

A DIGNIDADE DO OBJETO POSTO À PROVA DA EXPERIÊNCIA:

**uma análise fenomenológica
do fato e outros estudos para
a recepção da coisa**

Irene de Mendonça Peixoto

Cícero Ibeiro

Incorporada no escuro da casa do cientista, onde nos posicionamos todo dia com uma vela frente aos olhos, começa a narrativa deste texto. No livro *Studiolo*, de Giorgio Agamben (2021), dá-se continuidade ao termo utilizado no Renascimento para identificar o cômodo da casa ao qual se recorria para o repouso frente à leitura, para o exercício da apreciação de pinturas, principalmente para a calma e reflexão, para o tempo de meditar em meio à bela estética, predileta e simbólica. Com auxílio desse cenário, tanto textual quanto indicativo de uma condição local, trazemos como reflexão a apropriação, ou a conciliação nominal, do que acontece no ateliê do artista, enquanto aquele que pesquisa produz e reflete à luz de uma casa iluminada pelo cogito de outras ciências, e por isso aprecia, interage e, de algum modo, leva para casa uma parte da luz que será incendiada e acessada quando a ela sublimar.

O ateliê passa a ser uma zona de alinhamento histórico da ordem de eventos que emergem voluntariamente, um campinho em que rastros de ideias e relatos de estudos dão forma ao revestimento visual da paisagem, que cronometram o tempo e pontuam a vivência dos projetos. Nesse espaço, os eventos emergem também involuntariamente, as assimilações surgem em momentos diferentes, mas, justamente por coabitarem o mesmo local, necessitam do tempo de repouso, da suspensão da prática, da meditação para deixar-se exibir na calma após a tempestade de um novo conhecimento, da prosperidade da análise sobre os feitos, da análise do trajeto e da imaginação de outros caminhos a se percorrer ainda no agora.

No texto *Camaradas do Tempo*, Boris Groys (2010) questiona o modo como abordamos o presente no cenário contemporâneo, utilizando a visão do presente na modernidade como exemplo de um pensamento que retarda a realização dos projetos no aqui e agora, assim como a chegada do tão esperado futuro. Ele sugere que o presente é tempo de repensar, de estar perplexo sobre o projeto e sobre a vida, um tempo em que a relevância dos processos sobressai aos resultados, um aqui e agora que temos, de fato, que experimentar para assimilar o todo. Não há problema, além disso,

em se demorar, em estar com tempo. Essa reflexão sobre o tempo é certamente infinita, e não se tornará finita até ampliarmos nosso conhecimento sobre como vivemos e contemplarmos cada ato de existência, sem a pressa por superar tudo de uma vez por todas.

Dentro do ateliê, e dentre as maneiras de vida que acontecem nele, trazemos para esta pesquisa um olhar demorado, de apreciação, análogo ao cozimento de uma comida que se faz em fogo baixo e que deixa tempo para o acréscimo de temperos e ingredientes que vão chegando ao longo do processo da experiência. Essa ideia de se demorar no presente, na cozinha ou no ateliê é parte fundamental e constitutiva deste projeto. Nesse espaço de experimentação e de demora, essa última totalmente voltada para a observação e para a análise, é onde acontecem libertações de leis da criação, contusões de conceitos, e onde se constrói uma região de liberdade. A liberdade, aqui, falando de dentro desse espaço do artista, é a característica que a pesquisa pretende atrelar também ao pátio do design. Esse lugar que enfatiza cada passo dado até a chegada do produto, mas que, no design, não se sente livre de expor os acontecimentos gerais, sejam eles negativos ou positivos, uma vez que estão tão polidos e acelerados para o final, esquece de trazer a poesia do acontecimento do ser, junto de alguma resposta que tenha o nome de objeto.

