

# **design e autoria: perspectivas em diálogo**

# **design e autoria: perspectivas em diálogo**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade de Brasília (UnB), na linha de pesquisa Design, cultura e sociedade, como requisito para obtenção de título de mestra.

Orientação: Prof. Dr. Rogério Camara

Banca: Profa. Dra. Nayara Moreno e Profa. Dra. Suzete Venturrelli e Profa. Dra. Fátima Santos como suplente.

Ana Cecilia Schettino

Brasília, 2018

SSCH327 Schettino, Ana Cecilia  
d Design e autoria: perspectivas em diálogo / Ana Cecilia  
Schettino; orientador Rogério Camara. -- Brasília, 2018.  
68 p.

Dissertação (Mestrado - Mestrado em Design) --  
Universidade de Brasília, 2018.

1. design. 2. autoria. 3. prática projetual. 4.  
epistemologia do design. 5. design contemporâneo. I. Camara,  
Rogério, orient. II. Título.

**ANA CECÍLIA LAURINDO SCHETTINO**

**DESIGN E AUTORIA: PERSPECTIVAS EM DIÁLOGO**

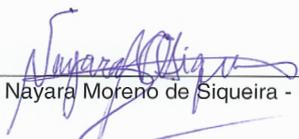
Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design do Instituto de Artes da Universidade de Brasília como parte dos requisitos para a obtenção do grau de Mestre em Design.

Aprovada em 09/07/2018

**BANCA EXAMINADORA**



Rogério José Camara - DIN/UnB



Nayara Moreno de Siqueira - DIN/UnB



Suzete Venturelli - VIS/UnB

*Para Benito, meu pai, o primeiro e maior artífice que já conheci.*

# agradecimentos

Agradeço minha família, pelo apoio e suporte de toda a vida, minhas amigas e amigos, pelo carinho e atenção. À Bruna e Amora Consultoria Linguística, pelo zelo na revisão deste texto.

A todas as pessoas que participaram do curso *De quem é este projeto?: autoria em questão*. Em especial Henrique Eira, Nayara Moreno e Isabella Brandalise pela parceria e disponibilidade em compartilhar suas pesquisas.

À equipe do PPGDesign e à UnB, onde, há dez anos, entrei pela primeira vez e ainda não imaginava que tinha encontrado um lugar que me traria incontáveis e diversas possibilidades de desenvolvimento e aprendizagem. Às professoras Célia e Suzete pelas contribuições nas bancas, e à Nayara, que, de perto, acompanha minha trajetória acadêmica desde os primeiros passos.

Agradeço especialmente ao Rogério, pelo acolhimento. Por ser uma pessoa essencial nesta caminhada, que começou antes mesmo que imaginasse que chegaria até aqui. Obrigada pela atenção e interesse nas minhas ideias ainda confusas, e por me acompanhar pelo caminho, inconstante e surpreendente, da pesquisa e do design. Vida longa a essa parceria!

Por fim, agradeço a quem escreve, a quem projeta e a quem escreve e projeta.

*Não se faz nada grande, deixa-se crescer.*  
Alfred Jerry

# sumário

## **1 Introdução 12**

- 1.1 Trajeto da pesquisa 12
- 1.2 Definição do objeto 15
- 1.3 Considerações metodológicas 16

## **2 Autoria como conceito na teoria literária 19**

- 2.1 Pensando além do nome próprio 20

## **3 Autoria no campo da arte 25**

- 3.1 Precedentes em Duchamp e Dadá 27
- 3.2 Fluxus e Arte Conceitual 29

## **4 Autoria e design: perspectiva ontológica 39**

- 4.1 Implicações históricas 40
- 4.2 A morte do designer 44
- 4.3 Questões contemporâneas 47

## **5 De quem é este projeto?: autoria em questão 51**

- 5.1 Autoria e projeto 53
- 5.2 Agenciamentos e mediações 54
- 5.3 Poéticas 55
- 5.4 Modos de operação contemporâneos 57
- 5.5 Questionamentos 58

## **6 Perspectivas em diálogo 61**

## **7 Referências bibliográficas 63**

# lista de figuras

**Figura 1:** Banksy em Gaza, 2005. 14

**Figura 2:** Fountain. Marcel Duchamp, 1917/1964. 22

**Figura 3:** um dos Parangolés de Hélio Oiticica,  
fim da década de 1960. 26

**Figura 4:** trecho do Manifesto Fluxus.  
George Maciunas, 1963. 30

**Figura 5:** Spell your name with these objects:  
Jasminka Ban. George Maciunas, 1977. 32

**Figura 6:** Spatial Poems nº 1 — word event.  
Mieko (Chieko) Shiomi, 1965. 34

**Figura 7:** imagem do site / catálogo de Ray Johnson.  
Disponível em [www.rayjohnsonestate.com](http://www.rayjohnsonestate.com). 36

**Figura 8:** poster para a Zurich Town Hall.  
Josef Müller-Brockmann, 1955. 41

**Figura 9:** poster para a exposição Fluxus Selections.  
Katherine McCoy, 1989. 42

**Figura 10:** Lambe-lambe. Coletivo Transverso, 2018. 61

# resumo

Questões relativas à autoria permeiam o campo do design desde sua origem e consolidação como disciplina, envolvendo institucionalização da profissão, prática projetual e contextos sociopolíticos. Nesta pesquisa, procuramos compreender como a autoria em design pode ser concebida e questionada, tanto historicamente quanto na atualidade. As discussões, de caráter ensaístico, apresentam questionamentos que englobam outros campos de pesquisa, como arte e teoria literária. A pesquisa se divide em dois momentos: compreensão teórica do tema e formulação e execução de um curso de extensão com o objetivo de propor uma abertura das reflexões junto à comunidade, ampliando o espaço institucional da universidade como lugar de reflexão.

## **Palavras-chave**

autoria; design; epistemologia do design; prática projetual; design contemporâneo.

# abstract

Issues regarding authorship have permeated the field of design since its inception and consolidation as a discipline, involving the institutionalization of the profession, design practices and socio-political contexts. In this research, we seek to understand how authorship in design can be conceived and questioned, both historically and in current days. The discussion is essayistic and introduces questions that encompass other fields of study, such as arte and literary theory. The research is divided into two parts: the theoretical understanding of the topic in question and the subsequent formulation and implementation of an extension course aimed at opening the debate to the community, thus expanding the university's institutional space as a place for reflection.

## **Keywords**

authorship; design; epistemology of design; design practice; contemporary design.

# 1 introdução

Esta dissertação aborda a autoria como questão no campo do design. Além de uma investigação ontológica, o tema é visto também sob o ponto de vista de outros campos do saber, como a arte e a teoria literária. Neste capítulo 1, de caráter introdutório, são apresentadas três subseções que tratam do trajeto da pesquisa, da definição do objeto e de algumas considerações metodológicas. Na sequência, o capítulo 2 traz uma revisão teórica e discussão sobre autoria e literatura, utilizando como ponto de partida as questões surgidas na década de 1960. O capítulo 3 aborda o tema da autoria no campo das artes, a partir das contribuições de Marcel Duchamp, de alguns conceitos da arte moderna e seus reflexos na arte contemporânea. O capítulo 4 é dedicado a discutir autoria e design, considerando tanto implicações históricas quanto questões contemporâneas. O capítulo 5 introduz uma proposta prática de ensino: um curso de extensão, que traz novos olhares para a discussão. Finalmente, o capítulo 6 conclui esta dissertação, trazendo uma reflexão pessoal sobre o que foi proposto e discutido durante o processo.

## 1.1 Trajeto da pesquisa

A inscrição no mestrado já adiantava um interesse: questionar práticas no campo do design pela via acadêmica. Na graduação, discuti o ensino como prática, após viver uma série de experiências durante a minha formação, na universidade e fora dela. Desenvolvi, no trabalho de conclusão de curso, um projeto que gerou mais questionamentos que respostas, que me estimulou muito mais a refletir do que a tomar decisões moderadas baseadas em métodos tradicionais.

O design pode ser um meio significativo na busca por liberdade, autonomia e igualdade, e acredito que a formação do designer não deve se dar puramente em função de mercados, do consumo e de práticas recorrentes pouco questionadas. Tais questões, dentro do ambiente profissional e nas perspecti-

vas de trabalho, sempre me incomodaram. Podemos extrapolar as fronteiras que muitas vezes nos são impostas e avaliar possibilidades de atuação de designers visando sugerir novos meios de ação frente aos desafios contemporâneos.

Baseando-me nas inquietações anteriores, escrevi um projeto de pesquisa que possuía como principal objetivo questionar o papel do designer no contexto social vigente à luz da prática crítica, ou como o designer pode ser crítico e operar na atualidade. O objetivo seria questionar a condução de projetos que enxergam no design uma ferramenta de resolução de problemas e desenvolver perspectivas projetuais que provoquem reflexões, causem estranhamento, promovam debates e mudanças.

O projeto englobaria, também, discussão sobre isenção, distanciamento e neutralidade no design. Darcy Ribeiro, no prefácio do livro *A tecnologia da tecnologia*, de Gui Bonsiepe (1983), esclarece que a mudança dos padrões estabelecidos deve vir das nossas próprias mãos quando aponta: “só realizaremos nossas próprias potencialidades projetando, nós mesmos, o futuro que queremos para nós”. Seguindo um pensamento correspondente, em concordância com seus estudos pedagógicos, Freire (1979) explicita a importância do compromisso do profissional com a sociedade, assim como o próprio Bonsiepe (2012) diz que o designer não deve se resignar.

*Tomar partido não é, necessariamente, assumir publicamente a defesa de um discurso. Em muitos casos, o distanciamento ou a isenção determinam um posicionamento. Obviamente essa é uma discussão de amplo espectro, mas, nesta pesquisa, é utilizada como referência específica para o design, já que uma das questões levantadas é a capacidade de reflexão crítica na prática projetual.*



Figura 1: Banksy em Gaza, 2005.

O designer pode ser um facilitador na proposição de projetos que divirjam do *status quo*, utilizando seu potencial no desenvolvimento de sistemas que coloquem em questão as estruturas e as dinâmicas largamente promovidas no mundo atual. Concentrar-me, sob todos os aspectos sugeridos acima, na reflexão sobre autoria é um encaminhamento que parte de necessidades objetivas e da perspectiva de um aprofundamento que me possibilite circular em outras áreas de conhecimento com foco em uma discussão específica.

A autoria foi definida como eixo, após revisão no projeto inicial, por abranger questionamentos relacionados à compreensão do design como área de atuação, da função de designers em um projeto e do relacionamento estabelecido com os resultados desse projeto, quaisquer que sejam seus suportes. É um recorte que relaciona a teoria do design e a prática profissional e, neste contexto, funciona como provocação para um pensamento crítico em design, tanto do ponto de vista histórico quanto para formulações atuais.

Por entender que há defasagem na teoria do design, especialmente a contemporânea, e no acesso a ela nas universidades brasileiras, esta pesquisa segue uma via epistemológica, que se preocupa em compreender o design como espaço de construção social e criação de linguagens. Ao mesmo tempo há uma proposta prática, que consiste em um curso de extensão, funcionando como expansor da discussão, trazendo novos estímulos e reforçando a formulação teórica. O interesse é captar uma imagem abrangente da questão da pesquisa e visualizar alguns de seus espaços de insurgência, além de me embasar teoricamente em campos de conhecimento que possuem uma discussão mais formal e sólida sobre o tema, como a arte e a teoria literária.

## **1.2 Definição do objeto**

Partindo de experiências, observações pessoais e pesquisas exploratórias, proponho uma reflexão sobre a relação entre design e conceitos de autoria por meio de análise teórica e proposta prática.

Noções e conceitos de autoria trazem implicações históricas, sociais e pessoais, econômicas e jurídicas. Por isso, é indispensável que sejam consultados outros campos de conhecimento em que essa questão já foi e ainda é amplamente discutida. A figura do autor é um fenômeno histórico, e os conceitos de autoria são formulados e reformulados a partir de seus contextos.

Partindo da compreensão abrangente citada, o objetivo da pesquisa é investigar como o conceito de autoria se relaciona com o design. Cabe salientar que não se trata de uma lista de ocorrências, nem de uma definição estrita do que pode ou não ser considerado autoria em design. Procura-se identificar espaços de manifestação, possibilidades de atuação, abertura para novas propostas de projeto, desvios produtivos, espaços para leituras subjetivas e momentos de conflito entre a elisão e a arbitrariedade.

