-agente que obra e participante se relacionam.

Esse processo tem relação com as questões apresentadas anteriormente na história do campo do design. O vimos, por exemplo, no ato criativo de descobrir o *joy in labor* e escutar os materiais, assinalado no movimento *Arts & Crafts*, bem como no buscar a radicalidade, a raiz do design através do projeto, das instruções para a criação da obra, conforme delineado anteriormente nas proposições éticas dos grupos do Design Radical que projetavam outras maneiras de estar no mundo.

Especificamente na obra da figura acima, a artista busca criar uma sensação abismal no corpo. Essa é apenas uma de muitas das obras que a artista desenvolveu recolhendo objetos e lixo nas ruas de Paris. A escolha dos materiais e do processo de reciclagem acontece em parte pela falta de recursos da artista, que, em suas cartas para o amigo Oiticica, relata em diversas ocasiões sua delicada situação financeira. No entanto, o uso de tais materiais ocorre, também, porque em suas proposições a artista afirma que o objeto é utilizado apenas enquanto esse mediador da participação, ele não tem significado em si. Brett afirma que com suas obras Clark “propõe uma mudança profunda, um salto conceitual de longo alcance para a arte, a filosofia e a

ciência, para a cultura e a vida de modo geral” (2002, p.31), esse salto vemos enquanto uma correspondência na qual poderíamos enquadrar Clark na categoria de designer-artista.

A esse processo de dar vida à obra através do toque, podemos estabelecer uma simetria com as questões realizadas no movimento *Arts & Crafts*. Segundo Rolnik, uma das questões que se estabelecem na obra de Clark é: “De que adianta contaminar de arte o cidadão comum, se este não possui em sua alma a possibilidade de afirmar na existência a potência criadora da vida?” (ROLNIK, 2001, p.33) A partir desse questionamento é que surge a obra “Caminhando”, segundo a autora. Como apontado por Saramago (2000) ao estudar o *Arts & Crafts*, no artesanato vemos evidenciada essa possibilidade de fazer nascer o objeto, com vida, “a vida como criacionismo, gênese permanente do mundo, produtividade” (ROLNIK, 2001, p.325)

Buscamos, através dos estudos das obras de arte de Hélio Oiticica, Lygia Clark e Lygia Pape e dos procedimentos artísticos do neoconcretismo em correspondência com o campo design, tentar entender por que meios e de que formas o designer pode parar de projetar “produtos” para comoção de emoções e passar a projetar experiências que sejam capazes de alterar algo no estatuto dos sujeitos de seus projetos. Apontamos, assim, maneiras de nos corresponder com as obras neoconcretistas para propor modos de projetar possibilidades de ativação do *corpobjeto*. Ou seja, objetos/projetos reflexivos/antropofágicos.

Conforme observamos no neoconcretismo, hoje em dia o design não é mais sobre a criação de objetos e sim sobre a possibilidade de projetar experiências. Essa experiência não se dá de forma vertical, ela é construída a partir de um afeto: sujeitos e objetos constituindo-se mutuamente no encontro.

Pudemos observar, ainda, ao longo do capítulo e por meio das obras analisadas, percursos e processos que interseccionam a arte e o design. Durante essa trajetória, vimos a possibilidade de adentrar e aprofundar o tema da incorporação *corpobjeto* e, ao explorá-lo a partir de diversos eixos, observamos Hélio Oiticica a se aprofundar na cor em movimento no espaço e na possibilidade de incorporar a obra. Em Lygia Pape, vislumbramos, na materialidade da luva que causa o desconforto, o sufocamento, a

antiergonomia para gerar uma possibilidade de reativação do corpo individual ou dos corpos coletivos. E em Lygia Clark a possibilidade de expansão do *corpobjeto* através da imanência do ato. Pudemos ver, portanto que os artistas neoconcretistas criavam projetos que buscavam gerar no participante de suas obras uma experiência, uma nova maneira de estar no mundo e, por isso, localizamos os trabalhos aqui estudados na interseção design-arte por evidenciarem processos de correspondência entre esses campos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS: RESPIRE COMIGO A PEDRA NO MEIO DO CAMINHO / UM DESIGN PARA COMPARTILHAR SUPERFÍCIES

*Um silêncio absoluto espalmou-se sobre a planície. E de repente a cidade desapareceu. No lugar dela, a perder de vista, surgiu uma outra multidão de mulheres e homens, nus, desentranhados do que fora a cidade. Desapareceram as peças de artilharia e todas as outras armas, e os militares ficaram nus, rodeados pelos homens e pelas mulheres que antes tinham sido roupas e armas. Ao centro, a imensa nódoa escura da população da cidade. Mas também essa, no instante seguinte, se metamorfoseou e multiplicou. A planície tornou-se subitamente clara quando o Sol nasceu. Foi então que do bosque saíram todos os homens e mulheres que ali se tinham escondido desde que a revolta começara, desde o primeiro oumi desaparecido. E um deles disse:
— Agora é preciso reconstruir tudo.
E uma mulher disse:
— Não tínhamos outro remédio, quando as coisas éramos nós.
Não voltarão os homens a ser postos no lugar das coisas.*

Saramago, Objecto Quase

Esse estudo buscou defender que mais que a “boniteza” (FREIRE, 2020) de objetos existentes no mundo virtual ou no mundo real, é preciso que criemos “bonitezas” nas relações, no estar/ser com o outro, no que Freire aponta como o processo ético de “Ser Mais” (2020). Dessa forma, “Design é entendido, neste trabalho, como meio em que são produzidas relações e compartilhados afetos. Assim, é a qualidade desses afetos e relações que interessa discutir.” (ANASTASSAKIS, 2020, p. 90). Propusemos, então, entre a ética e a estética desses objetos, que precisamos projetar a possibilidade de compartilhar a superfície planetária coletivamente de maneira mais afetiva e saudável.