As coisas que não eram de nossa conta enquanto designers, neste espaço de experimentação acabam por ser consideradas, seja pela parede de referências, pelos livros sobre qualquer objeto e em qualquer canto, ou pelos materiais de teste em meio às obras prontas. A equação constante, que é o viver do artista, contabiliza, ou ao menos maneja, possibilidades e degustações num ambiente-casa que considera legitimamente a apreciação e a reflexão sobre a coisa construída. É nessa casa livre e com muros baixos que habitamos como pesquisadores multirreferenciais e abertos, que estudamos o material e suas capacidades físicas, suas relações com o mundo e com a natureza, suas ligações e conexões possíveis ou ainda impossíveis com a cultura e com as teorias. Sobretudo, é nesse ambiente que acontecem hipóteses para um diálogo com o

outro, que se constroem versões de um raciocínio particular em razão de uma comunicação no presente, e onde se recebem visitas daqueles que pretendem entender como acontece a história a ser contada em breve.

Depois de aglutinarmos o espaço e o corpo do artista e do designer, versamos pela união do espírito projetual e pesquisador desse indivíduo multiárea e experimental, na intenção de inflamar não somente a área de investigação e suas ferramentas para lidar com o mundo complexo, visto por Rafael Cardoso (2012), mas pela expansão também de um pensamento que cogite novas experiências, que cogite a convivência da crítica e da dúvida com a produção e o planejamento em vida.

O design é tido aqui como área ou plataforma onde são elevadas as probabilidades de produção, existência e designação de rota na constituição de uma experiência. Para isso, a execução sistematizada de observação ocorre nas pesquisas com estudos feitos acerca tanto do material conceitual produzido na arte, quanto dos objetos desenvolvidos para as necessidades práticas produzidas e manifestadas no design e, a partir disto, especula-se a prosperidade da experiência.

Verificando o caderno *Autoprogettazione*, de Enzo Mari (2010), faz-se nítida uma espécie de abertura do jogo, dos códigos de criação, onde ele fornece ao usuário final um passo a passo de montagem referente a uma série de objetos que vão de bancos e armários a mesas, incentivando uma ideia de “faça você mesmo” seu objeto de design, indicando um basta ao não saber de onde ou como nascem as coisas, mas também um estímulo ao manejo do desejo pelo móvel com a técnica embalada ao consumidor. Em outras palavras, ele possibilitou o nascimento de uma enorme gama de aprendizes de designer. Longe de sugerir uma receita de métodos, estudamos aqui justamente as variantes do cálculo de hipóteses a serem também manejadas pelo leitor ou espectador logo em frente às pesquisas referidas neste artigo e seus artefatos de conhecimento, entusiasmando o casamento da prática com os exercícios da teoria dos objetos face ao sujeito enquanto explorador,

e grifando a importância da criação do caderno acima citado para o avanço da consciência do sujeito em relação à potência do fazer pensar/agir em design.

O trabalho aqui é exercido para compreender e enfatizar, por meio da movimentação, tanto acadêmica quanto social, a singularidade do designer-pesquisador como um ser “com tempo”, que desenha uma intenção na qual aborda as questões do presente contínuo por meio de uma consciência que imagina, acordada e de olhos abertos, um processo real e palpável. Assim, retira o peso e a culpa direcionada ao inconsciente daquele que cochila na espera por respostas, como as coisas que deixamos fora de casa, lançadas para o poder fictício daquilo que não queremos ver de imediato dentro de nosso pátio particular.

Abrindo um panorama do percurso do objeto, suas aplicações e concepções no campo do design, podemos dizer que, ao ganhar o nome de objeto e, conseqüentemente, uma forma particular, o desejo e a pesquisa se encerram. A hipótese, depois de nomeada e consagrada, torna-se um corpo que aguenta próteses funcionais, estéticas e práticas, sem deixar de ser o mesmo e já entendido objeto. Por isso, segundo Tim Ingold (2012), a noção de objeto está sempre presa em sua forma nominal, pressupondo uma realização do fato. Por ser realização e fato, torna-se um pacote fechado com ausência absoluta de dúvidas; está pronto, sem chances para perguntas do público ou para especulação, sem possibilidade de vida longa. Como contraponto, temos a movimentação incessante da noção de coisa. A coisa, para Ingold (2012) e para Heidegger (2002), é um processo de vida do “isto ou aquilo” que se encontra em constante reflexão, que não dá tempo para a nomeação justamente por ainda ser inassimilável. É um processo verbal (de ação), de mobilidade e principalmente de inquietação. A indefinição, tanto do tempo de percepção, quanto da nomenclatura utilizada na experiência com o indecifrável, é, aqui, considerada sob a perspectiva do caos que possibilitará a esperada desconstrução do corpo intocado dos objetos no campo do design rumo às coisas sem nome no campo da arte.