A proposta, então, baseia-se nas seguintes investigações:

- Busca de um embasamento teórico sobre o conceito de autoria, vindo especialmente da arte e da teoria literária.
- Análise de como a questão da autoria circulou pelo campo do design, partindo historicamente do movimento modernista, passando pelas reações pós-modernistas e chegando ao contexto atual.
- Questionamento sobre a função dos atores de um projeto, nas mediações e agenciamentos entre pessoas e artefatos.
- Questionamento sobre o que poderia caracterizar a autoria no design como campo e quais são os modos de operação atuais.
- Ampliação do projeto de pesquisa que o relacione com a formação em design.

Todos os itens listados possuem relações entre si e, juntos, conformam esta dissertação. O primeiro item comporta um repertório teórico mais abrangente, já o segundo se situa dentro da teoria e história do design. O terceiro e o quarto são desdobramentos da discussão sobre autoria em design, e o último é o suporte em que a investigação encontraria sua síntese, utilizando-se do espaço do curso de extensão proposto.

### **1.3 Considerações metodológicas**

O percurso metodológico foi pensado como maneira de organização e partiu da reflexão sobre o modo de compreensão da relação entre autoria e processos de design. Aprendi com o próprio processo de desenvolvimento da pesquisa e, acreditando na importância do assunto, espero que o material produzido tenha relevância para provocar reflexões críticas no design a partir de um questio-

namento sobre o tema abordado, que possui manifestações que ocupam tanto espaços acadêmicos quanto comerciais.

Considerando a pesquisa uma investigação exploratória, seu desenvolvimento não acontece através da análise de um único objeto ou sistema, muito menos através de pesquisa quantitativa com grupo específico. A pesquisa parte de uma visão panorâmica, da construção horizontal dos conceitos que se relacionam e de um desenvolvimento múltiplo que tenha sentido de abrangência, caráter interpretativo e dê ao conteúdo tratamento qualitativo.

Acredito que o sistema de ensino, de modo geral, ainda siga padrões ultrapassados e inadequados à realidade atual. Tendo estudado design, percebi que nosso processo possui, em algumas instâncias, características menos reducionistas. A pós-graduação, até então, me parece seguir um padrão geral que não dialoga com o processo de design (o que não seria um compromisso, já que não são desenvolvidos projetos de design, mas projetos de pesquisa). Bonsiepe (2012) cita a necessidade de o design atingir um nível de respeitabilidade acadêmica frente a outras áreas do conhecimento, mas nisso enxerga o perigo da academização do ensino de design, que não necessariamente dialoga com os critérios tradicionais de excelência acadêmica já que a prática projetual é sua essência.

Porém, vejo nessa dinâmica possibilidades de adequação. Utilizo como inspiração da composição do meu plano de pesquisa e acompanhamento de projeto o roteiro de formação da Universidade Alternativa (*Universitatea Alternativa*), um espaço de formação proposto por ativistas educacionais na Romênia que diverge do modelo tradicional de universidade. O processo se divide em quatro fases de desenvolvimento, que foram levemente adaptadas ao contexto de pesquisa e pós-graduação:

- Exploração: momento de teste e experimentação. A prioridade nessa fase é o autoconhecimento e a compreensão da própria percepção de realidade. É um espaço de busca e validação de intenções.
- Ação: momento de foco e aprofundamento das escolhas, é a imersão na composição criada na fase anterior. O objetivo aqui é chegar a algumas conclusões que possam ser colocadas à prova e avaliadas com propriedade e clareza.

- Transição: preparação e formulação. Hora de avaliar os resultados de pesquisa, redigir de maneira mais formal as percepções e entender como as situações da fase de ação estiveram relacionadas.
- Compreensão: fase final. Aqui o conhecimento desenvolvido está maduro e consolidado, já pode ser compartilhado e faz parte da comunidade.

Construindo um paralelo entre o processo listado e o desenvolvimento da pesquisa, a etapa de exploração se deu pelas primeiras percepções sobre o tema, reformulação da primeira proposta de projeto de pesquisa e início do embasamento teórico. A etapa de ação combinou leituras mais específicas e início da formulação de um possível desdobramento, que será apresentado como curso de extensão. A etapa de transição foi o momento da qualificação, em que a banca avaliadora pode ter acesso ao texto e sugerir novas possibilidades. Por fim, a última etapa foi a execução do curso e elaboração do texto final. Na compreensão, tive de estar com o texto maduro para que o curso fosse realizado com objetividade e tivesse um resultado positivo, além de finalizar a dissertação para a defesa.

# 2 autoria como conceito na teoria literária

Partindo da ideia de que o conceito de autoria tem implicações diversas, este capítulo explora a questão da autoria na teoria literária dentro de um recorte específico. Além destas breves considerações iniciais sobre o tema, o capítulo traz uma subseção que aborda o conceito de autoria na teoria literária tendo como fundamento alguns trabalhos de Roland Barthes, Michel Foucault e Roger Chartier.

Questionar e reinterpretar o conceito de autoria não é uma questão recente. Ela passa pelo entendimento de trabalhos manuais como puramente técnicos no período barroco, portanto mais distantes de questionamentos sobre possíveis leituras poéticas; pelas leis de direitos autorais da França e Inglaterra do século XVIII, que implicam oficialmente ao conceito de autoria suas dimensões financeira e jurídica; pela concepção de que o autor seria simplesmente o signatário de um conteúdo qualquer ou pela assimilação de um estilo; e diversas outras questões históricas e sociais.

O entendimento dos conceitos de autoria colocados em questão nesta pesquisa vai mais no sentido poético do que científico, assim como o entendimento do design como área de atuação e pesquisa, sendo este o viés pré-estabelecido. Neste capítulo, a intenção é retomar questões da teoria literária da segunda metade do século XX como fundamento para análise e referencial teórico.

A década de 1960 é o ponto de partida desse tópico, um período de efervescência cultural e política, em resposta à rigidez vivida pela sociedade nas décadas anteriores. Os episódios do período foram resultantes do que começou a florescer na segunda metade da década de 1950. Já 1960 foi essencialmente prática, de acontecimentos, movimentos, situações, fatos e manifestações. Nela se fortaleceram movimentos que reivindicam seus direitos sociais. Na sua

filosofia, houve uma significativa abertura com as contribuições pós-estruturalistas, e se consolidaram movimentos artísticos utilizados como referência para esta pesquisa.

A retomada da década, como cita Marcelo Ridenti (2001), não possui como objetivo tentar reviver o passado, mas usá-lo como referência, retomar suas esperanças e apostar em novos projetos coletivos de transformação social em vez de se limitar à carreira individual de cada um no mercado. Nesse caso, Ridenti trata do meio artístico de maneira abrangente, como manifestações culturais e refere-se à carreira como a carreira de artistas. No caso desta pesquisa, a observação é apropriada para o questionamento sobre colocação profissional de designers, que também atuam no âmbito da cultura.

## **2.1 Pensando além do nome próprio**

Em princípio, o conceito de autoria é aqui investigado a partir de três autores principais: Roland Barthes, que publica *A morte do autor*, em 1968, Michel Foucault, que, no ano seguinte, revisita o tema em *O que é um autor?* e Roger Chartier, que retoma Foucault em uma revisão genealógica do ano 2000. Essas publicações evidenciam os debates em torno da autoria ocorridos especialmente na década de 1960 — quem é o autor da obra? — em vista de uma linguagem que fosse considerada completa em si, em que o foco fosse a performance e o próprio texto, não a genialidade, a inspiração ou a história de vida de quem o escreveu.

Segundo Barthes (2004), o autor é um personagem da modernidade, sendo o positivismo essencial para que essa imagem se sacralizasse, especialmente pela valorização do prestígio individual. No momento em que as questões sobre o texto deveriam ser respondidas por quem o escreveu, como se fosse essa a pessoa com todas as respostas para as mais abrangentes interpretações, a figura do recitador, responsável por passar adiante histórias que carregavam em si seus objetivos, perde seu espaço.

O reconhecimento da autoria (ou da imagem sacra de autor) transforma o texto moderno e faz com que ele se sustente nessa figura, ele é o próprio passado do texto, como em uma situação de hereditariedade. A visão de Barthes pode também ser entendida como romântica e exagerada, mas *A morte do autor* vale como reação a uma crítica literária que julga decifrar um texto a

partir da investigação sobre quem o escreveu, como se suas confidências justificassem sua produção, o que Barthes caracteriza como fechamento da escrita.

O distanciamento dessa premissa é a abertura de uma linguagem que não se limita ao registro. É, ainda, a compreensão de que um texto não é uma linha de palavras com sentido único, sua riqueza é sua multiplicidade. Roland Barthes (2004) sugere que o lugar em que toda essa complexidade se encontra (em estado de sintonia ou conflito) não é o autor, e sim o leitor, colocando como ponto de unidade de um texto seu destino, e não sua origem. Fugindo da também romântica visão de genialidade autoral, a obra se torna mais importante que a necessidade de que os méritos sejam direcionados a quem a escreveu. A riqueza está na capacidade de proposições de mundo, suas relações internas e sua linguagem.

Quando se passa a pensar em um texto no lugar de uma obra, a escrita se abre de maneira natural. A obra é materialidade: o objeto fechado com todos os seus sentidos determinados; o texto é linguagem: o conteúdo, a discursividade e uma maior possibilidade de interação. Enquanto a obra é solidez, o texto flui e atravessa obras.

A noção de obra também faz parte da discussão proposta por Foucault (2009), compartilhando da análise feita por Barthes sobre o papel da crítica literária. É necessário que se compreenda uma obra para além da reconstituição de um pensamento individual. Ela deve ser analisada em sua estrutura, arquitetura, em sua forma e relações internas. De um modo geral, o desejo não é de eliminação do sujeito, mas de uma ampliação da leitura sobre ele. O entendimento de que a pessoa não é o centro do discurso, de que ela própria seria formada por vários discursos e participa de um complexo sistema editorial que envolve diversos fatores e atores.

Sobre o sistema editorial, Chartier (2012) lembra que a história do copyright na Inglaterra, a partir do início do século XVIII, transformou profundamente as práticas de publicação dos textos. É nesse período que emerge e se solidifica o conceito de autor-proprietário e de propriedade literária. Nesse caso, o entendimento da autoria flutua entre a ideia de autenticidade sobre a obra e sua dimensão enquanto mercadoria.

Foucault, em *O que é um autor?*, desenvolvendo seu pensamento a partir do texto de Barthes, reforça a escrita como completa em si, não se tratando de

uma exaltação do gesto de escrever, nem da amarração de um sujeito em uma linguagem. Segundo o autor, a escrita seria a abertura de um espaço onde o sujeito que escreve se dissolve cada vez mais. O ponto-chave da conferência de Foucault, realizada em 1969, é compreender as práticas discursivas relacionadas à autoria.



Figura 2: Foutain. Marcel Duchamp, 1917/1964.

*Que importa quem fala? é uma das perguntas feitas por Foucault. No episódio da inscrição d'A fonte em uma exposição, Duchamp, inscrito como R. Mutt, acabou por ter sua obra exposta num cantinho sem prestígio. Pergunto-me, então, e se R. Mutt não tivesse existido? Se Duchamp tivesse assinado seu nome próprio? Qual seria o destino do urinol caso tudo não tivesse sido descoberto? Tal episódio resumiu em si: o nascimento do conceito de ready-made, que questiona a autoria em sua essência; uma reflexão muito elaborada sobre a função-autor; e a concepção do que ditaria o nascimento da arte conceitual.*

Quando se pergunta *O que é um autor?*, a intenção de Foucault não é elaborar uma definição, mas apresentar questionamentos sobre essa figura, tratando-a não somente, como cita Chartier (2012), a partir da evidência imediata de sua existência individual ou social, mas como uma função variável e complexa do discurso. Em um momento, Foucault constata que o autor significa mais do que uma assinatura, que uma indicação: seu nome vai além do nome próprio e carrega consigo uma responsabilidade sobre o texto, demonstrando que esse conteúdo não é indiferente ou banal e vai além de uma palavra qualquer. Para que se considere o autor uma figura significativa, a obra deve ter alguma relevância, já que o autor tem seu status refletido nela.