Segundo Margolin “as desafiadoras transformações ocorridas na fábrica, no escritório, no lar e na economia global deixam claro, mais do que nunca, que é necessária uma nova abordagem no design” (2014, p.53). Tivemos o intuito de pensar alternativas, ao longo desta investigação, para que essa abordagem do design no mundo seja ética. Diante disso, propomos que um profissional ético deve se contrapor a este modelo de mercado devastador de natureza e de modos de vida em que estamos atualmente inseridos. Conforme afirma Anastassakis:

Ao assumir que só podemos construir porque habitamos, esse modo simpoiético de pensar e fazer design não resolve nenhuma “crise”, nem sequer propõe soluções alternativas. Mas, reivindicando, vai recuperando, em nós, a capacidade de viver e morrer bem com a diferença e, assim,

corresponder, honrando toda experiência que nos importa, não como nossa, mas como experiência que nos anima. Ao reclamar, um tal processo de correspondência de agenciamentos vai criando outras presenças, outros modos de resposta, habitação e construção de mundos, em ressurgência. (2020, p.64)

À essa imagem de habitar e construir o mundo em ressurgências, correspondemos a ideiação de Butler que afirma “As superfícies da vida ensinam aos humanos sobre o mundo que compartilham, insistindo que estamos interconectados” (2020, n.p). O momento crucial que vivemos, elucida a necessidade de não somente compartilhar superfícies, mas de reconhecermos mesmo que somos constituídos dessas superfícies compartilhadas. Vimos essas superfícies como obstáculo, apontado por Flusser, a pedra que Clark nos pede para segurar e causa essa disrupção na apatia que toma conta do nosso cotidiano. Precisamos voltar a construir experiências, a ser capazes de contar mais uma história (KRENAK, 2020).

Assim, ao longo da pesquisa, investigamos primeiramente, o lugar ocupado pelo corpo no processo projetual do design para em seguida examinar o *Arts&Crafts* e a Bauhaus, como os momentos fundantes no design para pensar a relação dos corpos com o mundo objetual circundante. Observamos no Design Radical que a raiz, a base do design, mais do que criar objetos é projetar maneiras de estar no mundo. Finalmente, através do neoconcretismo, traçamos correspondências com o design para explicitar maneiras de causar essa disrupção: através da incorporação, da antiergonomia e da capacidade de segurar a pedra. Essa disrupção tão necessária à nossa relação com os objetos.

Esta pesquisa não buscou trazer respostas definitivas para o campo do design, procuramos na verdade gerar inquietações para que possamos repensar os rumos do nosso campo de estudo. Como proposto por Anastassakis, mais do que buscar soluções absolutas para os problema, temos apenas que afirmar nosso comprometimento, apostando nestas cooperações arriscadas, buscando se é possível “em meio à precariedade e à incerteza (...) revolucionar, respondendo criativamente às contingências, em ressurgência” (ANASTASSAKIS, 2020, p.57). Assim, podemos pensar em formas de escapar às maneiras antropocêntricas de projetar para investir na horizontalidade das relações.

Trabalhamos aqui com a imagem da pedra no meio do caminho desta encruzilhada com o qual o campo do design se defronta. Defendemos, portanto, que faz-se necessário ao designer projetar não pedras, mas o caminho e a possibilidade de pausas no meio do caminho para contemplação. Projetar maneiras de emergir do mundo para experimentá-lo, como aponta Flusser (2007). “Prestar atenção a essa arena intersticial da experiência do intervalo, o meio do caminho, em que não há sujeitos antes da ação” (ANASTASSAKYS, p.64). Ainda conforme a autora,

Buscando escapar às armadilhas colocadas pelo design, questionamos a crença moderna e eurocentrada que percebe design como salvador da pátria, para assumir uma abordagem pluriversal em que “design não transforma o mundo, antes ele é parte de um mundo em transformação” (ANASTASSAKIS, 2020, p.96)

Em concordância com a elucidação acima, Guizzo afirma, “Partimos, então, dessa hipótese, dessa utopia realizável, que não propõe acabar com esses campos disciplinares (...) mas entende esses ofícios como meios capazes de contribuir para a reflexão e transformação do modo de habitar a Terra” (2019, p. 21). Propomos para isso evidenciar a “magia do ato em sua imanência”, de maneira articulada por Lygia Clark:

(...) anunciando um outro mundo, confirmando o precário como novo conceito, a magia do ato na sua imanência e também a negação do objeto que perdeu toda sua carga poética ainda projetada, para se transformar num poço onde a multidão se debruça para se encontrar na sua essência (1998, p.56-57)

Essa resignificação das relações precisa se dar através do afeto, da alegria e da “boniteza” como afirmam Freire (2020) e Guizzo: “Como um fio condutor do método, pergunta-se aos habitantes: *qual mundo queremos habitar?*” a autora afirma ainda que “essa pergunta é feita dançando em roda para que sua resposta venha de um corpo vivo, alegre e ousado. Um corpo que experimenta a resposta, a vive. Uma resposta que cria e recria ao sentir um existir, o que é muito diferente de uma já conhecida por nós mesmos.” (2019, p.151).

