

Design, utilidade e subjetividade: reflexões sobre consensos possíveis

Christiana Costa Lima da Rocha (PUC-RIO, Brasil)
chris@chrislima.com.br

Carlos Eduardo Felix da Costa (PUC-RIO, Brasil)
eduardo.felix.costa@gmail.com

Denise Berruezo Portinari (PUC-RIO, Brasil)
denisep@puc-rio.br

Design, utilidade e subjetividade: reflexões sobre consensos possíveis

Resumo: O presente artigo reflete sobre design, sua relação com expressões da arte, e as intrínsecas noções de utilidade e sentido, em deslocamento às ideias corriqueiras de decoração e funcionalidade. Na contemporaneidade, tais noções padecem de uma redução semântica que as limita a propósitos convencionados como práticos e econômicos, vinculados a uma previsível linha do tempo de começo/compra, meio/utilização e fim/descarte. Tais ideias não somente encarceram a natureza essencial de articulação e transdisciplinaridade do design, como passam ao largo de qualquer relação com a construção de subjetividades, estabelecendo um cenário de sacrifício do sensível em favor do lucro. Neste sentido, seria refletir sobre o ‘inútil’ que existe no ‘útil’, e vice-versa: um design revisitado, distraído, artístico, que serve à subjetividade, que nos provoca os sentidos, nos permite tempo de desaceleração, em um momento em que é urgente repensar sobre o que nos cerca e nos afeta, como uma reconstrução da vida coletiva.

Palavras-chave: design; arte; sentido; subjetividade

Design, utility and subjectivity: reflections on possible consensuses

Abstract: *This article reflects on design, its relationship with the expressions of art, and the intrinsic notions of utility and meaning, moving away from commonplace ideas of decor and functionality. In contemporary times, such notions still suffer from a semantic reduction that limits them to conventional practical and economic purposes, linked to a predictable timeline of beginning/purchase, means/use and end/disposal. Such ideas not only imprison the essential nature of articulation and transdisciplinarity in design, as they ignore any relationship with the construction of subjectivities, establishing a scenario of sacrifice of the sensitive in favor of profit. In this sense, the idea is to reflect about the ‘useless’ that exists in the ‘useful’ and vice versa: a design revisited, distracted, artistic, that meets subjectivity, provokes our senses, allows us time to slowdown, at a time when it is urgent to rethink about what concerns and affects us, as a reconstruction of collective life.*

Keywords: *design; art; utility; sense; subjectivity*

1. Introdução

A inspiração para este artigo faz alusão a uma época em que objetos cotidianos se confundiam com arte e era possível perceber que as coisas poderiam ser muito mais do que coisas de ver e usar, mas também de pensar e sentir. A formação da subjetividade, aflorando em uma década setentista de visualidades fartas em cores e formas, de objetos ainda não abreviados ou invisibilizados pela tecnologia, de sonoridades épicas, em um contexto de turbulência sociopolítica, efervescência cultural e exuberância artística no Brasil e no mundo.

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

Talvez aí residam nossas inquietações de ordem ontológica, e possíveis indicações de que, enquanto nos mantivermos viventes e agentes neste planeta, não teremos, de fato, um desfecho final e imutável sobre o que é design, este parceiro dos nossos devires. Pensemos sobre um design que não se isola de suas noções ordinárias, mas que, de mãos dadas com a arte, se trasborda em reelaboração às noções de utilidade, em deslocamento para os campos do sensível, “[...] conhecer essas formas do não evidente, entrar em contato com a vida invisível” (NAVARRO, 2011, n.p.).