Dentro desse contexto, nasce então a função-autor, já no fim do século XVIII, quando a propriedade está instaurada também na literatura, relacionando-se com o que Foucault caracteriza como apropriação penal, que seria a responsabilização por conteúdos ilícitos ou subversivos. Foucault caracteriza um discurso ou uma obra como portadores da função-autor quando: ele se torna um bem, sendo o anonimato insuficiente; e através de uma construção complexa de relacionamento autor-obra e com a conformação de discursividade, o que passa a caracterizar a autoria como uma das funções do discurso.

Exemplificando o conceito de transdiscursividade, Foucault (2009) cita Marx e Freud como autores transdiscursivos, que formularam teorias e disciplinas com possibilidades quase inesgotáveis de criação de novos discursos, permitindo que outras pessoas se apropriem de seus discursos, enxerguem a partir de outros pontos de vista e atualizem o que havia sido postulado.

Chartier, remontando a situação proposta por Foucault, propõe uma questão indispensável para a discussão sobre autoria no design: a disputa de poder e hierarquia dos discursos. Este ponto é questionado a partir de textos científicos, que, no momento de reviravolta da revolução científica entre os séculos XVII e XVIII, reclamam o emprego de um nome próprio, não necessariamente o do técnico ou do profissional, mas daquele que teria “autoridade o bastante para enunciar o que é verdadeiro em uma sociedade cuja hierarquia das ordens e do poder é ao mesmo tempo uma hierarquia das posições sociais e da credibilidade da palavra” (CHARTIER, 2012, p. 52).

O valor do saber, credibilizado pelo topo da hierarquia aristocrática, seria o equivalente ao valor do mercado para textos literários ou, nesta pesquisa, para

projetos de design, que podem ser credibilizados ou não pelo topo da hierarquia econômica atual. Ou seja, há uma situação relacional entre a validade de uma formulação e a presença de um nome próprio que lhe dê autoridade.

Desde a sacralização da valorização individual até a constatação de que o leitor possui um espaço no universo literário que vai além de uma figura passiva, o debate continua. Para este trabalho, é importante visualizar que esses questionamentos não se apresentam como fim, que há potencialidade na formulação de novos textos e imprevisibilidade em seus desdobramentos.

Sem considerar a discussão estritamente epistemológica ou metalinguística, podemos observá-la tomando forma no cotidiano, incorporá-la ao nosso pensamento projetual e nas formas de enxergar as relações entre pessoas e artefatos. Chartier (2012) conclui sua revisão entendendo que a construção do autor é uma função tanto do discurso quanto da materialidade, que, em sua perspectiva, são indissociáveis.

# 3 autoria no campo da arte

Continuando a investigação sobre autoria em outros campos do conhecimento, este capítulo aborda a relação entre autoria e arte. Além destas considerações iniciais sobre o tema, o capítulo traz duas subseções. Uma trata das contribuições de Marcel Duchamp para a abertura da compreensão da arte e seus reflexos na produção Dadá, e outra discute o grupo Fluxus e a Arte Conceitual.

O início do século XX foi transformador para o campo das artes. Nesse contexto, compreender a questão da autoria na produção artística a partir desse período é, em boa parte, repensar a relação obra-público. Foram expressivos os processos de ruptura com o modelo construído até então, a busca por novas linguagens e o afastamento dos modos de representação tradicionais. Quando a fotografia pode ocupar o espaço do registro objetivo, a arte passa a se conectar a uma pesquisa mais exploratória. Observa-se um status mais interpretativo e subjetivo nas leituras da realidade, transformando as noções de tradução e abrindo precedentes para visões alternativas, especialmente no contexto europeu.

Grossmann (1996), divide a relação sujeito-obra em três momentos: pré-modernista, modernista e pós-modernista. Tal divisão ressalta a importância do modernismo na proposição da mudança de relação entre sujeito e obra no sistema-arte. A divisão implica ainda o estabelecimento de parâmetros para cada um dos períodos. O pré-modernista é marcado pela percepção visual uni-sensorial, baseada no ponto de vista, considerando a tela um espaço a priori, sendo total em si mesma. Há uma distância institucionalizada entre a contemplação e o objeto contemplado. A própria ideia de que a tela é algo contemplativo favorece essa distância.

A partir do período modernista, a pintura não se limita a ser uma representação bidimensional e fotográfica, passando a ser um objeto em si. É nesse momento que o observador pré-modernista deixa sua condição fundamental

*Em seus parangolés, Hélio Oiticica absorve completamente a ideia de dimensionalização e imerge num ambiente em que a obra existe a partir de quem a veste, rompendo com relações estritamente contemplativas.*



*Figura 3: um dos Parangolés de Hélio Oiticica, fim da década de 1960.*

de contemplação e o autor passa a ser orientador, não o dono e guardião de todas as leituras possíveis da obra. A dimensionalização passa ocupar o lugar da visualização, e tal dimensionalização favorece cada vez mais a participação do público aliado à proposta do artista e à presença dos objetos, funcionando como dispositivo detonador dessa interrelação. Nenhum dos três elementos funciona de maneira independente. A obra não é total em si apenas por sua presença em um ambiente de arte, o resultado é muito mais processual/experimental do que contemplativo.

As vanguardas modernistas são consequência das mudanças vividas na arte no início do século XX, formando um amplo e complexo panorama, reflexo também de diversas transformações sociais, políticas e tecnológicas que ocorreram no período. Stangos (2000) considera a palavra conceito mais adequada como definição dessas experiências (já que foram essencialmente conceituais) do que movimento (a descrição mais frequente).

O modernismo na arte se caracteriza pela multiplicidade de ideias que consideram a experimentação um método de trabalho pressuposto, consequência de mudança drástica na classificação de estilo / movimento artístico: o que era enquadrado em um modelo a posteriori passa a ser considerado a priori, ou seja, ao invés de se construir um estilo, perceber suas referências e classificar sua produção depois de concluída, as vanguardas da arte moderna já se apresentavam como conceito, sendo organizadas desde o princípio. A presença de manifestos e outras formas de textos-guia são um sintoma disso, apresentando já em um primeiro momento seus pontos de partida conceituais. A quebra de fronteiras também está relacionada ao contexto da conceitualização: os conceitos se colocavam no lugar do artefato, como se a relação estrita com a materialidade na arte estivesse em esgotamento.

### **3.1 Precedentes em Duchamp e Dadá**

Dadá foi um conceito em que os artistas seguiram em direções independentes, mas, de um modo geral, correm por duas linhas: uma que promovia uma nova arte que sucederia o esteticismo desgastado e desnecessário; outra em que a zombaria era o meio de explorar a contradição da própria posição dos artistas. Não há um estilo único, as exposições produzidas eram notáveis pela falta de uma coerência visual até entre as obras de um mesmo artista.

Dadá coloca em questão o caráter signatário do artista como criador, aborda a questão do acaso com a intenção de evitar a ordem lógica e a interferência do gosto pessoal. As obras Dadá estão longe de serem consideradas isentas de sentido, elas tinham objetivo de provocar o público, destruir as noções tradicionais de bom gosto e libertar a arte da racionalidade e do materialismo (ADES, 2000), com objetivos simultaneamente irônicos e autodestrutivos, já que sua existência dependia desse mesmo sistema.

Uma grande contribuição para que a abertura da relação obra-público acontecesse foi de Marcel Duchamp, que, logo nas primeiras décadas do século XX, iniciou uma construção complexa e questionadora sobre o panorama das artes naquele período. Em *O ato criador*, texto de 1965, Duchamp formaliza o conceito de coeficiente artístico, que questiona a autoria sendo atribuída unicamente ao signatário da obra. O coeficiente seria a diferença entre a intenção do artista e o que de fato foi produzido, incluindo na conta a percepção do público. Somando sua contribuição à completude do significado, Duchamp ressalta que o público é também a ponte entre a obra e a posteridade, fundamental para sua afirmação ou não na história da arte.

Este novo contexto exigiu que a relação com o público fosse reconfigurada. Era a expansão do coeficiente artístico. A demanda de reflexão e participação do espectador sobre as obras cresceu de maneira representativa. Os ready-mades, por exemplo, vinham com suas características de fábrica, e o artefato não era um fim em si, mas dependia de sua intenção e contexto, sua posição em relação a seu tempo e espaço. A mudança no paradigma do resultado material de uma obra levou ao questionamento sobre seu lugar. Com isso, seria repensado também o papel das galerias e dos museus.

Percebemos que há aspectos de público no artista e vice-versa. A conciliação entre as duas figuras é o ponto em que nascem diálogos, e a obra ganha sua nova dimensão. Assim, a obra pertence a ela mesma e ao mundo que ela cria e, nesse sentido, a autoria também pode ser entendida como uma questão de comunicação. O autor não cria nada do nada, nem sozinho e isolado.

### 3.2 Fluxus e Arte Conceitual

A maioria das características Dadá citadas foram referências para a formação Fluxus. Segundo Zanini (2004), especialmente o seu embate com os dominantes hábitos da sociedade da época através de caminhos excêntricos e irônicos, a partir de sua filosofia anárquica e com a referência de Duchamp. Fluxus foi um grupo que extrapolou diversas fronteiras e questionou de maneira expressiva a autoria em sua própria produção. O grupo se destaca tanto por seus conceitos como por sua produção artística: na materialização de suas intenções, a discussão teórica os incorpora e vice-versa, como apresentado a seguir.

“[...] tanto para Dick [Higgins], como para George Maciunas e para mim, Fluxus tem mais valor como idéia e como potencial para a mudança social do que como grupo concreto de pessoas ou como coleção de objetos” (FRIEDMAN, 2002 apud ZANINI, 2004, p. 18).

O grupo reflete sobre a função social da arte fazendo referência direta ao cotidiano. Visando destruir convenções, possui características de questionamento e produção com grande reflexo na atualidade. Na produção Fluxus, há performances e happenings, publicações, vídeos, músicas, pinturas, ações e outros diversos tipos de manifestações nos quais observamos características como: imprecisão de categoria e estilo, fácil reprodutibilidade, humor e provocação. Características lideradas por um pensamento subversivo e radical, seguindo ideologicamente as ideias presentes no manifesto do grupo, escrito por George Maciunas em 1960.

## Manifesto:

2. To affect, or bring to a certain state, by subjecting to, or treating with, a flux. "*Fluxed* into another world." *South.*  
3. *Med.* To cause a discharge from, as in purging.

**flux** (flüks), *n.* [OF., fr. L. *fluxus*, fr. *fluere*, *fluxum*, to flow. See FLUENT; cf. FLUSH, *n.* (of cards).] 1. *Med.*  
**a** A flowing or fluid discharge from the bowels or other part; esp., an excessive and morbid discharge; as, the bloody *flux*, or dysentery. **b** The matter thus discharged.

Purge the world of bourgeois sickness,  
"intellectual", professional & commercialized  
culture, PURGE the world of dead  
art, imitation, artificial art, abstract art,  
illusionistic art, mathematical art, —  
PURGE THE WORLD OF "EUROPANISM" !

Figura 4: trecho do Manifesto Fluxus. George Maciunas, 1963.

Elaborado a partir da definição da palavra fluxo, o manifesto apresenta mais um modo de pensar e fazer que qualquer estilo ou característica plástica e material. Ele se mostra contrário aos valores dominantes, à arte das galerias, ao conformismo da imitação e a várias outras questões presentes nas discussões da arte daquele período.

Não havia a pretensão de que as obras tivessem uma característica única ou que fossem reconhecidas por um estilo. Os artistas se baseavam nos valores do grupo, havia um interesse em manter um espírito coletivo e anti-individualista. Quando algum artista Fluxus participava de eventos, era importante que se identificasse como grupo, interesse que contribuiu para a diminuição do ego em favor do grupo como ideia. A produção Fluxus é abrangente, receptiva, intimamente ligada ao seu contexto histórico, traz e desenvolve, à sua maneira, as referências de Duchamp e, ao mesmo tempo, permite que os próprios artistas e público desafiem as intenções trazidas ao conceito e prática de arte.

A materialidade da produção Fluxus é um objeto de análise por apresentar, de maneira prática, propostas de temáticas convergentes e explorar sua produção como espelho do conteúdo conceitual. Somando uma análise do Fluxus como grupo, das obras produzidas e dos artistas consultados, podemos construir um material de reflexão que é base para questionar o reconhecimento da autoria sob um olhar que relaciona o contexto histórico e sua produção artística.