De acordo com o que nos propõe Krenak, precisamos projetar paraquedas coloridos, para adiar o fim do mundo (2019). “Nessa vida, amaciar dureza”⁵⁴. Ainda conforme

⁵⁴ Trecho da música homônima faixa do Disco Graveola e o Lixo Polifônico da Banda Graveola.

Guizzo, sugerimos aqui que o designer deve projetar modos de viver e não modos de morrer (2019). Compreendemos, então, que atualmente o empobrecimento da experiência é o obstáculo do designer. Criamos para um consumo cada vez mais acelerado:

a experiência é cada vez mais rara por falta de tempo. Tudo o que se passa, passa demasiadamente depressa (...) E com isso se reduz o estímulo fugaz e instantâneo, imediatamente substituído por outro estímulo ou por outra excitação igualmente fugaz e efêmera. O acontecimento nos é dado na forma de choque, do estímulo, da sensação pura, na forma da vivência instantânea, pontual, fragmentada. (...) Impedem também a memória, já que cada acontecimento é imediatamente substituído por outro (...) mas sem deixar qualquer vestígio.” (BONDÍA, p. 23)

Defendemos que o designer deve recusar o movimento de trabalhar em função da necropolítica e de um mercado que se sustenta à base de criar estímulos cada vez mais fugazes. Ou seja, negar o hábito de gerar sensações viscerais que não conseguem chegar a um real afeto. Recusar essa nova forma de miséria, como esclarece Benjamin: “Uma nova forma de miséria surgiu com esse monstruoso desenvolvimento da técnica, sobrepondo-se ao homem” (p.115, 1994). A crise deflagrada ao longo deste ano nos provou que não somente é possível, como é necessária essa pausa para que projetemos essas novas alternativas de viver e coabitar nestes pluriversos.

Podemos observar como surgem formas entre as mãos dos orientais, por exemplo ideogramas escritos com pincel, flores de papel, ou simplesmente o modo como realizam a cerimônia do chá. Em todos esses casos não se trata de uma ideia imposta sobre algo amorfo; trata-se de fazer surgir de si mesmo e do mundo circundante uma forma que abarque ambos. O design seria pois (...) uma espécie de imersão no não eu (por exemplo, no papel, no pincel e na tinta), graças à qual o eu sobretudo se configura (...) ele é muito mais o modo com os homens emergem do mundo para experimentá-lo (FLUSSER, 2007, p. 209)

Como assinalado acima por Flusser, buscamos nos apontamentos trazidos a partir das obras do Movimento Neoconcreto evidenciar como podemos intencional, projetar, planejar essa inovadora relação do corpo com o objeto e essa possibilidade de manifestar-nos a partir do mundo, emergir dos pluriversos para experimentá-los. A intencionalidade do designer não deve ser romper com o objeto ou com o corpo e sim demonstrar que são relacionais, dependem um do outro. A função social do designer é portanto, projetar maneiras dessa *intração* ocorrer. Nossa busca deve ser criar a partir do mundo, em busca de uma experiência afetiva.

Ao retomar o conto “Coisas” de Saramago (1994), a partir do qual desvelamos nossas “Considerações Finais”, vemos que durante a narrativa apresentada neste apólogo inicialmente, os objetos cotidianos apresentam defeitos e começam a causar desconfortos. Passam então, a apresentar atitudes antiergônicas e até mesmo de violência. Em seguida eles desaparecem. Somem silenciosamente ou indiscretamente fogem. Finalmente, com o desaparecimento de todos os objetos, instaura-se a sensação de medo, pânico e estado de guerra e desconfiança entre os humanos. O mundo humano experimenta o esvaziamento total de sua própria humanidade (no sentido ético do termo), a partir do sumiço das “coisas”. No conto, é o esvaziamento da relação com os objetos que gera nos humanos o fascismo, o caos a violência o medo e a ansiedade. De repente não temos mais, degraus, nem escadas, nem paredes, nem portas, nem estradas. Os prédios desabam assim como a civilização. É a partir da nossa empreitada com as “Coisas” que nos constituímos enquanto humanidade. Como aponta a personagem ao final do conto: “Agora é preciso reconstruir tudo” (SARAMAGO, 1994, p.105).

A proposta dessa pesquisa foi pensar modos de propor essa reconstrução das relações. Tentar contar com esses objetos que conosco coabitam o mundo uma nova história, como nos convidam a fazer os povos originários, através da fala de Krenak (2020). Esses povos originários nos incitam a fazer isso, através do animismo e através de visões horizontalizadas em um mundo no qual o ser humano não é o centro da existência, mas tão somente um dos componentes relacionais da mesma.

Quisemos com essa dissertação, propor maneiras através das quais possamos pausar para nos repensar enquanto campo. Para, ao invés de projetar obstáculos, projetar maneiras de pausar no meio desses (des)caminhos pra contemplar a pedra. Tivemos também a intenção de demonstrar que somos capazes de projetar essas pausas. Já temos objetos infinitos, como podemos propor a partir deles, uma outra relação com os pluriversos em que estamos inseridos? Pois, prosseguir com os modelos de consumo em voga já não é mais uma opção viável, como explicitado pela pandemia e pela conjuntura ecológica global.

Buscamos durante este estudo, mostrar como essas relações podem ser construídas de formas mais qualitativas. Como podemos olhar de novo para os objetos e, ao invés de projetar novas coisas, viver com as coisas existentes assumindo uma ética da contemplação ativa diante delas, a partir da experiência *intracional* do *corpobjeto*. Por fim, como forma de contribuir para que se pense o papel do design e do designer nesses encontros sempre relacionais entre o corpo e o objeto, propusemos mostrar como a categoria do design-artista pode contribuir nesse processo.