A ideia de utilidade, em um sentido contemporâneo, está bastante vinculada ao design que, por sua vez, é comumente relacionada ao atendimento de demandas econômicas, e passa longe de qualquer relação com o sutil – até o momento em que a máquina capitalista descubra o segredo e o absorva para propósitos sedutores e perversos. Há muitos anos que padecemos dos nocivos efeitos do metalismo que, não satisfeito em dominar a força da mão de obra industrial, estrategicamente ampliou suas ações para os potentes campos da subjetivação, “[...] a potência da criação vai sendo desviada de seu destino ético e levada para a direção de produzir mercadorias e ativos

financeiros” (ROLNIK, 2018, p. 94). Em outros termos, uma “cafetinagem da pulsão vital” (ROLNIK, 2018, p. 25) que teve e tem forte contribuição da publicidade, que chegou resoluta para “ganhar o mercado das subjetividades em crise, em sua desesperada demanda por padrões de existência, [...] a serem adotados como referência na construção da vida social” (ROLNIK, 2021, p. 57).

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

No livro “A utilidade do inútil – um Manifesto” (2013), o filósofo italiano Nuccio Ordine elenca personagens que pensaram sobre o chamado *utilitarismo*, em contraposição às áreas do sensível – arte, literatura e música –, tudo que poderia ser considerado sem serventia neste árido mundo. Mas a ideia se mantém em evitar ao máximo “[...] escutarmos unicamente esse mortífero canto da sereia que nos impele a perseguir o dinheiro” (ORDINE, 2013, p. 28). Em um mundo onde os humanos vivem focados em uma corrida pelo metal no acúmulo de objetos desnecessários, se estabelece um cenário de sacrifício do afeto em favor do lucro. Segundo o filósofo Martin Heidegger:

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

Na história da criação e da ciência, certamente são inúmeras as situações em que novas invenções foram provocadas – ou reveladas – por pessoas julgadas por fazer algo considerado improfícuo. “A maior parte das grandes descobertas [...] benéficas à humanidade foi realizada por homens e mulheres não guiados pela vontade de ser úteis, mas pelo mero desejo de satisfazer sua curiosidade” (ORDINE, 2013, p. 182). Assim como fazem as crianças ao brincar, em seus universos lúdicos, de inusitadas descobertas.

Há também, na mesma história das criações, os casos em que objetos primordiais, os chamados *utensílios*, concebidos em circunstâncias de demanda, foram, se não sonegados, desviados do foco de atenção, como apartados de

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

Neste convite ao exercício fabular da experimentação de diferentes condições narrativas, desdobram-se também outras maneiras de se perceber a cesta, passível de outras “utilidades” sensíveis – além da que já atende prontamente à demanda comum observada. Por exemplo, como um otimizador de tempo e esforço de trabalho: “Uma pessoa na pré-história podia ter uma vida boa trabalhando por cerca de quinze horas por semana” (LE GUIN, 1986, p. 1) e, por efeito, a geração de um tempo ocioso como estímulo inquietante para os menos ocupados, “aqueles que não tinham um bebê por perto para alentar suas vidas, ou alguma habilidade para criar, cozinhar ou cantar, [...] decidiram sair e caçar mamutes” (LE GUIN, 1986, p. 1). De certo, a criação do artefato teve seu protagonismo traído por uma de suas benesses, entregando o papel principal aos musos das pinturas rupestres, guerreiros inflados de proteína, transvestidos com pesos de carnes em seus lombos, quase animais, mais autores de suas narrativas violentamente heróicas do que de suas próprias proles ou de si mesmos, um dia também carregados por uma mulher.

A riqueza desta via narrativa ainda evidencia os aspectos de invisibilidade de um objeto bem projetado. “O bom design é invisível”, como disse o arquiteto Oliver Reichenstein, supostamente inspirado no livro “The design of everyday things” (2013), de Don Norman: “*Good design is actually a lot harder to notice than poor design, in part because good designs fit our needs so well that the design is invisible.*” (p. xi). Neste sentido, como se a criação da cesta fosse uma etapa posterior, naturalmente óbvia – ou obviamente natural – à criação de seu próprio conteúdo oriundo na natureza, os grãos, raízes e pequenos animais. “Simples assim”, como Richard Sennet identifica nos relatos sobre as invenções, e ilustra com a criação da roda giratória no artesanato:

[...] parece perfeitamente lógico que a roda giratória provocasse uma mudança do rolo de argila para a modelagem vertical do pote, mas como poderia a primeira pessoa que substituiu a cabaça por uma pedra saber o que sabemos hoje? (SENNET, 2021, p. 141).