George Maciunas pretendia desfazer a distância entre artista e não-artista. Pensar a arte como parte integrante da vida social era uma grande inquietação Fluxus. Observa-se esse interesse em pensar meios e formas de aplicação prática em obras como *Spell your name with these objects* (ou Seu nome soletrado em objetos, em tradução livre), formada por caixas com objetos que foram enviadas como presente para diversos outros artistas. Essa obra se aproxima da ideia de arte-como-jogo-em-caixas, que também faz referência à composição dos Fluxkits, conjuntos de materiais de artistas Fluxus, com temas variados, organizados e editados por Maciunas.



Figura 5: *Spell your name with these objects: Jasminka Ban. George Maciunas, 1977.*

A escolha dos objetos que compõem os nomes é uma opção clara pela simplicidade no lugar da complexidade, com características *do it yourself*. A obra é a ideia de soletrar o nome de uma pessoa com objetos, ou seja, a reprodutibilidade pode gerar resultados materiais inesperados, sem coerência lógica entre si, desde que caibam na caixa.

Mieko Shiomi, outra artista Fluxus, desenvolveu durante dez anos a obra *Poemas espaciais*, um exemplo de processo colaborativo e expansão da ideia de ação e propriedade. *Poemas espaciais* é composta por nove eventos e, considerando a Terra como palco, Shiomi convidou diversos artistas e solicitou intervenções em locais (para cada evento havia uma instrução específica, como escrever uma palavra em um cartão e deixá-lo em algum espaço simbólico) e coletou pequenos relatos de cada ação. As informações se transformaram em objetos e publicações organizados por Shiomi, mas referentes aos vários artistas que participaram desses eventos, formados por uma rede de pessoas que atravessaram fronteiras espaciais e da própria obra.

Tendo o espaço como elemento de unidade entre os eventos, Shiomi (1965) propõe a criação de uma rede entre artistas Fluxus através dos poemas e organiza o resultado em obras parciais, como um mapa para o primeiro evento, por exemplo, e em uma publicação final com todos os registros. A iniciativa de Shiomi e a colaboração dos artistas convidados compõem uma obra global e conectada por eventos que aconteceram em várias partes do mundo.



Figura 6: *Spatial Poems n° 1 — word event*. Mieko (Chieko) Shiomi, 1965.

A produção artística da década de 1960 refletia a situação política da época, um momento tensionado pela Guerra Fria e por regimes totalitários, não apenas em sua temática, mas também em seus meios. O espaço aberto por Duchamp e expandido pelo conceitualismo foi um momento importante para a afirmação da arte postal, que já era vista como experiência em alguns espaços, mas se consolidou com a criação da *New York Correspondance School of Art*, de Ray Johnson.

Apropriando-se ainda da discussão sobre o mercado de arte, a utilização do correio como condutor tira das mãos da galeria o controle sobre a distribuição e comercialização de uma obra, o que seria uma resposta natural e crítica ao entendimento da arte como negócio. A arte postal ainda é um exemplo do estabelecimento da interatividade na arte, já utilizando as ideias de cocriação, produção em processo e difusão em um tempo em que essas questões estavam se consolidando.

Um ponto fundamental da utilização da arte postal como referência para a abertura da discussão sobre autoria é a possibilidade de intervenção da pessoa que recebe a obra, ou seja, a relação de pertencimento vai, cada vez mais, se expandindo para uma dupla ou grupo de artistas. A obra se configura como um produto de comunicação aberto e mutável.

Ray Johnson, figura primordial para a consolidação da arte postal, organizou em seu portfólio os postais em dois tipos: “de” e “para”, ou seja, no catálogo pessoal do artista estão os trabalhos enviados e recebidos. Essa catalogação é resultado do entendimento da autoria em arte postal, que se conecta com vários outros pontos da produção Fluxus. A possibilidade de sobreposição e apropriação é uma forte expressão do compartilhamento da autoria.

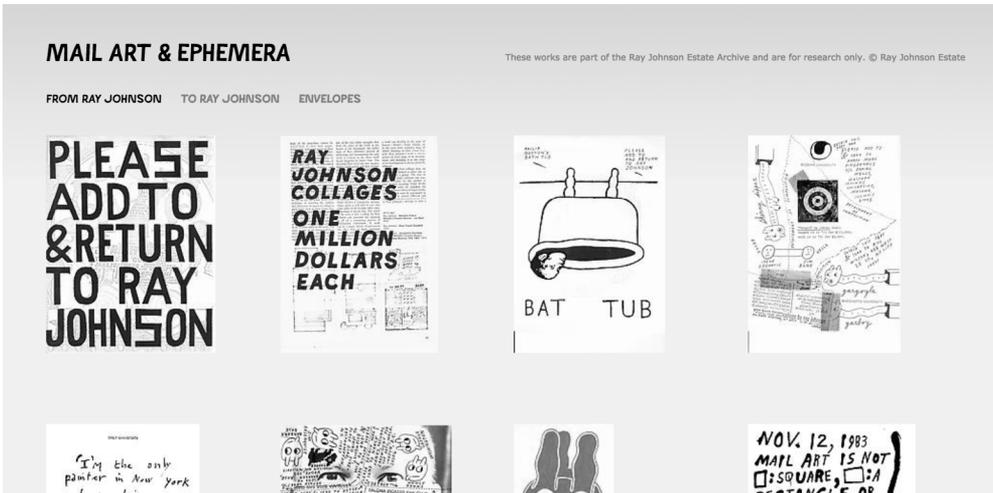


Figura 7: imagem do site / catálogo de Ray Johnson. Disponível em [www.rayjohnsonestate.com](http://www.rayjohnsonestate.com).

Ao mesmo tempo em que Fluxus se formava como grupo, surgia a Arte Conceitual, que rejeitou o limite da materialização da arte em objetos tradicionais, como pintura e escultura. A partir da década de 1960, cada vez mais, a arte, além de ideia, poderia ser percebida como informação, linguística, piada e forma de contar histórias. A agitação política do período foi um grande estímulo. Muitos artistas se sentiam distantes ou discordavam da conjuntura e seus valores tradicionais. Essa negação formou um ambiente propício para que surgisse uma materialização da arte que não estivesse necessariamente ligada a seus resultados comuns. A construção da Arte Conceitual refletia o que foi semeado por Duchamp, especialmente ao priorizar as ideias em relação ao produto final, o importante é a intenção da obra, mais do que um referencial estético pessoal.

“Tautológica” é como Joseph Kosuth (2006) qualifica a arte, ou seja, uma obra seria uma ratificação material da ideia que já havia sido concebida anteriormente. Nesse aspecto, tudo o que fosse arte poderia ser descrito ou proposto como instrução para que outras pessoas pudessem elaborá-la e, considerando a própria descrição ou instrução como obra, não haveria exigência de uma forma material para que assim fosse classificada. Além de Kosuth, outro expoente do conceitualismo, Lawrence Weiner trouxe um ponto fundamental no discurso sobre autoria em Arte Conceitual. Segundo Weiner (1972), se o correspondente linguístico exato de uma obra fosse executado por ele mesmo, por outra pessoa ou por ninguém, isso era uma decisão de quem, de alguma maneira, recebia aquela obra. “Depois que você tomar conhecimento de uma obra minha, você é o dono dela. Não existe maneira de eu entrar na cabeça de alguém e retirá-la de novo” (WEINER, 1972 apud SMITH, 2000, p. 225).

O conceitualismo propõe um ponto de vista particular sobre a arte, questionando sua própria natureza, proporcionando uma mudança de paradigma entre obra e público, trazendo uma nova configuração para essa relação.

Ao mesmo tempo, o movimento não democratizou a arte nem eliminou o objeto de arte único, tampouco suprimiu o mercado de arte ou revolucionou a propriedade artística (SMITH, 2000), mas abriu espaço para que texto, fotografia, documentos, vídeo e o próprio corpo do artista fossem, mais amplamente, considerados formas de arte. Além de, tendo como meio significativo o texto impresso, abrir um importante espaço para a produção de livros de artistas e,

pela ampliação de limites formais, para inserção e consolidação de fotografias em galerias.

Visitando a instrução conceitualista, quando a descrição de uma obra concebida poderia ser reproduzida por qualquer pessoa, percebe-se um viés de reprodutibilidade muito presente também na produção Fluxus. Isso abrange a concepção de autoria e de propriedade da obra, que pode ser entendida e modelada pelo público, especialmente como ideia.

Na continuidade histórica, a arte contemporânea está mais próxima das relações entre vida e arte, de maneira mais fluida, dinâmica, inserida no contexto social atual, explorando em suas investidas as relações entre arte e cotidiano. Canton (2009b) propõe o conceito de narrativas enviesadas para comentar uma forma particular e contemporânea de contar histórias. A partir das mudanças vindas da arte moderna, nossa compreensão de narrativa ou estruturação de uma obra ou texto foi ampliada. A arte contemporânea se compõe de narrativas enviesadas, ou seja, não nos relacionamos com um modo linear de construção e/ou leitura, mas a partir de tempos fragmentados, sobreposições, repetições, deslocamentos. A narrativa existe de uma maneira não linear e nem sempre soluciona sua trama.

Ainda segundo Canton (2009b), a abdicação de uma arte redentora, que possui uma resposta transcendente, abstrata e sintética, que estaria acima da composição da realidade, é uma importante diferença entre o comportamento de artistas modernistas e contemporâneos. As questões da arte contemporânea penetram a vida cotidiana e buscam sentido ao mesmo tempo em que absorvem a liberdade formal, estrutural e processual lançada pelo modernismo. A combinação desses dois fatores principais é o fundamento da desconstrução de uma única narrativa linear e do limite de possibilidades de leitura.

# 4 autoria e design: perspectiva ontológica

Neste capítulo, após estabelecer um repertório abrangente sobre a questão da autoria em outras áreas, focamos em suas relações com o design. Além destas breves considerações iniciais, apresentamos as implicações históricas do tema, uma discussão sobre a morte do designer nas transições entre o design modernista, o pós-modernista e o contemporâneo e, finalmente, algumas questões atuais que surgem como reflexo de nossos contextos.

O design se constrói social e culturalmente, ou seja, não é uma formulação estática ou uma designação isolada, sendo esse o contexto em que a autoria é colocada em questão. Desde sua consolidação, são questionados os limites entre design e arte; a necessidade de racionalidade e os meios de inserção de um projeto em um contexto de subjetividade; o reconhecimento de uma assinatura ou alguma propriedade sobre um artefato que seja anterior ao seu uso; e, ainda, a participação de pessoas em um processo de design, por exemplo.

No design, assim como nos campos observados nos capítulos anteriores, podemos entender que a questão autoral não é puramente uma assimilação de estilo, nem simplesmente o fechamento de sentidos de um artefato desenvolvido por uma figura histórica marcante. A discussão também não serve para validar uma escolha visual arbitrária, mas para entender a partir de quais contextos essa escolha foi tomada e quais oportunidades puderam ser promovidas por ela. A autoria no design vai além de um reconhecimento formal, mas esse reconhecimento também é parte da discussão.

Então, como podemos pensar sobre autoria no design? Precisamos, partindo do referencial de outras áreas, olhar para dentro. Quem sabe imaginar um projeto em que a autoria seja uma questão fundamental, mas que nele existamos, simplesmente, enquanto designers — com a clareza de que não possuímos domínio absoluto sobre tudo o que projetamos e que o nascimento de um projeto pode ser uma abertura para novos mundos.

#### **4.1 Implicações históricas**

Durante o desenvolvimento desta pesquisa, percebi como as referências históricas seriam essenciais para a compreensão do tema. Neste caso, teoria e história são indissociáveis. A discussão sobre autoria em design já esteve presente em vários momentos e possui vieses claramente influenciados por seus contextos históricos e sociais.

Uma questão sobre a ideia de propriedade atrelada a possíveis leituras sobre autoria é a do surgimento de marcas, ou sistemas de identidade visual corporativos, especialmente a partir de meados do século XX. Quando empresas começam a embalar seus produtos e estampar seus símbolos gráficos em artigos que antes seriam adquiridos a granel, em grandes sacos sem um referencial de demarcação proprietária, surge esse tipo de identificação em uma relação direta. Desse momento em diante, produtos, sejam do ramo alimentício ou não, passam a estar no mundo com uma propriedade que, de alguma maneira, os valida. A empresa seria a signatária do material comercializado, e, daí em diante, se fortaleceria cada vez mais a ideia de marca como identificação visual que referencia uma propriedade.