REFERÊNCIAS

- ADVERSE, Angélica Oliveira; TEIXEIRA, Maria Bernadete Santos Teixeira. *A artesanaria como experiência mnemônica no design*. In Revista Transverso | v. 1, n.4. 2017.
- _____ ; DORNAS MOURA, Adriana. N.; COELHO, Maira. P. G. *O desvio como método: a dimensão relacional no design radical*. In VIRUS, São Carlos, n. 20, 2020.
- ALEXA, Alexandra. *What You Need to Know about Memphis Design Pioneer Ettore Sottsass*. New York: Artsy, 2017.
- AMARAL, Claudio Silveira. *John Ruskin e o ensino do desenho no Brasil*. São Paulo: Editora UNESP, 2011.
- ANASTASSAKIS, Zoy. *Refazendo tudo: confabulações em meio aos cupins na universidade*. Rio de Janeiro: Zazie, 2020.
- ANDRADE, Mário. *Macunaíma: o herói sem nenhum caráter*. Rio de Janeiro: Agir, 2008.
- ARAUJO, Oriana M. D. *Plus ultra: O corpo no limite da comunicação*. Tese de doutoramento em Comunicação e Semiótica. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica (PUC-SP), 2012.
- BARAD, Karen. *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. London: Duke University Press, 2007.
- BARNARD, Malcolm, 1958. *Moda e comunicação*. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.
- BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- _____. *Vida para o consumo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.
- BELCHIOR, Camilo; RIBEIRO, Rita. *Design & Arte: Entre os limites e as interações*. Contagem: Ed. Do Autor, 2014.
- BENJAMIN, Walter. *Mágia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura, história da cultura*. São Paulo: Brasiliense: 1994.
- _____. *Estética e Sociologia da Arte*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017.
- BLANDER, Akiva. *The Lesser-Known Bauhaus: Craft and Expressionism in Weimar*. 2019.
- BONDÍA, Jorge Larrosa. *Notas sobre a experiência e o saber de experiência*. Revista

Brasileira de Educação, Vol. 12, 2002.

BONSIEPE, Gui. *Design Como Prática de Projeto*. São Paulo: Blucher, 2012.

BOURRIAUD, Nicolas. *Estética Relacional*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

BRANCO, Heloiza de Castello. *A contribuição do estudo do sistema Laban para o gestual do regente*. Londrina: UEL: 2009.

BRENNAN, AnnMarie. *Olivetti: A Work of Art in the Age of Immaterial Labour*. Oxford University Press, The Design History Society, Vol. 28 No.3, 2015.

BRITO, Ronaldo. *Neoconcretismo: vértice e ruptura do projeto construtivo brasileiro*. São Paulo: Cosac Naify, 1999.

BUARQUE, Lia, ITIRO, Ida. *Ergonomia: projeto e Produção*. São Paulo: Blucher, 2018.

BURLESON, Winslow; SIKORA, Caitlin. *The Dance of Emotion: Demonstrating Ubiquitous Understanding of Human Motion and Emotion in Support of Human Computer Interaction*. Seventh International Conference on Affective Computing and Intelligent Interaction (ACII), 2017.

BUTLER, Judith. *Traços humanos na superfície do mundo*. N-1 Edições. Disponível em: <https://n-1edicoes.org/042>. Acesso em: 28/08/2020.

CARDOSO, Rafael. *Uma Introdução à História do Design*. São Paulo: Blucher, 2000. _____ . *Design para um mundo complexo*. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

CASTILLO, Sonia Salcedo del. *Arte e dança: estruturas ceno-visuais e a poética expositiva da arte*. Niterói, Poiésis, v. 18, n. 29, 2017.

CAVALLO, Cristina. *Aproximações entre arte, design e indústria nas experiências do Arts & Crafts e do modernismo brasileiro*. Rio de Janeiro: 3º SIMPÓSIO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN DA ESDI, 2017.

CHRISTO, Deborah C.C., CIPINIUK, Alberto. *Estilista? Designer de moda... ou um designer de objetos do vestuário?* .Revista dObra[s], v. 7, n. 15 , 2014.

CLARK, Lygia; OITCICA, Hélio. *Lygia Clark _ Hélio Oiticica: Cartas, 1964-74*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1996;

COCCIA, Emanuele. *A vida Sensível*.

CROCI, Paula y VITALE, Alejandra. *Los Cuerpos Dóciles*. Buenos Aires: La marca editora, 2011.

CUNHA, Jonna; PROVIDÊNCIA, Bernardo. *Percursos do Design Emocional*. Guimarães: Universidade do Minho, 2020.

DALBY, John; NEWLOVE, Jean. *Laban for all*. Londres: Nick Hern Books, 2003.

DAUTREY, Jehanne. QUINZ, Emanuele. *Strange Design: Du design des objets au design des comportements*. Paris: It : éditions, 2014.

DE ANDRADE, Milton. *Ação dramática, movimento funcional e teoria do esforço: origens do pensamento teatral na obra de Rudolf Laban*. Revista Urdimento. v. 1. 169, 2008.

DE MORAES, Dijon. *Limites do design*. São Paulo: Studio Nobel, 2008.

_____, *Análise do Design Brasileiro: Entre Mimese e Mestiçagem*. São Paulo: Edgard Blucher, 2006.

DERRIDA, Jacques. *Anne Dufourmantelle convida Jacques Derrida a falar da hospitalidade*. Tradução de Antônio Romane. São Paulo: Escuta, 2003.