Vale ressaltar que, talvez por essa noção de transcendência nos processos criativos, muitos processos de arte e design ainda hoje padecem de certo despreço no que diz respeito ao reconhecimento do trabalho e de suas valorações – como é muito comum o cliente que sugere ao designer “brincar”, ao se referir ao tempo investido na criação e desenvolvimento de um projeto. O contexto no qual esta palavra é utilizada a mediatiza como forma de reduzir o empenho do trabalho, além de infantilizar o tempo e desprestigiar o profissional e, naturalmente, reduzir a remuneração. “Brincar” deveria ser um verbo pronunciado unicamente pelo criador em seu processo criativo, circunstância lúdica, ou em seus “estados de consciência mais engajados” (SENNET, 2021, p. 141); mas terminantemente proibitivo de ser proferido pelo cliente sob pena de multa. Em meio a cestas e lanças, a dúvida que paira é saber o que, de fato, nos nutre mais e às nossas subjetividades: a história das criações ou a criação de histórias.

No livro “O fogo e o relato – Ensaio sobre criação, escrita, arte e livros” (2018), o filósofo italiano Giorgio Agamben provoca uma série de reflexões em torno das narrativas, elencando o “fogo” como símbolo do mistério, e o “relato” como representação da história. Assim como a narrativa ficcional que propõe um estado de revisitação do objeto abafado, Agamben reflete sobre as relações de “potência e inoperosidade”, e a respeito da ideia supostamente paradoxal da narrativa que, ao se sobrepor em camadas, tanto afoga o objeto como o traz à tona para respirar, em uma metáfora de competência aparentemente contraditória, mas de muita utilidade para esta reflexão. Agamben questiona “[...] de que forma um elemento, cuja presença é a prova incontestável da perda do outro, pode dar testemunho daquela ausência, esconjurar sua sombra e sua lembrança?” (AGAMBEN, 2018, p. 10). De outra maneira ficcional, porém fabulosa, poderíamos dizer que as narrativas sobrepostas são como os vinte colchões e vinte edredões por cima da ervilha no conto dinamarquês de Hans Christian Andersen¹ e que, agora, a Princesa já não é, de todo, uma garota mimada, afetada e exigente – condições *sine qua non* que a fariam ser identificada como realeza para fins de (d)efeitos matrimoniais com um príncipe. Ao sentir tal objeto irrisório, amortizado

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

e inoperante sob a justaposição de dezenas de afofamentos, a Princesa não somente concede à ervilha um caráter poético de potência, mas também de “potência-de-não” ao romper a resistência dos limites impostos pelo previsto, em um ato de além-entrega “útil” como o grão que alimenta e é transportado na cesta. Neste relato, a Princesa se revela a heroína, não porque casa com o príncipe, mas porque é quem ostenta o fogo que reaquece a memória, reacende a narrativa e reescreve a história.

Falar da cesta, do fogo ou da ervilha é conjecturar – ligar os pontos como se aponta as estrelas em percurso no céu, emolduradas por nosso campo de visão em reverência. “A língua é então o fio, uma espécie de ‘sonda’ existente entre o fogo e o relato” (introdução, p.11), ao mesmo em que “Todo relato – toda a literatura – é, nesse sentido, memória da perda do fogo.” (AGAMBEN, 2018, p. 29). O fogo do relato, o relato do fogo, extremos em uma relação de reciprocidade, na presença e na ausência; na alegria e na tristeza; na saúde e na doença.

Processos criativos, construção de sentidos, narrativas e delírios consequentes são tão fundamentais na nossa vida quanto atrapalhados pelas inúmeras ideias e ideais, em sua maior parte, pelos convencidos propósitos pragmáticos e econômicos. Em um contexto brutalizado pela submissão ao capitalismo, a arte pode ser vista e julgada, inúmeras vezes, como algo sem utilidade. Parodiando Eugène Ionesco “[...] se não se compreende a utilidade do inútil e a inutilidade do útil, não se compreende a arte” (IONESCO *apud* ORDINE, 2013, p. 18).