Nesse recorte histórico do século XX, um pouco adiante, o cenário predominante no design gráfico modernista foi a transmissão objetiva da informação. Havia a crença de que o funcionalismo seria essencial em questões comerciais: quanto mais objetivo, racional e estruturado, mais vendável. Pensamento motivado pela economia, pela indústria e pela publicidade, já que estruturas modulares promoviam agilidade e maior produtividade na elaboração de peças gráficas (BOMENY, 2009). O Estilo Internacional (suíço), fundamentado nessas questões, foi muito bem aceito em empresas multinacionais e teve como expoentes os suíços Max Bill e Josef Müller-Brockmann, o americano Paul Rand e o italiano Massimo Vignelli.

As soluções econômicas e otimizadas que buscavam caracterizar o Estilo Internacional como universal e global tentaram ainda estabelecer uma comunicação certa e sem espaço para a subjetividade. Essas características, segundo Bomeny (2009), foram percebidas também como uma ameaça à identidade visual como princípio de reconhecimento de grupos e à tradição local e, em certa medida, se tornaram também uma repetição cansativa.



Figura 8: poster para a Zurich Town Hall. Josef Müller-Brockmann, 1955.

FLUXUS

Manifesto

2. To affect, or bring to a certain state, or treating with, a flux. "Fluxes."  
 3. Med. To cause a discharge.

**S e l e c t i o n s**

1. Med. s or other id morbid or

dysentery. b The matter thus discharged.

Purge the world of bourgeois sickness, "intellectual", professional & commercialized culture, PURGE the world of dead art, imitation, artificial art, abstract art, illusionistic art, mathematical art, —

f PURGE THE WORLD OF "EUROPAISM" Gilbert and Lila

**SILVERMAN COLLECTION**

4. The setting in of the tide toward the shore. Cf. REFLEX.  
 5. State of being liquid through heat; fusion. **October 8, 1989**

PROMOTE A REVOLUTIONARY TIDE AND TIDE IN ART, Promote living art, anti-art, NON ART REALITY, fully grasped by all people, not only critics, dilettantes and professionals.

7. Chem. & Metal. a Any substance or mixture used to promote fusion, esp. the fusion of metals or minerals. Common metallurgical fluxes are silica and silicates (acidic), lime and limestone (basic), and fluorite (neutral). b Any substance applied to surfaces to be joined by soldering or welding, just prior to or during the operation, to clean and free them from oxide, thus promoting their union, as rosin.

FUSE the cadres of social & political revolution into united front & action. Academy of

**CRANBROOK ART MUSEUM**

This activity is supported by the Michigan Council for the Arts

Figura 9: poster para a exposição Fluxus Selections. Katherine McCoy, 1989.

Katherine McCoy (MCCOY 1990, apud NEWARK, 2002, p. 44) diz que, em algumas situações, projetos corriam risco de serem apenas “porta-vozes sem opinião de mensagens de um cliente ventríloquo” e relembra a importância de afirmação do papel social quando faz o pedido: “Devolvamos aos designers sua capacidade de falar e contribuir mais plenamente para construir o mundo que o rodeia”.

A insurgência antimodernista foi acompanhada pela efervescência de movimentos sociais no fim da década de 1960. Com ela, as diretrizes racionalistas perdiam sua potência. A partir desse momento, então, vários estilos e movimentos rejeitavam o paradigma funcionalista a partir de novos modelos e teorias. Enquanto o modernismo buscava o internacional, racional e abrangente, os pós-modernistas surgiram com referências mais próximas a suas realidades, baseadas em grupos menores e em culturas locais.

Na década de 1970, uma figura fundamental para o surgimento do *New Wave* foi Wolfgang Weingart, que questionou a tipografia, suas relações e o limite do dogmatismo modernista. Pelo trabalho de Weingart, percebe-se, além da crítica ao rigor racionalista, a possibilidade de desenvolver uma visualidade no design não sendo fundamentada na ordem e na clareza. No mesmo período, o punk também foi uma linguagem importante, por captar a energia da juventude da época, utilizar o ruído como recurso visual e propiciar, inclusive, um meio de comunicação entre as pessoas que faziam parte do movimento.

A *Cranbrook Academy of Art* foi uma escola essencial para que os movimentos pós-modernistas se institucionalizassem. Seus professores e estudantes estavam convencidos de que o design gráfico não deveria mais ser lido como isento, anônimo e impessoal, como o Estilo Internacional considerava (BOMENY, 2009). Tais movimentos, iniciados como meio de recusa aos padrões do modernismo, foram cada vez mais aceitos comercialmente, e o trabalho de designers como Neville Brody foi muito importante para que essas iniciativas se tornassem *mainstream*. Nesse momento, os próprios testes de limite de legibilidade levantam a necessidade de um leitor ativo na construção da mensagem, o que Zuzana Licko, fundadora da Emigré, também defende em sua produção desde o início da década de 1980.

A legibilidade padrão é colocada em cheque quando Licko (1994) argumenta que é mais fácil ler o que já é comum, que o diferente precisa ser reiterado para

que se torne familiar e que a leitura é um processo dinâmico. Dentro desse novo paradigma, não fazia mais sentido se limitar a uma família tipográfica para diversas aplicações, e as especificidades do conteúdo e da forma deveriam ser consideradas. Isso vai em sentido oposto ao conceito de transparência tipográfica, exemplificado por Beatrice Warde em 1930, ao comparar a tipografia com uma taça de vinho, considerando uma de vidro a melhor opção. As iniciativas desse período foram importantes por inserir em projetos a possibilidade de processos mais exploratórios e investigativos, bem como por institucionalizar a discussão sobre o paradigma modernista.

Como já citado por Chartier (2012), a verdade de um discurso, em algumas circunstâncias, só é validada a partir de alguma estrutura de poder, que nem sempre é nome próprio de quem idealizou ou produziu o artefato, mas de quem o pode fazer crível. Tanto no modernismo como no pós-modernismo, boa parte dos discursos foram validados pelo mercado. No modernismo, por um viés de assimilação da consciência corporativa de eficiência, e, no pós-modernismo, por uma absorção do movimento por empresas que nele viram possibilidades financeiras. A incorporação de cada movimento ao universo comercial diverge em suas origens. Essa característica é crucial, mas, ao mesmo tempo, lidamos com a mediação da assinatura de quem, de fato, lida com essa validação.

## **4.2 A morte do designer**

Utilizando como referência *A morte do autor*, de Barthes (2004), Adam Richardson parafraseia o título e substitui o autor pelo designer. O autor justifica a substituição por entender que o design é, assim como a literatura, uma questão de comunicação. O ensaio *The death of the designer*, publicado em 1993, está sob a ótica do design industrial e contesta a posição do designer como alguém que tem controle sobre o destino de um projeto. Segundo Richardson (1993), o designer não faz o que diz que faz nem possui o controle que acha que possui, e as teorias convencionais tendem a exagerar sobre a influência do designer nas pré-concebidas interações entre produtos e usuários.

Em seu livro de 1964, *Notes on the synthesis of form*, Christopher Alexander discute design e alega que os problemas funcionais se tornam cada vez mais complexos. Enquanto isso, designers raramente confessam sua inabilidade para

resolvê-los e, ao contrário, quando não entendem uma questão com clareza, caem em uma escolha formal arbitrária. A discussão não é sobre uma arbitrariedade a priori, mas sobre a arbitrariedade como recurso ao não entendimento, à negação em admitir o que Adam Richardson traria anos depois: o designer não faz o que diz que faz nem possui o controle que acha que possui.

No ensino de design, Richardson enxerga que a semântica dos produtos foi separada em duas categorias, e cada uma teve ênfase em um tipo de escola: as que focam no processo e as que focam na função. As duas abordagens mantiveram um modelo modernista fechado em um significado lógico de compreensão de um produto pelo usuário, sendo esse um modelo confortável, que estabelece um diálogo controlado e previsível.

Nossas vidas e nossas leituras sobre o mundo são baseadas no que nos está disponível. Richardson exemplifica essa afirmação a partir da evolução do telefone, quando afirma que Graham Bell não imaginaria o que seria um telefone celular atual. Tecnologias e artefatos são organismos com um significativo potencial de atualização, funções não são estáticas, e nossa capacidade de controle é limitada.

Sem fatalismo em citar as mortes, cada uma — a do autor e a do designer — é reflexo das convenções de seus tempos e apresenta uma situação de crise ao mesmo tempo em que faz uma proposição. Essa é uma problematização propriamente epistemológica dentro de cada contexto, mas as implicações sociais de projetos e os próprios processos de design estão impregnados em nosso cotidiano, uma perspectiva que relaciona a questão a seu desdobramento material.

Para Richardson, a morte do designer acontece em dois níveis: na morte da forma, que parte da relação artefato-sujeito; e na morte da função, que relaciona uma classe de artefatos e seu espaço social. Sobre a morte da forma, o designer não possui a capacidade de transportar um significado singular e preciso. Há sempre graus de incerteza da leitura dos símbolos pelas pessoas que se relacionam com o que foi projetado. Essa é a questão que se comunica de maneira mais próxima à questão levantada por Barthes e faz parte do questionamento sobre autoria, especialmente pelo paralelo que podemos estabelecer entre as relações artefato-usuário no design, texto-leitor na literatura e obra-público na arte. É necessária uma abertura para reações positivas

em relação à flexibilidade de sentido nas manifestações formais de design que acolha a imprevisibilidade como um retorno plausível. Essa conclusão indica que o design pode ter uma abordagem mais aberta e poética.

Ilustra essa situação o *Non Intentional Design*, conceito formulado por Uta Brandes e Michael Erlhoff (2006), que na verdade é um exercício de observação em que se percebe quando um artefato foge da sua designação original e possui destino inesperado por quem o opera. Partindo dessa formulação, é inevitável perceber “usuários” sendo autônomos e dominando esses artefatos, não sendo limitados por sua forma ou função.

Nesses casos, o controle sobre as leituras já foi perdido, e essa abertura se reflete no próprio objeto que ganha dimensão de sujeito a partir das relações estabelecidas. O *Non Intentional Design* ainda abre, além de possibilidades de leitura, um questionamento sobre o design como disciplina, retirando o designer de uma situação privilegiada e criando uma relação mais horizontal (e por vezes subversiva) entre a proposta e o uso, o que reforça a ideia de abertura e construção coletiva.

O conceito dialoga claramente com obra aberta, modelo teórico formulado por Umberto Eco (1991), que vai além de uma pura classificação. A obra aberta se constrói pela necessidade de compreensão dos processos de interpretação e criação, além de reforçar a ideia de que as produções não são um fim em si, que há possibilidades de reformulação, continuidade e questionamento. O conceito de obra aberta sob o ponto de vista do design pode ser percebido de duas maneiras:

- Na apropriação no momento do uso de um artefato. Independentemente de seu suporte, pessoas o utilizam e podem propor novos modos de uso de acordo com suas necessidades. Uma cadeira pode ser mesa, um livro pode ser diário, uma barra de navegação pode ser um bloco de notas, um óculos pode ser objeto decorativo, e uma bolsa, vaso de flores.
- No desenvolvimento coletivo com não designers, que poderia ser lido de maneira mais clara como processo participativo, acontece quando a pessoa para quem o projeto será desenvolvido (ou, como costuma-se dizer, usuário) é coautor.

O primeiro tópico possui relação clara com o *Non Intentional Design* já mencionado e ocorre em um momento posterior a uma entrega de projeto, o que, ao mesmo tempo, questiona a ideia de entrega como algo definitivo. O segundo se manifesta por meio de processos participativos no design em um momento de desenvolvimento do projeto que deve estar previsto já em sua concepção.

Para a segunda morte, a da função, além do questionamento da prática de projeto limitada a artefatos — uma vez que, culturalmente, a sociedade lida com categorias de artefatos e não com cada um individualmente —, Richardson (1993) pontua a morte a partir da limitação na decisão sobre a função, quando designers fazem parte de um projeto que já possui uma função definida e perdem o potencial, em larga escala, de agir sobre questões ideológicas anteriores à sua ação. É importante que designers se coloquem numa posição de consciência e responsabilidade social e reflitam sobre seus papéis em projetos. Essa conclusão nos lembra que a ética não é uma questão homogênea e indica que o design pode ter uma abordagem mais crítica.

Um exemplo que se manifesta na atualidade é o surgimento de novas disciplinas, ou qualificações, no design. Em algumas instâncias, designers são contratados para lidar com pesquisa (*design research*), uma maneira de pensar o design como um meio para tentar entender as pessoas que relaciona design, psicologia e etnografia. Há também a emergência do design especulativo, que possui a crítica em sua essência.