Para expandir o conceito de objeto, aproximando-o da noção de coisa e, portanto, para atribuir mais energia a essa movimentação entre as plataformas da arte e do design, avaliamos aqui a forma de se fazer o objeto-coisa em meio às malhas de interação da ciência e da arte. Utilizando a fenomenologia como alternativa metodológica, este artigo busca tecer um processo que conte não só com a descrição, mas com a intersubjetividade tanto dos trajetos de pensamento, quanto dos manifestos teóricos e materiais calculados para a construção e reflexão desses objetos-coisas ou, como os chamaremos informalmente, “microcálculos”, para a experiência.

Quando Duchamp expôs em 1917 a *Fountain* de um modo subversivo às crenças estéticas e éticas da arte, o que seria em um princípio prático o mictório, acaba por trazer a apropriação do objeto frente ao uso poético do artista. Este, ao legitimar a disfuncionalização do objeto (Groys, 2017) como suporte de diálogo e contusão para análise, utiliza-se tanto do percurso social (a função explícita do objeto em questão) quanto das hipóteses que se abrem para esse mesmo objeto frente ao cenário da reflexão, da flexão dos valores, promovida pelo criador e sua obra. A alusão ao caos implícita no ato criativo de Duchamp confronta as leituras lógicas e convencionais do fazer artístico, desafiando o público, a crítica e a própria arte.

A desordem em prol dos processos espontâneos e os protestos por uma desconstrução dos métodos convencionais, abordados pelo dadaísmo, dão suporte ao termo “disfuncionalização” aplicado ao design crítico nos dias de hoje, construindo um importante deslocamento da atividade projetual objetiva para um modo de percepção subjetiva do ato de projetar. A disfuncionalização do objeto captura o uso previsível daquilo que foi armazenado e encaixotado para venda e, em seu lugar, entrega algo novo, uma coisa, para ser incluída em nossos modos de estar no mundo, propiciando o nosso próprio unboxing sensorial.

Objeto! Objeto? A passagem da coisa (aberta, porosa e fluída) para o objeto (impermeável) de estudo é a proposta utilitária

do design que prescreve o caminho por onde o fenômeno deve ocorrer, constituindo uma fonte de previsão de experiências que se organiza para se desvencilhar de novas sensações ou conceitos abertos. Meditando sobre leis, formalizações e aplicações, este artigo propõe um atestado clínico sobre a eventual morte do objeto, para dar chance ao processo de desnacionalização das paredes enrijecidas que constituem o caráter do objeto em design até ser deslocado para usos imprevistos, ou destruído para logo depois ser construído/intuído. A suspensão das particularidades já estabelecidas e conhecidas pela experiência nos poupa o equívoco da tradução, deixando o objeto-coisa aberto para diferentes leituras que acabam por articular sempre um novo cálculo, colocando entre parênteses o analisado, na ideia de prover chance de vida para novas considerações.

Seria o destino da coisa tornar-se um produto de design para o mundo? A questão não é tanto o que se faz da coisa, mas como e para que se faz a coisa. A experiência neste momento não possui garantia ou contrato, também não é dicotômica, estabelecendo de novo o “isto ou aquilo”. Ela visa ser dialética, aberta para diálogo e leitura, para chances e hipóteses, está muito mais feliz em poder ser “isto ou aquilo”, ao invés de se estagnar e se fechar em um nome. O uso da coisa como instrumento de presentificação preenche um lugar de esperança e de novas chances de interpretações subjetivas. Auxilia, ainda, no desenvolvimento do processo didático da projeção criativa e contrai as margens teóricas que fecham o pensamento sobre possíveis futuros ainda no presente.

O levantamento de hipóteses sobre o que vem sendo o objeto e sobre quando se torna coisa almeja neste trabalho dar possibilidade às significâncias e às maneiras de contar um trajeto que possa ser pensado tanto pelo artista quanto pelo designer, dando lugar ao pensamento reflexivo e experimental. Assim, a geração das possibilidades ocupa um lugar mais alto que a efetividade e desobstrui o caráter da essência enclausurada numa única forma, deixando vazar as águas

escuras da teoria por entre as regiões que se preocupam com a recepção do objeto finalizado e da coisa em seu princípio — uma preocupação transdisciplinar.