DORNAS, Adriana Nely. *Design Arte: um olhar sobre uma das vertentes do design brasileiro no século XXI* [manuscrito]. Belo Horizonte, 2019.

_____; ADVERSE, Angélica; COELHO, Maira P. G., *A Prática das Correspondências no Design: Objetos do Corpo, Corpobjeto*. in Estudos em Design, v. 28, n. 2, 2020.

DREYFUSS, Henry. *Designing for people*. New York: Simon and Schuster, 1955.

DRUMMOND, Carlos. *A rosa do Povo*. Rio de Janeiro: Companhia das Letras 1945.

FAVARETTO, Celso. *A invenção de Hélio Oiticica*.

FEDERICI, Silvia. *Calibã e a bruxa: mulheres, corpo e a acumulação primitiva*. São Paulo: Elefante, 2017.

FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FOUCAULT, Michel. *A Hermenêutica do sujeito*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

FRANCO, Juliana de Oliveira Rocha. *Corpo e Alteridade: a experiência estética na Videoarte*. Belo Horizonte, Dissertação de mestrado, 2002.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GIL, José. *Metamorfoses do corpo*.

GREINER, Christine; KATZ, Helena. *A natureza cultural do corpo*. In: SOTER, S.; PEREIRA, R. (Org.). *Lições de dança 3*. Rio de Janeiro: UniverCidade, 2001. p. 77-102.

_____. *O corpo em crise: novas pistas e o curto circuito das representações*. São Paulo: Annablume, 2010.

GUIZZO, Iazana. *Reativar Território: O corpo e o afeto na questão do projeto participativo*. Belo Horizonte: Quintal Edições, 2019.

GULLAR, Ferreira et al. *Manifesto Neoconcreto*. Jornal do Brasil (“Suplemento Dominical”), Rio de Janeiro, p. 4 e 5, 23 de março. 1959.

_____. *Teoria do Não-Objeto*. Rio de Janeiro: Edição do Suplemento Dominical do Jornal do Brasil como contribuição à II Exposição Neoconcreta, 1960.

HARAWAY, Donna. *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene (Experimental Futures)*. Durham: Duke University Press, 2016.

HEITLINGER, Paulo. *Cadernos de Tipografia*. Editora do Autor, 2007.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2014.

INGOLD, Tim. *Lines: A Brief Story*. Londres/Nova York: Routledge, 2007.

_____. *Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais*. Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, ano 18, n. 37, p. 25-44, jan./jun. 2012

_____. *Estar vivo: ensaios sobre movimento, conhecimento e descrição*. São Paulo: Vozes, 2015.

_____. *Knowing from the Inside: Anthropology, Art, Architecture and Design*. Aberdeen: University of Aberdeen, 2017.

KATZ, Helena; GREINER, Christine. *Visualidade e Imunização: o inframince de ver/ouvir a dança*. in Anais do II Congresso Nacional de Pesquisadores em Dança – Julho/2012

KRENAK, Ailton. *Ideias para adiar o fim do mundo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

_____. *O amanhã não está à venda*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

LATOUR, Bruno. *Reagregando o social: uma introdução à teoria do Ator-Rede*. Salvador: EDUFBA, 2012.

_____, Bruno. *Um Prometeu cauteloso?: alguns passos rumo a uma filosofia do design*. Agitprop: revista brasileira de design, São Paulo, v. 6, n. 58, jul./ago. 2014.

LE BRETON, David. *Adeus ao Corpo: Antropologia e Sociedade*. Campinas: Papirus, 2003.

_____. *Antropologia dos sentidos*. Petrópolis: Vozes, 2016.

LEPORE, Traci. *Laban Movement Analysis for User Experience Design*. Massachusetts, 2010.

LEVY, Tatiana Salem. *A experiência do fora: Blanchot, Foucault e Deleuze*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.

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

LÓBACH, Bernd. *Diseño Industrial*. Barcelona: Editorial Gustavo Gilí, S. A., 1981.

MANZINI, Ezio. *Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais*. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.

MARGOLIN, Victor. *Política do Artificial: Ensaios e estudos em design*. Rio de Janeiro: Record, 2014.

MAUSS, Marcel. *Sociologia e Antropologia*. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

MBEMBE, Achille

MCCARTHY, E. Jerome. *Marketing básico: uma visão gerencial*. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

MILLER, Daniel. *Trecos, troços e coisas: estudos antropológicos sobre a cultura material*. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

MOMA, Catálogo. *Bauhaus, 1919-1928*. Editado por Herbert Bayer, Walter Gropius, Ise Gropius, New York, 1938.

MOMA, Catálogo. *The new domestic landscapes*. New York, 1972.

MORIN, Edgar. *Introdução ao pensamento complexo*. Porto Alegre: Sulina, 2015.

MORRIS, William. *The Art and Craft of Printing*. University of California Libraries, 1902.

MUNARI, Bruno. *Das coisas nascem coisas*. Lisboa: Edições 70, 1981.

NAME, Daniela (curadoria). Catálogo Diálogo Concreto - *Design e construtivismo no Brasil*. Exposição realizada na Caixa Cultural do Rio de Janeiro - 2008

NIKOLIC, Sanela. *The Bauhaus Theater: Oskar Schlemmer's Design in motion concept*. SAJ: Udk Brojevi, 2014.

NORMAN, Donald A. *Design Emocional*. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

NUNES, Fábio Oliveira. *Mentira de artista: arte (e tecnologia) que nos engana para repensarmos o mundo*. São Paulo: Cosmogonias Elétricas, 2016.