### **4.3 Questões contemporâneas**

Katherine McCoy passou a usar o termo autoria gráfica no início da década de 1990, empregando-o como reação ao modernismo, explorando um desvio pós-moderno para materiais com caráter mais pessoal e expressivo (ARMSTRONG, 2015). Tal expressão se atualizou na década seguinte, no momento em que designers intensificaram a produção de textos de teoria e de história do design e também passaram a criar seus próprios empreendimentos. Nesse sentido, a necessidade de um cliente não seria mais crucial no processo produtivo.

Em seu ensaio *The designer as author*, publicado em 1996, Michael Rock retoma a sugestão de McCoy, interpretando-a de uma maneira mais abrangente. Rock argumenta que o legado de Barthes rendeu ao design a construção de uma teoria romântica da autoexpressão em negação ao caráter cientifi-

cista do design modernista. Saindo da situação de facilitadores submissos ao sistema, designers passariam a ter algum tipo de voz e poderiam então desenvolver projetos pessoais, sociais, críticos ou investigativos. Rock (1996) cita alguns exemplos mais claros sobre manifestações de autoria em design: livros de artista, por um viés poético, seriam espaços muito frutíferos para uma investigação experimental, criando um laço estreito com o leitor; por um viés social, o ativismo seria o campo em que o designer poderia ser crítico e expor suas crenças políticas; num sentido epistemológico, quem produz, edita e publica conteúdo sobre design; e o empreendedorismo, pela possibilidade de inserção de características pessoais em projetos distribuídos comercialmente.

Qualquer tipo de definição estrita se perde no meio de uma profissão que possui diversos espaços de atuação. A autoria em design é uma questão cheia de especulações. Ao mesmo tempo em que há uma necessidade de incorporar ao design novas abordagens em seu processo e não abdicar de questões próprias, ainda é discutível o quanto seria necessário tal reconhecimento. A investigação é relevante por impulsionar questões sobre o posicionamento político e estético do designer enquanto profissional que atende ao mercado, se interessa em expor seu trabalho e, de algum modo, ser questionador.

Rock argumenta que a prática do design em ambientes institucionais não prioriza a produção de conteúdo ou a influencia, como já levantado por Richardson (1993). Muitas vezes, o designer funciona como um tradutor visual de mensagens ou como um executor de uma demanda, especialmente em situações profissionais que já apresentam exigências específicas. Rock se pergunta se o designer seria um autor tecnicamente especializado ou um ventríloquo que reproduz a retórica do mercado.

Sobre este aspecto, Rock esclarece em *Fuck Content*, uma resposta de meados de 2000, que um designer-autor não seria simplesmente aquele que produz texto como conteúdo. Sob um ponto de vista que parte mais especificamente do campo do design gráfico, Rock (2013) defende que o conteúdo de um projeto, ou seu principal assunto (seja um sabão em pó, um site ou um sapato), não importa tanto, desde que o processo e o resultado sejam meios para a criação de uma sistema relevante em termos de linguagem.

Esse posicionamento segue por uma via diferente ao posicionamento crítico e à possibilidade de influência ideológica no projeto proposta por Richardson, mas, ao mesmo tempo, esclarece que há diferenças determinantes no entendimento da autoria, da função-autor e do fechamento da escrita no design e na literatura enquanto áreas que dominam ferramentas, vocabulários e sistemas diferentes.

Para que consigamos compreender melhor o design contemporâneo, devemos nos desligar da fantasia de que um designer-autor seria o que assina uma peça de mobiliário para uma grande empresa ou possui uma identidade gráfica marcante, bem como da ideia de que o anonimato (ou isenção) de um projeto seria o elemento que caracterizaria o designer como profissional — e que isso o distanciaria do fazer artístico. A própria ideia de designer-autor já é problemática no momento que se presume que o simplesmente designer, na ausência da qualificação, não possui autoria sobre nada.

O entendimento da autoria no design como campo dialoga diretamente com as propostas de Anthony Dunne e Fiona Raby (2013), a partir da concepção do design especulativo como disciplina que se propõe a compreender o design para além do otimismo superficial das relações do mercado. O design é percebido como um campo essencialmente afirmativo (SUDJIC, 2014), seja na estrutura metodológica de um projeto, na maneira como é utilizado em função do sistema capitalista, ou no entendimento como uma disciplina que soluciona problemas. Um relevante interesse do design especulativo é a amplitude de possibilidades.

Essa é uma abertura crítica e poética, que se afasta de um design que nos faz querer comprar e se aproxima de um design que nos faz pensar. A abordagem especulativa estimula o “e se...” de uma maneira que transporta questionamentos para situações que se chocam com o desconfortável, além de se distanciar da figura do usuário como estereótipo e de buscar compreender as pessoas como os seres complexos que são. A autoria se manifesta no design como campo explorando esse impulso questionador.

Entre isolamento e comprometimento, universalidade e individualidade, público e privado, o design se insere em posições contraditórias e, ao mesmo tempo, complementares. Navegando entre esses limites, designers possuem um amplo espectro de posições possíveis dentro da própria área e em relação

a seus contextos sociais. Uma conclusão importante da teoria do design na década de 1990, avaliando-se as correntes pós-modernistas, é que o repertório do design é vasto e, de alguma maneira, designers possuem poder de decisão sobre suas referências, contando inclusive com a possibilidade de subversão, para o desenvolvimento de discursos pertinentes.

A história do design é complexa e se constrói, especialmente, pela multiplicidade das áreas de atuação, passando pela história das tecnologias de impressão, mais relacionada ao design gráfico; pela história da industrialização, da qual o design de produtos foi ponto-chave; pelo estabelecimento dos meios digitais e sua expansão nas comunicações; pela formulação do design thinking, do design especulativo, do design como pesquisa e do surgimento de várias outras abordagens que ampliaram os campos de atuação de designers.

De um modo geral, não podemos nos limitar às metanarrativas. Segundo Lyotard (2009), as narrativas únicas são incapazes de contar a história da humanidade pós-moderna. No lugar de uma grande história de sentido único, possuímos uma abertura para a construção de narrativas múltiplas e enviesadas (CANTON, 2009b) e podemos refletir sobre design também a partir dessa perspectiva.

# 5 de quem é este projeto?: autoria em questão

O quinto capítulo se manifesta como a abrangência das relações estabelecidas na primeira etapa. É apresentado não como resultado pontual e específico, mas como possibilidade de trazer novos olhares para a discussão. A proposta prática é a consolidação da fase de compreensão e finalização da pesquisa, retomando as considerações metodológicas. A proposta foi imprescindível para que a discussão fosse validada ou questionada por outras pessoas que partilhassem de inquietações.

O ensino é um meio formal propício para o estímulo do pensamento crítico. Pode ser um lugar excelente para o despertar de consciência sobre a prática de projeto e para experimentos que questionem os rumos da profissão. O objetivo não é definir uma estratégia única ou ser definitivo, mas se manter na esfera da efemeridade e enxergar a proposta como um local de abertura para práticas, discussão e investigação de potenciais ferramentas. Propomos, então, um curso de extensão aberto à comunidade como meio de ampliação da discussão sobre autoria. Parte-se de uma experiência sem um compromisso burocrático com algum currículo estabelecido, que funcione como uma experiência que promova uma discussão epistemológica sobre design.

A ideia é pensar uma formulação adequada ao formato de curso teórico e inserir os participantes em um espaço de análise, inspiração e crítica, elementos essenciais para o ensino de design, segundo Steven Heller (2003). Procuramos também entender o design como postura e enxergar essa condição na abertura de um diálogo, considerando as questões relevantes para o desenvolvimento de um projeto. O curso De quem é este projeto?: autoria em questão foi um convite para a reflexão sobre projeto e processo a partir da qual procuramos desenvolver um pensamento crítico sobre o ato de projetar. O curso foi inscrito como atividade de extensão e possui caráter essencialmente teórico.

Considerando que a situação pós-modernista não é mais a nossa e a modernista muito menos — fazendo referência aos movimentos do design —, esta é a hora de reencontrar o sentido da situabilidade política, tanto da autonomia quanto da sua transgressão (FOSTER, 2013), e compreender, neste caso, como a busca por possibilidades para esse reencontro pode acontecer. Nesse sentido, podemos considerar o ensino um lugar onde investigamos e questionamos a complexidade do design enquanto pensamos em novas possibilidades.

O encaminhamento do eixo da discussão — autoria como questão no design — se deu a partir de quatro perspectivas: autoria e projeto; poéticas; agenciamentos e mediações; e modos de operação contemporâneos. Em cada encontro, discutiu-se um dos temas a partir da interlocução com designers que possuem cada tópico citado como foco de suas pesquisas. A reflexão sobre a atualidade e as diferentes perspectivas de projeto fez do curso um espaço para se pensar o design.

Durante uma semana (7–11/05 de 2018), no Departamento de Design da UnB, ocorreram os cinco encontros, com 15 participantes e o seguinte cronograma:

**07.05** autoria e projeto, com Ana Cecilia Schettino e Rogério Camara

**08.05** agenciamentos e mediações, com Nayara Moreno

**09.05** poéticas, com Henrique Eira

**10.05** modos de operação contemporâneos, com Isabella Brandalise

**11.05** questionamentos e encerramento do curso

Durante a elaboração do curso, pesquisamos algumas ferramentas de debates e formatos menos tradicionais de aulas, mas cada pessoa convidada teve liberdade para guiar o encontro da maneira que considerasse mais conveniente. De maneira geral, a dinâmica foi de aula expositiva e discussões livres, com espaço aberto para perguntas ou exposição de opiniões. Já no primeiro encontro, percebemos que algumas pessoas inscritas desconheciam parte dos assuntos citados nas apresentações. Consequentemente, considerei adequado o formato expositivo e mais tradicional.

Para cada tema, há sugestões de leitura organizadas em um material de referência em formato de site. Foi lançada também uma questão especulativa utilizada como incentivo para a discussão presencial, que não necessariamente precisaria ser respondida com uma afirmação, mas que dela pudessem surgir outros questionamentos. Os subcapítulos a seguir apresentam os encontros em ordem cronológica, com uma formulação sobre seus respectivos temas e as discussões que surgiram em cada um deles.

### **5.1 Autoria e projeto**

O primeiro encontro do curso, uma introdução ao conceito de autoria de maneira geral, questionou a ideia de projeto na transição do moderno para o contemporâneo a partir da década de 1960 e refletiu sobre participação e função dos diversos agenciamentos pertinentes ao projeto. É basicamente uma versão condensada dos dois primeiros capítulos desta dissertação. O encontro se iniciou com a exposição de alguns conceitos de autoria.

Na arte, especialmente pelas contribuições de Marcel Duchamp, utilizamos como exemplo a inscrição de um urinol em uma exposição de arte que resumiu em si: o nascimento do conceito de *ready-made*, que questiona a autoria em sua essência; uma reflexão muito elaborada sobre a função-autor, proposta por Foucault 50 anos depois; e a concepção do que ditaria o nascimento da arte conceitual.

Na teoria literária, em 1968, Roland Barthes sugere *A morte do autor*, e, no ano seguinte, Michel Foucault realiza a conferência *O que é um autor?*. Essas publicações evidenciam os debates em torno da autoria ocorridos especialmente na década de 1960 — quem é o autor da obra? — em vista de uma linguagem que fosse considerada completa em si. Roger Chartier, em 2000, revisa a genealogia do conceito de autoria e o aproxima do design por relacioná-lo a questões de registros de patentes, copyright e sistema editorial, ou seja, ao mercado.

A discussão foi elaborada baseando-se na relação entre conceitos de autoria e design. A sugestão de leitura para este encontro foi o texto *A crise do design* (1981), do livro *História da arte como história da cidade*, de Giulio Carlo Argan (1993), no qual se discute a existência de uma crise global que se desdobra na crise do objeto, produto, cidade, ensino, sendo todas essas instâncias pertinentes tam-

bém para a reflexão sobre a função social do design.

A crise, segundo Argan (1993), se dá pela substituição do projeto pela programação. Enquanto o projeto se relaciona de maneira mais orgânica com a história, a programação a supera e confere à autoridade o poder de decisão. A programação tende à repressão de qualquer contradição de seu sistema, ou seja, limita a quantidade de informação e elimina os acasos. As ações cotidianas não têm espaço nessa esfera. Já um projeto nunca acaba, ele é um princípio ordenador. Projetar é lançar para o futuro, mesmo que não haja controle absoluto sobre seu destino.