Para assinar o atestado de nascimento da coisa que neste momento se mexe dentro do projeto, buscamos pela elucidação visual das teorias aqui articuladas e dos resultados imaginados, a fim de apresentar um ensaio sobre um possível inventário crítico das hipóteses e dos estudos gerados a respeito do objeto de design sob a perspectiva dos processos poéticos. Dessa forma, prepara-se a área para a recepção da coisa, isso que é estranho e ao mesmo tempo didático.

Métodos e processos: dos índices aos indícios

Indícios são os cálculos (ou microcálculos) que acontecem e estruturam as partes da equação geral dos relatos neste texto. Os cálculos, aqui, um pouco longe da ideia positivista científica, que ignora a subjetivação dos coeficientes da individuação em busca de uma verdade absoluta, não são feitos pelo controle rígido e nem pretendem ser. A ideia de controle como método ansioso a participar da metodologia aqui apresentada acontece sutilmente para tatear as relações imediatas entre os discursos que hão de compor um grande corpo imaginado a partir dos processos criativos e conceitos criadores em contato com a tarefa de fazer e diagnosticar o que seria o design de uma coisa.

Essas contas e cálculos buscam gerenciar os atritos entre fatores de diferentes teorias, conceitos e posturas acerca do pensar em design, em filosofia, em arte e na prática no mundo contemporâneo. A prática está atrelada à ideia do fazer que testa, experimenta, a partir do acúmulo de informações, de novas fórmulas de construção e da análise do “isto ou do aquilo”.

A ideia de calcular, utilizada como termo para a junção da teoria com a prática, estipula que sempre precisa haver um resultado desse experimento acionado dentro do ato de pesquisa, e

esse resultado é de coração algo que não precisa de sim ou não, de certo ou errado. Ele é gerado efetivamente pelo cultivo e insistência do exercício do pensamento, de pôr à prova.

O pensamento projetual, em meio a sua extensa malha de ação, está presente neste texto em posição de análise, de dissecação do evento que acontece em meio à criação e experimentação do objeto imaginado. Tal análise funciona no decorrer de todo o projeto e somente é suspensa quando é anunciada a chegada da coisa, podendo retornar para fins de reflexões pós fenômeno.

As questões originárias que serão atraídas para a cozinha do design surgem da descrição e explanação das dúvidas projetuais e vão constituir o método de construção do projeto, visando a sua composição textual e o seu potencial reflexivo. Nesse momento de descrição da dúvida, começa a se preencher o caderno de hipóteses, lugar onde acontece a reunião improvisada entre os dados recolhidos no referencial bibliográfico, as variedades dos conceitos e os caminhos encontrados, que ainda não possuem uma resposta visual. Nessa reunião existe um debate aberto e, ao final, o que é discutido precisa apenas chegar no consenso de uma necessidade, seja ela do estranhamento ou da certeza, sobre o objeto em questão — a hipótese contabilizada, o que alude à potência da angústia. Esse sintoma, apesar de soar triste, é um caminho cheio de energia, já especulado por Kierkegaard (2013), e caracteriza o mal-estar do sujeito ao se deparar com a não certeza sobre algum evento, mas ao mesmo tempo de perceber a consequência da escolha. As incertezas, e a flexibilização da responsabilidade social de sempre conhecer/reconhecer algo, são leituras sem garantia ou previsões, são lacunas que se abrem para o exercício do questionamento; são também combustíveis na estruturação desta escrita.

Em seu artigo “Trazendo as coisas de volta à vida”, Tim Ingold (2012) retoma a natureza dos objetos, considerando o processo do todo e estimulando a percepção grandiosa do multi-campo em que se encontra. Como já dito, a ideia de objeto é destinada àquilo que está estagnado, pronto, sem reforma ou atualização, sem

movimento, já entendido e nomeado. E a coisa, como ainda é tudo ou nada, permanece em movimento, sendo alvo de reflexão, de estudo e de contemplação.