O filósofo Giacomo Leopardi (1798-1837) e sua “filosofia do inútil” não pretende apenas enaltecer a importância do pensar, mas também reflexionar sobre as questões do sensível, “[...] a importância da vida, da literatura, do amor, das ilusões, da poesia e de todas as coisas consideradas supérfluas” (ORDINE, 2013, p. 71). “O que provoca deleite é mais útil do que o útil”, disse Leopardi que chegou a iniciar a realização de uma “Enciclopédia das ideias inúteis”, mas que nunca saiu do papel. “O vivo interesse de Leopardi pela inutilidade expressa o desconforto de um literato que está vivendo numa sociedade dominada por ‘negociantes e homens ávidos de lucro’ (Pensamentos, VII); uma sociedade na qual o homem se confunde com o dinheiro.” (ORDINE, 2013, p. 71).

Para o escritor francês Victor Hugo, não basta “providenciar a iluminação da cidade” porque “a noite pode também cair sobre o mundo moral”. Se pensarmos exclusivamente na vida material, quem irá providenciar que se acendam as “tochas do espírito”? (ORDINE, 2013, p. 112). Victor Hugo fustiga uma classe política obtusa que, acreditando poupar dinheiro, programa a dissolução cultural do país: “Os senhores incorreram num erro lamentável;

acreditaram fazer uma economia de dinheiro, mas o que fazem é uma economia de glória” (ORDINE, 2013, p. 113).

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

O que é, de fato, poesia, se não uma operação na linguagem, que desativa e torna inoperantes funções comunicativas e informativas desta, abrindo-as para um possível novo uso? [...] [...] o que a poesia realiza pela potência de dizer, a política e a filosofia devem realizar pela potência de agir (AGAMBEN, 2018, p. 81).

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

As narrativas ficcionais da arte são exercícios de liberdade que nos permitem a especulação e a experimentação provocativa da realidade. Tal aticamento afiança uma busca por outros caminhos, tão frutífera como os galhos das árvores que se ramificam a caminho do infinito, aparentemente sem rumo, mas de encontro às serendipidades.

2. Fora do grid

Alguns designers e artistas vislumbram a potência que se apresenta em determinados projetos que, acidentalmente, tomaram rumos distintos do que foi previamente concebido. As serendipidades – ou serendipity, as boas surpresas do acaso – podem resultar em forças de expressão, “erros funcionais”, que nem sempre nossa consciência nos permite contemporizar, como se o aleatório nos presentearasse com a nossa própria “potência-de-não”. Richard Sennet relata o que talvez seja a origem histórica da percepção do artefato na condição da subjetividade, quando se refere à singularidade de objetos predecessores ao início da era industrial, tendo como exemplo as “imperfeições bolhosas” do vidro pneumático², no lugar do vidro liso e sem falhas:

[...] A pequena bolha ou superfície irregular de uma lâmina de vidro pode ser apreciada, ao passo que o padrão de perfeição não dá lugar à experimentação, à variação – e a busca da perfeição, garante [...] pode

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

levar os seres humanos antes ao sofrimento que ao progresso (SENNET, 2021, p. 121).

A artista-designer grega, Katarina Kamprani, cria objetos a partir de suas próprias disfuncionalidades, ou “potências de erro”. O projeto “The Uncomfortable”³ (“O Desconfortável”) (2020) – que se autodenomina como “uma coleção de objetos cotidianos deliberadamente inconvenientes” –, apresenta uma divertida série de utilitários disfuncionais como forma de reflexão sobre aquilo que paira na linha tênue entre design, arte e funcionalidade. Uma provocativa ideia que corrobora e ilustra o pensamento de que às vezes é preciso deformar a coisa para que ela seja percebida e sentida.

Outro adepto da causa é o designer Gaetano Pesce que, nas décadas de 1970, foi considerado um pioneiro do conceito de “anti-serialização” com o “malfatto” em que valorizava objetos que eram considerados mal produzidos como forma de atingir e exaltar a singularidade. Em um de seus projetos, a cadeira “Dalila”⁴, Pesce convidou os funcionários da fábrica para interferir nas formas dos assentos, de maneira que cada peça pudesse ter uma expressão particular.