A questão proposta para a discussão foi uma tentativa de relacionar os conceitos de autoria à situação de crise: e se projetássemos nós mesmos o futuro que queremos para nós?, baseada em uma frase de Darcy Ribeiro (RIBEIRO 1983, apud BONSIEPE, 1983, prefácio). A intenção foi questionar nosso papel e lançar uma provocação para que possamos nos enxergar como protagonistas das decisões sobre as possibilidades de futuro. Uma sociedade democrática, segundo Argan (1993), é a que se autoprojeta.

## **5.2 Agenciamentos e mediações**

O segundo encontro contou com a apresentação de Nayara Moreno e foram colocadas em discussão as principais questões que nortearam sua tese de doutorado *A indisciplina que orienta: Design no espaço urbano*, de 2016. Ela abordou especialmente a questão do aspecto social do design, questionando quem são os atores desse processo. Moreno relaciona design, arquitetura, sociologia e psicologia, considerando a indisciplina uma abertura para essa inter-relação. No caso da pesquisa, a indisciplina é tratada pelo viés do comércio informal em vias públicas.

As principais sugestões de leitura foram dois capítulos da sua tese: O comércio em via pública, que apresenta a indisciplina como objeto de estudo, e As implicações do design na atividade, que localiza mais especificamente o design na discussão. Além da sugestão acima, a leitura pôde ser complementada com dois capítulos do livro *O Artífice*, de Richard Sennett (2008), que trata do trabalho manual não industrializado e relata a habilidade artesanal como um impulso básico e permanente, uma capacidade humana extremamente ampla e dinâmica.

Refletindo sobre as questões sugeridas para o segundo encontro, nos perguntamos: e se a indisciplina fosse um requisito em um processo de design? Em princípio, essa necessidade resultaria em projetos que nascem desafiando uma proposição.

A indisciplina, a partir das perspectivas do comércio informal, seria a capacidade de se reinventar a partir de uma ordem imposta que a precede. Seria, também, iniciativa, proatividade e persistência. A indisciplina é movida pela necessidade de fonte de renda — um trabalho —, questão fundamental que supera diversos regimentos urbanos que, muitas vezes, bloqueiam a possibilidade de diversidade, atributo natural das grandes cidades.

Se nós, como designers, não pudermos enxergar essas situações como oportunidades de aprendizado, com um olhar interessado, seguiremos a projetar soluções paliativas que continuarão fracassando. Saímos de uma espécie de pódio, garantido pelo ensino formal, para compreender as dinâmicas sociais de pessoas que, além de empreenderem em situações desfavoráveis, desenvolvem elas mesmas seus postos de trabalho e suas atividades, assimilando-as como um sistema.

A partir da referência dos comerciantes, foi questionada a existência do design muito antes de ser chamado de design, quando consideramos diversas atividades humanas anteriores à institucionalização da disciplina. Atividades que continuam a ser executadas cotidianamente por pessoas que não possuem formação em design, seja a fabricação de um móvel, um cartaz, uma adaptação em uma ferramenta ou o desenvolvimento de um processo. Encerramos o encontro com um novo questionamento: se todo mundo pode fazer design, qual seria a nossa contribuição?

### **5.3 Poéticas**

A discussão sobre as possibilidades poéticas no design está intimamente relacionada à história e seus desdobramentos atuais. Devemos considerar a subjetividade no design e suas leituras, levando em conta também as oportunidades de trânsito entre linguagens e experimentações formais. Neste encontro, o designer e professor Henrique Eira, apresentou *re:verso — Rumo a uma poética do design gráfico no cotidiano digital*, seu projeto final de mestrado pelo California Institute of the Arts (CalArts), no qual desenvolve um trabalho de crítica ao cenário atual do web

design. O projeto possui como resultado experimentos digitais, que se desdobram também em cartazes impressos.

Além da leitura do artigo que apresenta o projeto, havia também outras duas sugestões de leitura: *Ornamento e crime*, de Adolf Loos, de 1916, que repudia a ideia de ornamento e a julga ultrapassada em relação ao desenvolvimento intelectual da humanidade; e *A taça de cristal, ou por que a tipografia deve ser invisível*, de Beatrice Warde, de 1930, que parte da comparação entre taças de vinho e tipografia e entende sua função como veículo para o conteúdo textual. Os dois textos trazem questões modernistas e levantam como requisitos a objetividade e racionalidade no design. Perguntamo-nos, então: e se o design fosse ilegível? E se o design fosse opaco? E se o design fosse inútil?

O projeto não é uma crítica fatalista ao padrão atual, mas uma provocação sobre possibilidades em um contexto de materiais engessados e repetitivos. É uma abertura para que pensemos como a Internet pode ser contra a massificação de uma única visão de mundo. De alguma maneira, o design gráfico na Internet atual parece repetir o discurso modernista de objetividade, nitidez e minimalismo.

Uma importante referência é o *Gentle manifesto*, de Robert Venturi, de 1966, que exalta a complexidade e a contradição em negação à arquitetura modernista ortodoxa e sua “pureza” e “simplicidade”. Venturi, um arquiteto norte-americano, defende que uma arquitetura válida evoca muitos níveis de significado e combinações de focos: seu espaço e seus elementos tornam-se legíveis de diversas formas simultaneamente, tal definição também pode ser aplicada ao design.

Aqui a interatividade vai no sentido contrário ao entendimento de um design de caráter científico que possui entregas objetivas e demarcadas, dados e certezas, respostas claras e irrefutáveis. A troca entre autor e leitor é elemento essencial para o projeto, devendo ser exploradas todas as suas camadas. No texto poético, a forma também é conteúdo, e essa relação pode ser aplicada ao design gráfico.

Retomando a provocação inicial lançada, percebemos que a ideia de inutilidade no design pode causar estranhamento, mas funciona como uma provocação muito frutífera sobre o que fizemos até então e o que podemos esperar do futuro. No fim do encontro, foi lançada a questão com a qual fechamos as discussões do dia: design inútil é arte?

#### 5.4 Modos de operação contemporâneos

O quarto encontro foi pensado a partir do surgimento de novas disciplinas, ou qualificações, no design. Este cenário explicita a necessidade de repensarmos os espaços que ocupamos e nossas ações em cada um deles, lembrando que precisamos questionar os meios e entender a partir de quais novos contextos um projeto de design pode existir. Para discutir o tema, foi convidada a designer Isabella Brandalise, que possui formação acadêmica e experiência profissional que dialogam diretamente com essas questões.

A leitura principal indicada foi *Para além do design radical?*, parte do primeiro capítulo do livro *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*, de Anthony Dunne e Fiona Raby (2013). O texto questiona o fato de o design ainda ser entendido como solucionador de problemas e sugere novos modos de ação. Além da leitura sugerida, foi apresentado o STOPD, projeto final do mestrado em Design Transdisciplinar que Brandalise cursou na *Parsons School of Design*, em Nova Iorque. A partir das reflexões lançadas pelo texto e pelo projeto, nos perguntamos: e se o design for usado para provocar debates públicos e explorar alternativas de futuros possíveis?

A começar por revisão histórica, que parte do design consolidado como profissão com foco na produção de artefatos industriais, podemos citar alguns momentos fundamentais para entendermos nossa situação atual. Entre eles, destacam-se: a denominação de *wicked problems*, por Ritter e Webber em 1973, o surgimento do termo *design research*, a fundação da IDEO e da d.school em Stanford, o design de serviços e o design especulativo. Percebemos que questões contemporâneas requerem novas qualificações, considerando o design como uma profissão que atende ao contexto.

O projeto STOPD, que consiste na conceptualização de um departamento infiltrado na prefeitura da cidade de Nova Iorque pelo viés do design especulativo, é uma maneira de questionar de dentro do sistema, de pensar o dissenso no lugar em que as pessoas têm medo de mudar. Situando-se entre ficção e realidade, “ele depende dos dois aspectos: não pode existir como uma organização real, ou perderia a sua natureza crítica; e não pode ser apenas fictício, ou perderia a sua fundamentação” (BRANDALISE, 2016). Sobre as avaliações do projeto, supor os desdobramentos do departamento, se, de fato, existisse, é uma maneira de imaginar caminhos a partir dele.

Especular sobre futuros é uma possibilidade dentro do design. Enfrentamos questões complexas e, muitas vezes, sem solução. O otimismo intrínseco do design e a ideia de resolução de problemas dificulta o entendimento de tais questões: para que consigamos lidar com elas, precisamos que nossos sistemas de crenças se transformem. Essa maneira de projetar recorre à imaginação para criar espaços de discussão sobre a realidade atual e outras possíveis. Obviamente a especulação não tem a pretensão de adivinhar futuros, mas por ela podemos compreender o que esperamos em futuros desejáveis e até mesmo definir fatores que o ajudem a acontecer. Da mesma maneira, podemos identificar os que nos levariam a futuros indesejáveis e tentar evitá-los.

Há críticas sobre o design especulativo que denunciam um elitismo, ou a ideia de que é muito cool se limitar a especular cenários enquanto não se propõe soluções. A crítica é um alerta para que a especulação não se esvazie em si. Ao mesmo tempo, devemos compreendê-la como oportunidade de refletir sobre design. Encerramos as discussões considerando os motivos de pensarmos nisso agora, o porquê de o momento em que vivemos ser tão propício para o surgimento de novas experiências.

## **5.5 Questionamentos**

Durante o andamento do curso, nos perguntamos: e se projetássemos nós mesmos o futuro que queremos para nós?, e se a indisciplina fosse um requisito em um processo de design?, e se o design fosse inútil?, e se o design for usado para provocar debates públicos e explorar alternativas de futuros possíveis?. A partir dessas questões iniciais e das discussões resultantes de cada encontro, foram desenvolvidas algumas fichas com perguntas para motivar a discussão do último dia. Esse encontro foi essencial para alinhar os diversos pontos apresentados, que podem ser elaborados em um potencial instrumento para a reflexão sobre design.

As discussões se relacionaram entre si de maneira natural. Vivemos um tempo de esgotamento, e o momento é naturalmente especulativo. Ainda não temos respostas para tantas questões com as quais lidamos e não possuímos certezas para o futuro. Sabemos que a crise e a instabilidade são visíveis e não conseguiríamos lidar com elas utilizando os mesmos meios de 70 anos atrás.

Processos de coautoria são naturais no design, pela via comercial ou aca-

dêmica, há diversas instâncias de participação. A abertura para esse processo permite que as relações humanas em um projeto o transformem, mais ainda do que a abertura autor-leitor na literatura. No design, as pessoas que lidam com o projeto podem fazer parte de um processo, ou instaurar novos processos em artefatos com os quais se relacionam. São as pessoas que fazem da cadeira uma cadeira, são elas que atuam sobre espaços e os transformam diariamente, deixando neles seus rastros.

“Não é possível pensar o objeto separadamente do sujeito: o sujeito é sujeito porque coloca a realidade como outra e distinta de si; o objeto é objeto apenas porque é assumido e pensado pelo sujeito”  
(ARGAN, 1993, p. 252).

Manzini (2015), entende que há duas classificações: design difuso, que seria a prática inerente a qualquer pessoa, e o design especialista, desenvolvido por um profissional especializado. A diferença entre fazer design e ser designer está relacionada a algum tipo de profissionalização ou experiência. Nesse sentido, nossa contribuição viria tanto pela via de um conhecimento específico quanto das reformulações e novas perspectivas do design, no ensino e na prática profissional.

Partindo do pressuposto de que a prática profissional é fundamental para a reflexão sobre design, uma vez que é uma disciplina projetual, devemos pensar em meios de ação para que esse discurso avance em relação ao mercado. As instituições se repensam, sejam públicas ou privadas, e devemos tomar a frente na ampliação sobre nossa atuação, não nos limitando à uma ideia de entrega de um projeto de design que seja, necessariamente, um bem de consumo ou possua um formato tradicional.

Além da prática profissional, devemos também entender nossa formação em diálogo com o cenário atual. Há um descolamento entre ensino e prática de vida, entre o que aprendemos, o que podemos fazer e de quais maneiras. Uma profissão baseada em projetos já abre precedentes para pensarmos em atualizações mais constantes. Devemos olhar para nós mesmos, refletir sobre nosso posicionamento e nos adequar de maneira produtiva às transformações de nosso contexto.