A partir disso, abordaremos três partes que acontecem entrelaçadas dentro do estúdio do design, esse espaço que de outra forma pode ser chamado de ateliê/igreja, porque cede lugar ao casamento entre a consumação da teoria e o exercício da prática. Esse lugar de cozinhar e de comer é o ateliê do artista e também do designer, é o studiolo.

Primeiro começamos a analisar o consórcio dos conceitos e a experiência de terceiros na construção do objeto em design. Analisando as traduções possíveis, oficializando as múltiplas perspectivas, diagnosticando essências da coisa e suspendendo os mitos do objeto nominal, acabamos por especular por outras áreas que colaboram para a expansão do terreno que habita o objeto deste artigo. Damos continuidade ao trânsito entre áreas, dentre os patrimônios do design e da arte, e, longe de montar uma receita ou manhas de tabuada, pretendemos montar um pensamento acerca da ação de pesquisar e construir a volta resistente da coisa, como experiência para a consciência, numa ótica criativa, crítica e especulativa. Nesse momento, as funções práticas, simbólicas e estéticas arqueiam também o caminho indicado ou intuído pela variação e pela germinação das hipóteses, das possibilidades imagináveis. As hipóteses são constituídas por uma operação que conta primeiramente com o número de variantes formais em torno de um conceito chave, flexionando regras estabelecidas de um credo que banaliza o uso da coisa no design. Esse é um ponto crítico, não somente pelo esforço em elucidar barreiras científicas e teóricas, mas pela perícia em encontrar brechas de estudo num sistema tão rigoroso quanto a arte e a ciência.

O procedimento literário acontece aqui com as leituras e diálogos suspensos entre os modos de descrição, experimento e projeto. A produção fundamental ocorre na dúvida nuclear entre o que vem sendo o objeto e o que é coisa. A coisa, tateada

cegamente, é a liquidação das características sólidas do troço que boia e afunda nas lagunas (ou lacunas) do design e da arte, da ciência e da fé individual, onde procuramos articular potências num sublimar constante estimulado pela certeza da possibilidade (ou pela dúvida da verdade).

Como prática, mediante o pensamento contemporâneo do objeto no dia a dia, e dele em zona de pesquisa, debruçamo-nos neste momento no dicionário, buscando outras formas de contar esse novo caso. Visito os montantes linguísticos em que a metáfora é aplicada e identifico por quais vias da profanação conseguimos disfuncionalizar ou atribuir funções aos problemas que aqui abordamos. As profanações (Agamben, 2007), vistas atualmente pelo design crítico e pela arte desde muito antes, tentam justamente liberar as coisas que não se acessam, as que suprimem os desejos em defesa da conservação histórica e conceitual de seus objetos de crença. Já a disfuncionalização ou contusão da forma não vem aqui como principal método, mas auxilia no processo de perfuração no corpo nomeado objeto, e alarga as frestas por onde a luz adentra, iluminando manifestações do espírito teórico prático, deixando-a incendiar e ser incendiada pela geração da hipótese experimental.

É através somente do desmembramento, da decomposição e do extravasar das ideias de corpo material e espiritual do objeto, que vemos surgir o tempero crucial para sentir o gosto das reais possibilidades descendo a garganta. Neste momento cria-se um mapa de relações por onde o objeto-coisa pode surgir. Após, dá-se a formulação da estrutura visível dessas contas e coisas, focando no sítio do design de produto. Nesse campo, testamos materialidades e aplicações, tanto para o indoor quanto para o outdoor, especulamos pelo uso de novos materiais, diagramamos proporções, terrenos e relacionamos referências físicas do espaço ou meio em que será disposto. A prática de ateliê e o contato com o resultado são valiosos. Nesse momento da pesquisa, os cadernos se enchem de correções e os testes vão estruturando os órgãos desse corpo projetual.

Depois de se tornarem visuais, os testes ficam alocados junto aos textos que deram a primeira ruptura, que forneceram conteúdo base para o cálculo. Só a partir do momento em que já se conservam em si, possíveis e legíveis a uma gama ampla de recepções, e sem afetos pré-determinados, é que são abertos para a família das coisas prontas. As coisas prontas vão auxiliando na contação da história, nos atritos e respostas que surgem, e aparecerão como ensaios poéticos postos à exibição, seja pelo virtual, pelo presencial ou pelo gráfico.