OITICICA, Hélio. *Aspiro ao grande labirinto*.

OLIVEIRA, Luciane Gonzaga de. *Arquitetura moderna na Alemanha: no período de 1900 a 1933*. Rio de Janeiro: Puc Rio, 2005.

PAPANEK, Victor. *Design for the real world: Human, Ecology and Social Change*. London: Thames & Hudson, 1984.

PARTSH, Isa Bergsohn. *Dança-Teatro de Rudolph Laban a Pina Bausch*. em *Dance Theatre Journal*, vol. 6, no. 02, 1988.

PEQUENO, Fernanda. *Lygia Pape e Hélio Oiticica: conversações e fricções poéticas*. Rio de Janeiro: Apicuri, 2013.

PERNIOLA, Mario. *Pensando o ritual: sexualidade, morte, mundo*. São Paulo: Studio Nobel, 2000.

_____, Mario. *O sex appeal do inorgânico*. São Paulo: Studio Nobel, 2005.

PINHO, Juliana. *Oskar Schlemmer na Bauhaus como o cubo de Rubik*. *Performatus: Ano 2 | Nº 7 | Nov 2013*.

RAMOS, Nuno. *Verifique se o mesmo*. São Paulo: Todavia, 2019.

RHEE, Beau. *Oskar Schlemmer: Body as Weapon*. Columbia University, Department of Dance Barnard College, 2007.

RICALDONI, Thaís F. et al. *Reflexões sobre ética na relação design-artesanato*. *Revista de Design, Tecnologia e Sociedade* 99 Brasília, v. 5, n. 2, 2018.

RIVERA, Tania. *Hélio Oiticica e a Arquitetura do Sujeito*. Niterói: UFF, 2012.

RODRIGUES, Viviane M. *Neoconcretismo e design: programação visual de Lygia Pape para o Cinema Novo, na década de 1960*. Rio De Janeiro: PUC-Rio. 2010

ROLNIK, Suely. *Molda-se uma alma contemporânea: O vazio pleno de Lygia Clark*. *Corpo, afeto, linguagem: a questão do sentido hoje*. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.

SABINO, Fernando Tavares. *O Encontro marcado*. Rio de Janeiro: Record, 1981.

SANTAELLA, Lucia. *Corpo e comunicação: sintoma da cultura*. São Paulo: Paulus, 2004.

SARAMAGO, José. *Objecto Quase*. São Paulo: Companhia das letras, 1994.

_____. *A Caverna*. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

SENNETT, Richard. *Carne e Pedra: o corpo e a cidade na civilização ocidental*. Rio de Janeiro: Record, 2008

_____. *O Artífice*. Rio de Janeiro: Record, 2009.

SIRAVO, Chiara, 'Dressing is Easy', in *Riot of Perfume*, issue 6, 2015.

SMALL, Irene V. *Folding the frame*. Chicago: University of Chicago Press, 2016.

SUDJIC, Deyan. *A linguagem das coisas*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

- SCHLEMMER, Oskar. *Schrifttanz*, Vol. IV, NO. 2, 1931.
- SCHÖN, Donald A. *The reflective practitioner: how professionals think in action*. London: Ashgate Arena, 1995.
- STALLYBRASS, Peter. *O casaco de Marx: roupas, memória, dor*. - 3. ed. - Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2008.
- STARACE, Giovanni. Os objetos e a vida: Reflexões sobre as posses, as emoções, a memória. São Paulo: Martins Fontes, 2015.
- STEYERL, Hito. *The Language of Things*. European Institute for Progressive Cultural Policies (eipcpc), Viena, Jun. 2006. In: PIMASP 2016-17.
- TEIXEIRA, Narlan M. *Inventário do Caos: Rogério Duarte, Tropicália e Pós-Modernidade*. Urbana: Illinois University, 2012.
- WANDERLEY, Ingrid Moura. *Perspectivas do sentido de autoria no design*. São Paulo: FAU/USP, 2013.
- ZUKOWSKI, Kenny. *Linguagem visual e cultura de consumo no design de embalagem*. Dissertação (Mestrado em Design). Universidade Anhembi Morumbi. São Paulo, 2011.

Legendas remissivas das imagens

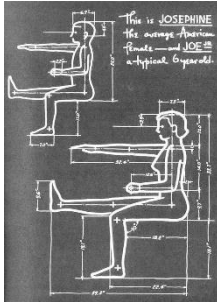


Figura 1- Henry Dreyfuss
Joe Jr. and Josephine “Essa é Josephine, a mulher americana média e Joe Jr. uma criança típica de 6 anos de idade.”
Datada de 1955 no livro *Designing for People*.
Litografia em papel offset, 33.5 x 24 cm
Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>
Acesso: 28/08/2020



Figura 2-William Morris
(1834-1896)
The Art and Craft of Printing
Kelmscott House, Upper Mall, Hammersmith. Nov. 11, 1895
Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>
Acesso: 28/08/2020



Figura 3- XVI retirada do livro *Calibã e a Bruxa*, 2017
Silvia Federici
Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>
Acesso: 28/08/2020



Figura 4- Lothar Schreyer
(1886 - 1966)
“Figurine Mann” Aquarela sobre litografia sobre papel, 1920
30 x 26 cm
Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>
Acesso: 28/08/2020