As discussões se ampliaram de maneira imprevisível. Em alguns momentos, surgiram questões que poderiam se desdobrar em outras várias dissertações. Discutir design epistemologicamente com quem vive o cotidiano da profissão rende muito conteúdo, especialmente pelo tema definido possuir tantas aberturas.

Encerramos o curso muito mais criando questões e vislumbrando novos processos do que apresentando soluções, métodos de design e conclusões. As manifestações de autoria no design surgem em diversos espaços e tempos: na concepção de um projeto, nos lugares que ele ocupa e nas relações que pessoas estabelecem com ele, na emergência de novas práticas, nos métodos que utilizamos e na forma como enxergamos o design no mundo. Tudo isso gera questionamentos naturais sobre o nosso fazer e como o aprendemos.

# 6 perspectivas em diálogo

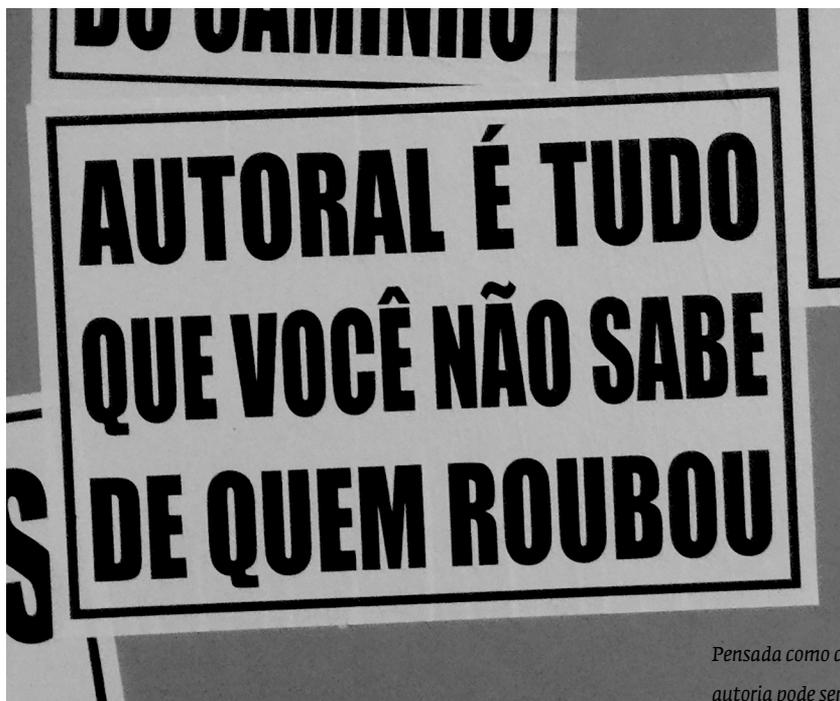


Figura 10: Lambe-lambe, Coletivo Transverso, 2018.

*Pensada como conceito, a autoria pode ser compreendida num sentido ampliado. A ideia condicionada à figura anterior ao artefato limita leituras possíveis por parte de quem o constrói e reconstrói diariamente. E, saindo da superfície, sabemos que lidamos com coisas que, de alguma maneira, já existiram, os artefatos e tecnologias são organismos vivos.*

Os conceitos de autoria partem de concepções sociais e oscilam em função do espírito de seu tempo e modos de operação. Designers, pautados na noção de projeto, mediam e concebem artefatos em seus respectivos contextos, reconciliando passado e futuro. A ação projetual em sua dimensão autoral incide sobre valores, podendo remanejá-los, reconfigura espaços e linguagens, ampliando as possibilidades de leituras, de construção de novas perspectivas e de sentido.

Durante a pesquisa, me deparei com uma multiplicidade de discussões sobre o tema, constatando que há uma incidência recorrente em todas elas: devemos ter a consciência de que, no desenvolvimento de projetos, não é possível controlar todos os seus desdobramentos. O projeto é diferente da programação: ao invés de delimitar todas as fronteiras possíveis, quando projetamos abrimos precedentes para a emergência de novas leituras, ponto essencial que relaciona o conceito de autoria nas áreas de conhecimento consultadas na pesquisa e a relação entre pessoas com um projeto de design.

Limitar a discussão à classificação de designers-autores não faz sentido se entendemos a autoria no design como uma poderosa manifestação de abertura. Designers, além de atuarem em várias esferas sociais e de conhecimento, têm acesso a ferramentas para não simplesmente propor soluções pontuais para problemas, mas desenvolver táticas e estratégias de operação, investigar causas e visualizar pontos críticos, compreender a complexidade e gerar debates sobre as situações nas quais atua.

A ideia de isenção impõe uma falta de autonomia e limita possibilidades de atuação. Ao nos posicionarmos, como sugeriria Katherine McCoy (2013), como ventríloquos, fechamos diversas portas para o desenvolvimento da profissão, da teoria do design e do nosso entendimento sobre a disciplina.

Essa conclusão não encerra os desdobramentos e possibilidades de reflexão que podem surgir a partir daqui. Discutir a autoria no design pode nos ajudar a lidar com o dissenso que é a vida em sociedade, com a complexidade das relações entre o que fazemos e como vivemos. Além disso, é também compreender nosso potencial enquanto pessoas que atuam em uma profissão que age diretamente nas mediações de nossos cotidianos, contribuindo para a construção de novos mundos.

# 7 referências bibliográficas

ADES, Dawn. Dadá e Surrealismo. In: STANGOS, Nikos (org.). Conceitos da arte moderna. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2000. p.222-235.

ALEXANDER, Christopher. Notes on the synthesis of form. Massachusetts: Harvard University Press, 1964.

ANDRADE, Pedro Duarte de. A filosofia e os anos 1960. Estudos históricos. Vol. 25, n. 49. Rio de Janeiro. Janeiro-Junho, 2012.

ARGAN, Giulio Carlo. História da arte como história da cidade (1981). São Paulo: Martins Fontes, 1993.

ARMSTRONG, Hellen (org.). Teoria do design gráfico. São paulo: Cosac Naify, 2015.

BARTHES, Roland. A morte do autor (1968). In: \_\_\_\_\_. O rumor da língua. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004

BOMENY, Maria Helena Werneck. O panorama do design gráfico contemporâneo: a construção, a desconstrução e a nova ordem. São Paulo: Senac, 2009.

BONSIEPE, Gui. A tecnologia da tecnologia. São Paulo: Blucher, 1983.

\_\_\_\_\_. Design, cultura e sociedade. São Paulo: Blucher, 2011.

\_\_\_\_\_. Design como prática de projeto. São Paulo: Blucher, 2012.

BRANDALISE, Isabella von Mühlen. Dissertação (Mestrado em Arte) — Instituto de Artes, Universidade de Brasília. Brasília, 2016.

BRANDES, Uta; Michael, Erlhoff. Non Intencional Design. Colônia: Daab, 2006.

CANTON, Katia. Do moderno ao contemporâneo. São Paulo: Martins Fontes, 2009a.

\_\_\_\_\_. Narrativas enviesadas. São Paulo: Martins Fontes, 2009b.

CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac Naif, 2012.

CHARTIER, Roger. O que é um autor: a revisão de uma genealogia (2000). São Carlos: Edufscar, 2012.

DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. Speculative everything: design, fiction and social dreaming. Cambridge: The MIT Press, 2013.

DUCHAMP, Marcel. O Ato Criador In: BATTCKOCK, Gregory. A Nova Arte. São Paulo. Perspectiva: 2004.

ECO, Umberto. Obra aberta. 8ª Edição. Perspectiva: São Paulo, 1991.

FLUXUS . In: Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2017. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3652/fluxus>>. Acesso em: 10/11/2017. Verbetes da Enciclopédia.

Fluxus and the essential questions of life. Disponível em: <<https://greyartgallery.nyu.edu/exhibition/fluxus-090911-120311/>>. Acesso em 06/07/2017.

FOUCAULT, Michel. O que é um autor? (1969). In: \_\_\_\_\_. Ditos e escritos: Estética: literatura e pintura, música e cinema (vol. III). 2ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.

FOSTER, Hal. Design e crime. ARS, Ano 8, Vol. 9, n. 18, p. 49-58, 2011.

FREIRE, Paulo. Educação e mudança. 12ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

GROSSMANN, Martin. Do ponto de vista à dimensionalidade. Item nº 3, p. 29-37. Rio de Janeiro, 1996.

HELLER, Steven. Teaching graphic design: course offerings and class projects from the leading graduate and undergraduate programs. Nova Iorque: Allworth Press, 2003.

KOSUTH, Joseph. “Arte Depois da Filosofia”. In: FERREIRA, Glória. (org). Escritos de artistas. Anos 60/70. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

LICKO, Zuzana. Discovery by Design. Emigre nº32. Sacramento, 1994.

LOOS, Adolf. Ornamento e crime (1910). Disponível em:  
<https://www.archdaily.com.br/br/800467/leituras-essenciais-ornamento-e-crime-por-adolf-loos>. Acesso em 17/05/2018.

LUPTON, Ellen; MILLER, J. Abbot. Design, escrita, pesquisa:  
a escrita no design gráfico. São Paulo: Bookman, 2011.

LYOTARD, Jean-François. A condição pós-moderna. 12ª edição.  
Rio de Janeiro: José Olympio, 2009.

MANZINI, Ezio. Design, When Everybody Designs:  
An Introduction to Design for Social Innovation. Cambridge:  
The MIT Press, 2015.

NETO, Joachin Azevedo. A noção de autor em Barthes, Foucault e  
Agamben. Floema, Ano 8, n. 10, p. 153-164, 2014.

NEWARK, Quentin. Qué es Diseño Gráfico. Cidade do México:  
Editorial Gustavo Gili, 2002.

O que é Fluxus? O que não é? O porquê. What's Fluxus? What's  
not? Why. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2002.

POYNOR, Rick. Obey the Giant: Life in the image world.  
Londres: Birkhäuser Architecture, 2001.

RICHARDSON, Adam. The Death of the Designer. Design Issues,  
Vol. 9, n. 2, p. 34-43, 1993.

RIDENTI, Marcelo. Cultura e política: enterrar os anos 60?. 25º Encontro Anual da ANPOCS 2001. Disponível em: <https://anpocs.com/index.php/encontros/papers/25-encontro-anual-da-anpocs/st-4/sto6-3/4582-mridenti-cultura/file>. Acesso em: 23/05/2018.

ROCK, Michael. The designer as author. Revista Eye, n. 20, Vol 5, 1996. Disponível em: <http://www.eyemagazine.com/feature/article/the-designer-as-author>. Acesso em 24/04/2016.

\_\_\_\_\_. Fuck Content. In: \_\_\_\_\_. Multiple Signatures: On Designers, Authors, Readers and Users. Nova Iorque: Rizzoli, 2013.

SENNETT, Richard. O Artífice. 5ª Edição. Record: Rio de Janeiro, 2008.

SESC SP. Joseph Beuys: A revolução somos nós. Catálogo. São Paulo: Edições SESC SP, 2010.

SIQUEIRA, Nayara M. A indisciplina que orienta: Design no espaço urbano. Tese (Doutorado em Arquitetura e Urbanismo) — Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de Brasília. Brasília, 2016.

SMITH, Roberta. Arte Conceitual. In: STANGOS, Nikos (org.). Conceitos da arte moderna. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2000. pg.97–120.

SUDJIC, Deyan. B Is for Bauhaus, Y Is for Youtube: Designing the Modern World from A to Z. Nova Iorque: Rizzoli, 2014.

STANGOS, Nikos (org.). Conceitos da arte moderna.  
Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2000.

Universitatea Alternativa [The Alternative University].  
Disponível em: <[https://issuu.com/cros/docs/cros\\_the\\_alternative\\_university\\_20?reader3=1](https://issuu.com/cros/docs/cros_the_alternative_university_20?reader3=1)>. Acesso em 22/11/2016.

VENTURI, Robert. Complexity and Contradiction in Architecture.  
Nova Iorque: Museum of Modern Art, 1966.

WARDE, Beatrice. A taça de cristal, ou por que a tipografia deve ser invisível. In: Teoria do design gráfico. p. 97-120. São paulo: Cosac Naify, 2015.

WEINER, Lawrence. MEYER, Ursula. Conceptual Art. Nova Iorque: E. P. Dutton, 1972.

ZANINI, Walter. A atualidade de Fluxus. Ars, São Paulo, ano 2, n.3, p. 10-21, 2004.