As décadas de 1960 e 1970 são de uma riqueza extraordinária na história do design provocador de sentidos. Foram diversos os movimentos que produziram bem mais do que objetos, mas expressões desestabilizadoras do status quo – seus icônicos e irreverentes produtos beiram o escárnio contra o que está vigente e quer se manter no controle regulatório do que é certo ou errado.

Ao discorrer sobre uma suposta imprecisão da história do design, o escritor britânico Adrian Forty contribui com duas ideias de utilidades “veladas” do campo projetivo, afirmando sua enorme contribuição nos processos sociais e ideológicos. A primeira delas toca em ponto nevrálgico ao relacionar o design como um suposto “parceiro” na origem do capitalismo, quando afirma que “[...] a maior parte da história contada nos faz entender que o design chegou para embelezar as coisas. Ou ainda, um solucionador de problemas, mas pouco se fala sobre a relação do design com o lucro” (FORTY, 2007, p. 11).

Porém, ao contrário do que se acredita neste artigo, o autor enfaticamente afasta o design da arte ao afirmar que objetos manufaturados não teriam aspectos artísticos por não serem criados por artistas, reduzindo a criação

3 Seus projetos podem ser vistos em seu site: <https://www.theuncomfortable.com>.

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

a um propósito comercial, “[...] qualquer que seja o grau de imaginação artística esbanjado no design de objetos, ele não é feito para dar expressão à criatividade e à imaginação do designer, mas para tornar os produtos vendáveis e lucrativos” (FORTY, 2007, p. 13). Vamos à segunda ideia que Forty traz em contribuição à noção de “utilidade” do design, que tem um ponto curioso: apesar de eliminar o vínculo entre design e arte e, desta maneira, anular uma relação com o campo subjetivo, o autor reflexiona sobre o design como vetor na proliferação de ideologias e, conseqüentemente, de subjetividades. Um design que evidencia aspectos estéticos com o propósito de hierarquização: “As diferenças entre os designs de bens manufaturados tornaram-se assim a encarnação das ideias contemporâneas de diferença social” (FORTY, 2007, p. 90).

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

A pergunta incômoda [...] é se os artefatos são capazes de exprimir, por meio de suas qualidades formais, significados mais profundos e estáveis. Ou seja, podem as formas falar de si? Ou por si? Caso sim, como isso se opera? Seremos capazes de entender essa linguagem muda e de traduzi-la em palavras? (CARDOSO, 2011, p. 134).

A pergunta que faz Rafael Cardoso, nem um pouco incômoda, reflexiona a um pensamento de um design providencialmente reelaborado em suas próprias noções de utilidade e sentido. Tão próprio de sua natureza transdisciplinar, o design em diálogos fronteirícios com a arte, provoca uma amplificação, um alargamento de seus contornos, e abastecimento de outras “utilidades”, ou melhor dizendo, atributos, que ampliem as competências do design – “[...] para que um objeto resista ao tempo ele precisa aproximar-se da arte, ser passível de poetização” (PEIXOTO, 2018, p. 152).

[...] o que nos interessa nos trabalhos de design é a mediação crítica que suas formas promovem questionando os valores e significados dos discursos dominantes e sugerindo novos rumos, constituindo novas concepções culturais. (PEIXOTO, 2018, p. 152)

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

É certo que a contemplação de uma potência pode dar-se somente numa obra; mas, na contemplação, a obra é desativada e tornada inoperante e, desse modo, restituída à possibilidade, aberta para um novo uso possível. Verdadeiramente poética é a forma de vida que, em sua própria obra, contempla sua potência de fazer e de não fazer e nela encontra a paz (AGAMBEN, 2018, p. 166).