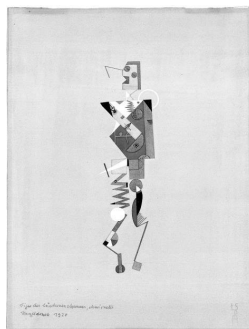


Figura 5-Lothar Schreyer (1886 - 1966)
Figure des lusternen Mannes, 1920-1926. Litografia sobre papel, 39,7 x 29,5 cm. Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>
Acesso: 28/08/2020

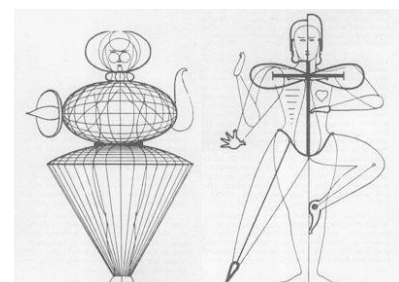


Figura 6-
Oskar Schlemmer
(1888 – 1943)
Esboços para o figurino do Balé Triádico, 1921
Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>
Acesso: 28/08/2020



Figura 7-Oskar Schlemmer
(1888 – 1943)
Reconstrução de figurino do Balé Triádico (1922)
Cortesia do Centre Pompidou-Metz
Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>
Acesso: 28/08/2020

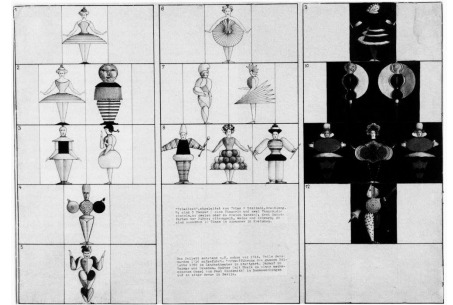


Figura 8-Oskar Schlemmer
(1888 – 1943)
Ilustrações dos figurinos do Balé Triádico (1922)
MOMA, Catálogo da Exposição Bauhaus: 1919- 1928
Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>
Acesso: 28/08/2020

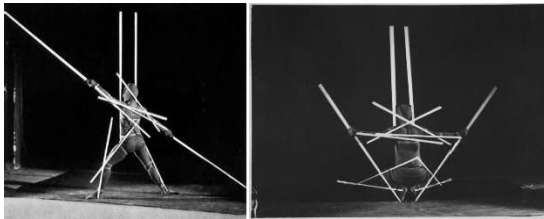


Figura 9- Oskar Schlemmer
(1888 – 1943)
O corpo geométrico / Dança com bastões (1928)
Foto: Oskar Schlemmer / Arquivo C Raman Schlemmer
Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>
Acesso: 28/08/2020

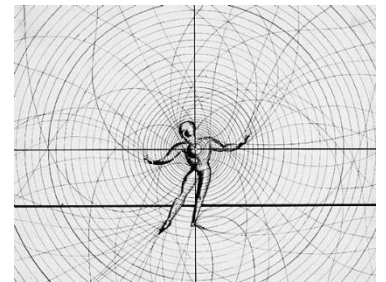


Figura 10- Oskar Schlemmer
(1888 – 1943)
Homem como dançarino (Man as dancer) (1921)
Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>
Acesso: 28/08/2020

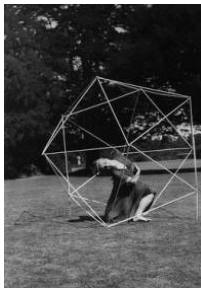
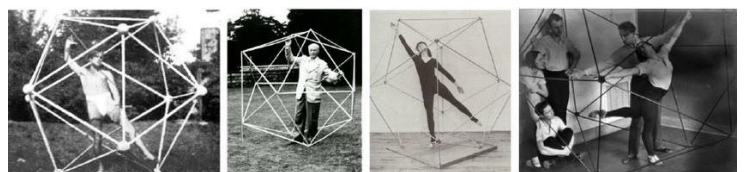


Figura 11- Laban
(1879-1958)
Artista em um icosaedro de tamanho real em Ashridge, 1955.
Fotógrafo: June Petit por Trinity Laban Conservatoire of Music and Dance
Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>
Acesso: 28/08/2020

Figura 12- Laban
(1879-1958)
Montagem por Daniela Bertol de ensaios em icosaedro, incluindo o próprio Laban no Mont Verità, na segunda imagem da esquerda para a direita. (1955)



Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>
Acesso: 28/08/2020

Figura 13- Laban (1879-1958)
 Fotografia Roland Watkins, Mary Watkins, Reino Unido.
 "Laban/Lawrence 'industrial rhythm' training, Manchester, 1947"
 Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>
 Acesso: 28/08/2020

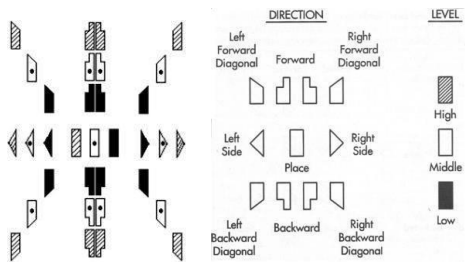


Figura 15- Laban (1879-1958)
 Exemplos dos símbolos e das cartografias de Rudolf Laban
 Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>
 Acesso: 28/08/2020

Figura 16- Laban (1879-1958)
 Dynamosphere, Esquema de um cubo com mapeamento dos 8 esforços básicos na LMA (Laban Movement Analysis).
 Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>
 Acesso: 28/08/2020

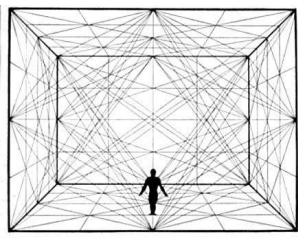
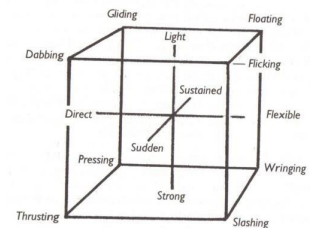