Essa elaboração matemática serve para superar ou pôr um fim na dúvida. Pôr um fim, também, na dúvida que agora temos com a pesquisa em design de experiência e suas interrelações com a arte, a psicanálise e a filosofia na recepção e/para contemplação dos objetos e das coisas.

Por último, se é que ele existe, os estudos feitos a partir de tantas mutações entre o real, o fantástico e o ideal estarão expostos (visualmente) para reflexão e flexão, seja para uma contação da história da coisa hoje, sobre o movimento que levanta a poeira dos objetos, ou para a volta aos processos. Se chegar à forma ou ao objeto pronto é estabelecer um fim, ou um fato, é buscando pelas rachaduras e pela possibilidade de uma vida que assimile tanto o que se é quanto o que será, conservada pela possibilidade de sempre se refazer e explodir em fenômeno quando em contato com outros além de mim, que espero averiguar ao final deste discurso os reais resultados de calcular a experiência.

Na ideia de criar os objetos de experiência, geradores de conflito e tradutores (equações explicativas visuais), pedimos aos que acessarem o cálculo apresentado a seguir, forma expressiva das ideias esboçadas neste artigo, que se demorem na interação, no ato de refletir, no viver a angústia e sair sem mágoa. Tendo sucesso, enquanto não virar objeto-fato como uma caneca, a tal relação de terceiros com a coisa calculada terá se manifestado para a construção de uma consciência do design como articulador de novas sensações; sobretudo, como assessor de novos espaços.

Projeto Saara Office



Figura 1: Saara Office. Fonte: Imagem do Autor (2021)

No projeto Saara Office, na Figura 1, exibimos o estudo do objeto como diagramador para a visualização de dados e etapas salientes na rotina da pesquisa. Sediando as noções simbólicas do deserto (plano imenso e possível, ermo, sobretudo disforme), visitamos a experiência sensível da manipulação tátil com o terreno arenoso, configurando estâncias e sub-estâncias com saliências e cavidades, iluminadas e escuras, assim como os deslocamentos dentro do ateliê. Essa espécie de mesa topográfica veio nos auxiliando a organizar relevos teóricos, analisar inclinações práticas e exercitar o estudo sobre o que acontece na interação das

áreas em contato e foco, mapeando e inscrevendo movimentos do caminho em curso.

Aqui, cada luz traz um âmago estético de diferentes ordens, um esquema cheio de emendas, conexões de contexto parcialmente nublado, e vai de acordo com nossos passos em direção ao sol. O azul egípcio ilumina textos ainda não acessados, como uma nuvem carregada em dia ensolarado prestes a derramar a poesia febril da escrita sobre nossa talhada dicção, e se faz zona de hospitalidade referencial. Enquanto a penumbra do enorme vão entre as folhas do livreto que escrevemos sob o sol se esvai nessa mesa topográfica, salientamos, através do verde morno que ascende em dois tamanhos, nosso espaço de pesquisa inteiro, postulado pela nomenclatura dos objetos de comunicação. Na zona verde se reúnem os nomes dos instrumentos linguísticos que aparecem como suporte visual em meio ao processo. Nele, estão iluminados os desenhos e os testes, as formulações físicas da práxis; os cálculos. Já diante das coisas que nos ferem, usamos o vermelho que dá cor ao sangue quente para identificar, sob duas luzes menores, as contradições amorosas do presente, as negações de um método específico e as bruscas tentativas de morte dos trabalhos que já não abordamos mais. Essa zona vermelha precisou existir no espaço para que não se matem as equações iniciais, e para que consigamos revisitar a produção numa linha de temporalidade e construção que faz parte da história e se faz visível, contabilizada, em uso.