Os artefatos, assim como a linguagem, são potentes plataformas para a disseminação de ideias. O objeto, a peça, o livro, possuem, em um certo sentido, a mesma utilidade de uma cesta, que também recolhe e acolhe o que não é material, como trouxemos anteriormente com Le Guin; um repertório simbólico de competências, narrativas e devires – a subjetividade nunca foi tão objetiva. Diz o autor italiano, sobre a finalidade da arte: “[...] é, pois, a produção de artefatos (*artificiata*), e estes não podem constituir a finalidade da vida humana, porque, sendo eles feitos para uso dos homens, o homem é a finalidade da obra, e não o inverso” (AGAMBEN, 2018, p. 145).

3. Design, arte e subjetividade

Se a pergunta é “como o design em diálogos com a arte pode se apropriar de seus atributos?”, eis que o presente artigo traz o pensamento de base inspiracional da filósofa e psicanalista Suely Rolnik, com sua reflexão “Subjetividade Antropofágica” (1998). O texto se debruça na ideia da antropofagia, difundida no período modernista no Brasil e publicado em 1928 por Oswald de Andrade, que propunha “devorar” a cultura e as técnicas com a intenção de provocar sua reelaboração com autonomia, já que “parte do reconhecimento do outro em sua diferença virtuosa” (ROLNIK, 1998, p. 12).

A inspiração da noção de antropofagia vem da prática dos índios tupis que consistia em devorar seus inimigos, mas não qualquer um, apenas os bravos guerreiros. Ritualizava-se assim uma certa relação com a alteridade: selecionar seus outros em função da potência vital que sua proximidade intensificaria; deixar-se afetar por estes outros desejados a ponto de absorvê-los no corpo, para que partículas de sua virtude se integrassem à química da alma e promovessem seu refinamento (ROLNIK, 1998, p. 2).

Tais refinamentos proporcionados pela prática de absorver a bravura e a coragem do inimigo – com a diferença de que aqui a arte está longe de ser um oponente – sugerem uma ressignificação, uma atualização das noções de utilidade das quais tratamos neste artigo, e que podem afiançar ao design uma voz amplificada e um trânsito extensivo a outros territórios, conferindo um possível ganho de musculatura em atributos de cunhos sensíveis, poéticos, ficcionais mas também provocativos, especulativos, críticos

e políticos. “O que determina a abertura de potências é o deslocamento do objeto da banalidade do uso comum para o meio da arte”. Ou se a refuncionalização do design admite que ele atue no palco da política” (NOGUEIRA & PORTINARI, 2016, p. 44).

Assim como a importância de nos deixarmos afetar pelo outro, o design, de natureza transdisciplinar, precisa dar menos atenção às discussões segregatórias sobre “o que é design e o que é arte”, e se deixar afetar livremente. Como afirma a autora Irene de Mendonça Peixoto em seu artigo “O design além da estetização funcional”, “[...] é importante que o design contemporâneo articule pensamentos de outras áreas do conhecimento, como a filosofia e a arte, para que ele possa mais que estetizar e funcionalizar o mundo, agir revolucionariamente dentro dele” (PEIXOTO, 2018, p. 150). Tais conexões são como as relações consorciadas nos ciclos vitais da natureza, experiências combinatórias que visam a construções e melhorias, em favor da vida.

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

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

As artes nunca emprestam às manobras de dominação ou de emancipação mais do que lhes podem emprestar, ou seja, muito simplesmente, o que têm em comum com elas: posições e movimentos dos corpos, funções das palavras, repartições do visível e do invisível. (RANCIÈRE, 2005, p. 26).

É como nós, dentro ou fora da partilha, atribuímos noções de caráter aos objetos inanimados, plataformas de nossos impulsos e julgamentos, como

forma de transferir nossas responsabilidades sobre os impactos dos nossos próprios comportamentos. Por exemplo, quando mencionamos a crise climática e nos esquecemos de que a crise é humana, ou quando culpabilizamos as redes sociais pelos nossos infortúnios. Por outro lado, com alguma sabedoria, na mesma medida que as visualidades podem se estabelecer como plataformas que narram e ditam comportamentos, também podem se configurar em uma reviravolta: uma inversão do jogo que se caracteriza pelo rompimento de narrativas anteriores e, desta vez, narradas por aqueles que não foram convidados para tais partilhas sensíveis pregressas.