Figura 17- Oskar Schlemmer (1888 – 1943)
 Estudo para a dança com bastões (Slat Dancer) (1921)
 Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>
 Acesso: 28/08/2020

Figura 18- Archizoom Associati
 Vestirsi è Facile/Dressing is Easy em "Casabella," No. 387, 1974
 Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>
 Acesso: 28/08/2020

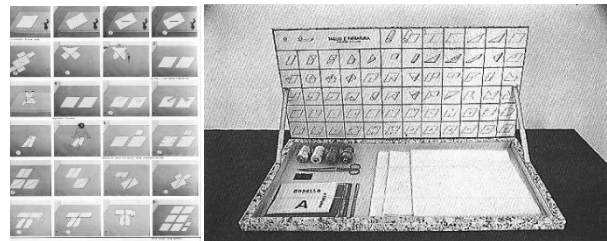


Figura 19- Ugo la Pietra
 Il Commutatore, Modelo de compreensão, 1970,
 Performance, Documentação fotográfica N/b
 Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>
 Acesso: 28/08/2020

Figura 20- Gianni Pettina
 Vestirsi di sedie (Cadeiras vestíveis), 1971,
 Performance, Minneapolis, 1971; 152X40X5 cm
 Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>
 Acesso: 28/08/2020



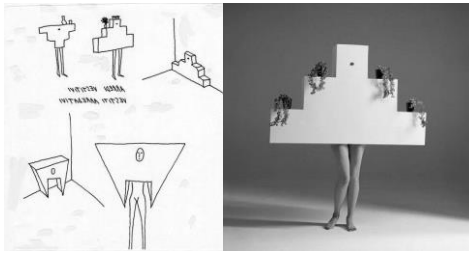


Figura 21- Alessandro Mendini
Arredo Vestivo (Mobilier-vêtement), (1982) Produção
Alchimia para a marca Fiorucci
Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>
Acesso: 28/08/2020



Figura 21-Pratone
Riccardo Rosso, Piero Derossi and Giorgio Ceretti
Pratone 1970 Sofá em espuma de polieturano
92.7 x 130.8 x 137.2
Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>
Acesso: 28/08/2020



Figura 22- Ettore Sottsass e Perry King
para Olivetti Co.
Máquina de escrever 'Valentine', 1969
Metal / plástico / rubber Barcelona, Espanha
Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>
Acesso: 28/08/2020



Figura 23- Max Bill
Unidade Tripartida (1951)
Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>
Acesso: 28/08/2020



Figura 24-Manifesto Neoconcreto
Reprodução do Manifesto Neoconcreto
Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>
Acesso: 28/08/2020

Figura 25 – Hélio Oiticica
(1937-1980)
Relevo Espacial
Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>
Acesso: 28/08/2020

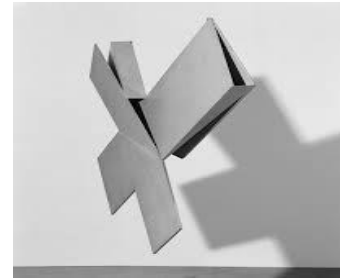


Figura 26- Hélio Oiticica
(1937-1980)
Parangolé
Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>
Acesso: 28/08/2020

Figura 27- Hélio Oiticica
(1937-1980)
Parangolé
Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>
Acesso: 28/08/2020



Figura 28- Hélio Oiticica
Éden
Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>
Acesso: 28/08/2020

Figura 29- Lygia Pape
(1927-2004)
Embalagens para a marca Piraquê
Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>
Acesso: 28/08/2020

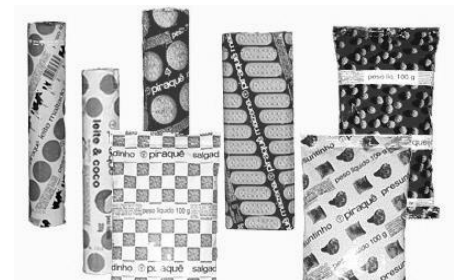


Figura 30- Lygia Pape
(1927-2004)
Bale neoconcreto (1958)
Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>
Acesso: 28/08/2020



Figura 31- Lygia Pape
(1927-2004)

Ovo (1967)

Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>

Acesso: 28/08/2020



Figura 32- Lygia Pape
(1927-2004)

Divisor

Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>

Acesso: 28/08/2020

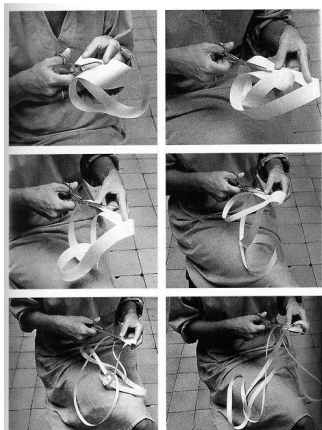


Figura 33- Lygia Clark

Caminhando

Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>

Acesso: 28/08/2020

Figura 34- Lygia Clark
Respire comigo Pedra e ar
1966

Material e dimensões variáveis

Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>

Acesso: 28/08/2020



Figura 35- Objetos Relacionais

Material e dimensões variáveis

Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>

Acesso: 28/08/2020



Figura 36- Lygia Clark

Abismo

Material e dimensões variáveis

Disponível em: <https://linktr.ee/Mairagens>

Acesso: 28/08/2020