Ensaçando a iluminação das salas de operações cirúrgicas, o branco sedia a biópsia das instrumentalizações linguísticas (objetos) produzidos em curso. Aqui o processo de avaliação e teste do que pode ocorrer com os dispositivos visuais não busca determinismos; se fosse o caso, estaria nomeado como zona de autópsia, remontando a ideia de morte e vida das coisas fechadas (Ingold, 2012). Este sol branco, e definitivamente brando, expõe feixes da transmutação da escrita para outro corpo material. É, sobretudo, ao alcance do branco que fica posicionado o coração especulativo da esquematização dos cálculos visuais desta pesquisa.

Enfim, por manipular o uso simbólico intuído das cores, parece-nos possível distribuir impressões e constituir uma complexidade organizada, seja calculando processos específicos, ou calculando a vida enquanto processo, à mercê do que se dispõe sob a estação da luz. Colocar o trajeto sob a luz de nossa própria energia nos fez identificar ações passadas, analisar ações futuras como uma forma de clínica do processo e, principalmente, poder revisitar e visualizar os sinais vitais que energizam a aventura poética no design. No trabalho com iluminação de escuros e manipulação de áreas, revemos a sublimação e conexão entre as zonas no percurso inventariado. Assim, voltamos a refletir sobre as potências do que pode ou não ser escrito, dito, agraciado pela luz, trilhando nosso caminho nessa aventura terrenal, extravasando fronteiras.

Considerações Finais

Esse microespaço veio sinalizar o agenciamento visual do nosso sítio de estudo, vislumbrando a proliferação da construção de narrativas na estadia da pesquisa. Ao reunir momentos do grande cotidiano à sintetização simbólica do percurso, traz uma consideração em remate, parte da trilha que batiza o movimento constante entre os fluxos e as formas que se manifestam ao longo do caminhar linguístico, a fim de poder relatar tal coisa ao outro, investigando maneiras poéticas de trazer a fala a outras materialidades.

Este texto realizou uma imersão nas nuances entre a fixidez do "objeto" e a fluidez da "coisa", propondo que o cerne do design deve ser entendido como um campo evolutivo e aberto à reflexão. Inspirando-se na serenidade introspectiva de espaços históricos como o "Studiolo", foi destacada a importância da integração entre teoria e prática no processo de design. Isso se manifesta na valorização da dúvida e da incerteza como impulsionadores da compreensão expandida do ato de projetar. Neste contexto, a ênfase na reflexão profunda sobre a construção de uma hipótese

se apresenta como uma ferramenta indispensável, atuando como um acervo de teorias interligadas, conceitos diversificados e ideias ainda a serem exploradas. A intertextualidade presente nas referências a Boris Groys, Tim Ingold e Heidegger não só reforça nossa argumentação, mas também contextualiza o debate no âmbito acadêmico. A materialização desses ideais teóricos no "Projeto Saara Office" exemplifica a aplicabilidade prática dos argumentos propostos. Antecipamos que as ideias apresentadas neste artigo possam servir de base para futuras investigações na intersecção entre design, arte e filosofia, incentivando uma abordagem que acolha a contínua transformação e reflexão na prática do design contemporâneo.

Referências

AGAMBEN, Giorgio. **Studiolo**. Belo Horizonte: Editora yiné, 2021.

AGAMBEN, Giorgio. **Profanações**. São Paulo: Boitempo, 2007.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Ed. Cosac Naify, 2013.

GROYS, Boris. Sobre o Ativismo Artístico. **Poiésis**, Niterói, v. 18, n. 29, p. 205-219, jan./jun. 2017.

GROYS, Boris. Camaradas do tempo. In: **CADERNO SESC VIDEO BRASIL** — Turista motorista. São Paulo: Edições SESC-SP; Associação Cultural Videobrasil, v. 6, n. 6, p. 119-127, 2010.

HEIDEGGER, Martin. **Que é uma coisa?: doutrina de Kant dos princípios transcendentais**. Tradução Carlos Morujão. Lisboa: Edições 70, 2002.

INGOLD, Tim. Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais. **Horizontes Antropológicos**, v. 18, n. 37, p. 25-44, jun. 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0104-71832012000100002>. Acesso em: 12 de março de 2023.

KIERKEGAARD, Søren Aabye. **O Conceito de Angústia**. Petrópolis: Ed. Vozes, 2021. p. 44.

MARI, Enzo. **Autoprogettazione?** Mantova: Ed. Corraini, 2010.