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

A autora aproxima sua discussão de um outro pensador, Boris Groys, que trata sobre a ideia de ativismo artístico e apresenta um “[...] fenômeno novo no qual ‘os artistas ativistas querem ser úteis, mudar o mundo, tornar o mundo um lugar melhor – mas, ao mesmo tempo, eles não querem deixar de ser artistas’” (GROYS, 2016, p. 206). Groys considera tal “fenômeno” como fundamental para o nosso tempo, pois é algo que vai além da crítica do sistema de arte ou das condições de vida e da sociedade: tem a intenção de “[...] mudar as condições da realidade em si” (GROYS, 2016, p. 206). No livro “Esferas da insurreição” (2018), Suely Rolnik trata, dentre muitos assuntos, dos movimentos micropolíticos ativos e de resistência, que visam a construção comum e favorecem “[...] a mobilização da potência de criação das práticas ativistas” (ROLNIK, 2018, p. 35).

É exatamente nesta direção que vem atuando parte [...] dos movimentos coletivos que irrompem em meados dos anos 1990 e voltam a irromper em diferentes momentos desde então – no ativismo propriamente dito

e, não por acaso, também na arte, sendo suas fronteiras cada vez mais indiscerníveis (ROLNIK, 2018, p. 34).

De acordo com Groys (2016) os artistas se movimentam por outros espaços, deslocando suas expressões artísticas para o plano da ação. Há sempre duas possibilidades para tudo que é novo: de angariar aderências ou críticas, tanto por parte dos ativistas quanto dos artistas, como se o “novo fenômeno” estivesse em um lugar de indefinição, não sendo nem uma coisa nem outra. Para Groys (2016) a crítica do lado ativista é mais pesada, e relaciona o movimento com noções de “estetização” e “espetacularização”, justificado por uma ideia de “[...] desvio de atenção dos objetos práticos” (GROYS, 2016, p. 206).

Polarizações à parte, o autor prossegue incrementando e relacionando a discussão sobre arte e design a partir das noções de disfuncionalidade. Quem nunca adentrou a um museu e se perguntou se os objetos de arte expostos eram, em suas respectivas cronologias, arte de fato ou artefatos? Groys invoca períodos históricos para atentar que o design é algo onipresente e que a estetização pode ser uma condição daquele objeto, atrelada a contextos históricos. O autor ilustra que

[...] os revolucionários franceses tomaram um caminho diferente: em vez de destruir os objetos sagrados e profanos pertencentes ao Antigo Regime, eles desfuncionalizaram-nos ou, em outras palavras, os estetizaram. A Revolução Francesa transformou os *designs* do Antigo Regime naquilo que chamamos de arte, isto é, em objetos não para o uso, mas para pura contemplação. Este ato revolucionário violento de estetização do Antigo Regime criou a arte como conhecemos hoje. Antes da Revolução Francesa, não havia arte, apenas design. Depois da Revolução Francesa, a arte emergiu como a morte do design (GROYS, 2016, p. 209).

Finalmente, Groys (2016) se posiciona em meio a tantos debates e discussões ao afirmar que “[...] pode-se estetizar o mundo e, ao mesmo tempo, agir dentro dele. De fato, a estetização total não bloqueia, mas, ao contrário, reforça a ação política” (p. 218). E ele ainda conclui “[...] a estetização total não apenas não impede a ação política, ela cria um horizonte definitivo para uma ação política bem-sucedida se esta ação tiver uma perspectiva revolucionária” (GROYS, 2016, p. 219).

4. Considerações

Como em uma partitura musical, “da capo”: a arte – e o design – é chegar às considerações finais sem preterir a importância e o pulsar das ideias originais. Retornar ao começo da cadência, sobre as maneiras de ver, pensar e

fazer e, quem sabe, no lugar de traçar uma linha conclusiva de chegada, os participantes dos debates e discussões sobre o que é ou não design, poderiam se aventurar em um constante caminhar pela estrada das transmutações. É urgente repensar sobre o que nos cerca e afeta, para uma “[...] reconstrução de nossa vida coletiva na Terra”, em que “[...] todas as coisas, cada detalhe da nossa existência diária, do modo como produzimos comida ao modo como viajamos, [...] devem ser reelaborados” (LATOURE, 2014, p. 5).

Os objetos e peças gráficas mais triviais poderão surpreender ultrapassando sua mera serventia, revelando um novo significado. Nesse sentido é que podemos qualificar como poético um objeto de design sempre que o seu uso seja transcendente à sua previsível funcionalidade (PEIXOTO, 2018, p. 152).

Objetos úteis, inúteis, que permeiam pelo tempo. Ao inverter a máxima, “vão-se os dedos e ficam os anéis”, assume-se que as condições não orgânicas dos objetos lhes asseguram, além de uma vida longínqua, a dupla utilidade de ser, ao mesmo tempo, o fogo e o relato. Na reflexão sobre “consciência material” de Richard Sennet (2021):

Como as roupas, vasilhas, ferramentas e máquinas são objetos sólidos, podemos voltar a eles repetidas vezes ao longo do tempo; [...] E a cultura material tampouco segue os ritmos da vida biológica. Os objetos não entram inevitavelmente em decadência de dentro para fora, como um corpo humano (SENNET, 2021, p. 26).

Não é sobre conclusão, mas sobre processo; não é desfecho, mas abertura; design não é um fim, mas um constante recomeço, uma reelaboração que, na união com a arte, é farto de provocações e perspectivas para novas bases, para se pensar sobre outras maneiras de ser, ver, pensar, fazer e viver.

Referências

AGAMBEN, G., **O fogo e o relato**. 1ª edição. São Paulo: Editora Boitempo, 2018.

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

FORTY, A., **Objetos do desejo**. São Paulo. 1ª edição. Cosac & Naify, 2007.

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

KAMPRANI, K., Disponível em: <https://www.instagram.com/katerina.kamprani/> Acesso em: 14 mai. 2023.

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

LE GUIN, U. K., A ficção como cesta: Uma teoria. Título original: The carrier bag theory of fiction (1986). In: **Dancing at the edge of the world** – thoughts on words, women, Places (1989). Ed. Grove Press. Tradução: Priscilla Mello. Revisão: Ellen Araujo e Marcio Goldman.

MAGALHÃES, A. Disponível em: <https://pixelshow.co/blog/dia-nacional-do-designer-grafico>. Acesso em: 23 abr. 2023.

NAVARRO, S. G., **73 notas sobre a deriva** (fragmentos). Trad. José Carlos Hernandez Prieto e Leonardo Sales. MAM 32º Panorama da Arte Brasileira, São Paulo, 2011

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

ORDINE, N., **A utilidade do inútil**. 1ª edição. Rio de Janeiro: Zahar, 2016.

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

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

RANCIÈRE, J., **A partilha do sensível**. 1ª edição. Rio de Janeiro. Editora 34, 2005.

ROLNIK, S., **Subjetividade antropofágica / Anthropophagic Subjectivity**. In: HERKENHOFF, Paulo; PEDROSA, Adriano (Eds.). Arte contemporânea brasileira: um e/entre outro/s, XXIVª Bienal Internacional de São Paulo. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, 1998. Pp. 128-147. Edição Bilingüe (português/inglês).

ROLNIK, S., **Esferas da insurreição**. 2ª edição São Paulo: n-1 edições, 2018.

ROLNIK, S., **Antropofagia zumbi**. São Paulo: n-1 edições, 2021.

SENNET, R., **O artífice**. 10ª edição. Rio de Janeiro. Editora Record, 2021.

Como referenciar

ROCHA, Christiana Costa Lima; COSTA, Carlos Eduardo Felix; PORTINARI, Denise Berruezo. Design, utilidade e subjetividade: reflexões sobre consensos possíveis. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 2, pp. 453-470, jul./2024. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>.

DOI: <https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2024.80619>



A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 4.0 Não Adaptada.

Recebido em 07/12/2023 | Aceito em 19/04/2024