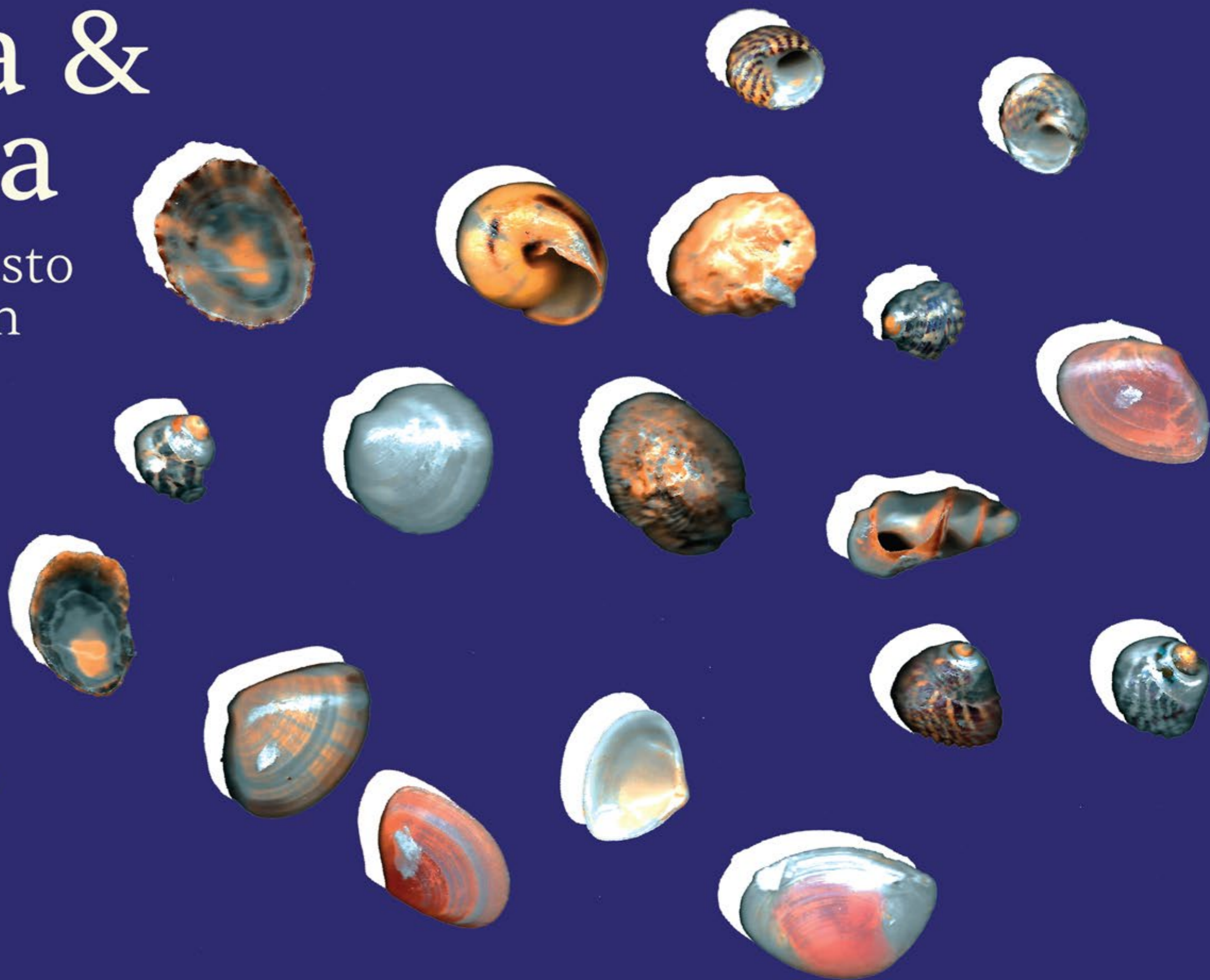


Matéria & errância

um resgate do gesto criativo no design

Isadora Pacini

Orientação Irene Peixoto



UFRJ
Universidade Federal do Rio de Janeiro

Trabalho de Conclusão de Curso
Comunicação Visual Design

Isadora Vicenza Pacini

Matéria e errância:
um resgate do gesto criativo no design

Orientação Dr^a Irene de Mendonça Peixoto

Trabalho de conclusão de curso apresentado à
Escola de Belas Artes da Universidade Federal
do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos
necessários à obtenção do grau de Bacharel em
Comunicação Visual Design.

Rio de Janeiro
2024

Ficha catalográfica

Isadora Vicenza Pacini

Matéria e errância:
um resgate do gesto criativo no design

Profª Drª Irene de Mendonça Peixoto (orientadora)
CVD/EBA/ Universidade Federal do Rio de Janeiro

Profª Drª Julie de Araújo Pires
CVD/EBA/ Universidade Federal do Rio de Janeiro

Prof. Dr Leonardo Ventapane Pinto de Carvalho
CVD/EBA/ Universidade Federal do Rio de Janeiro

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Visual Design.

Aprovado em

*Aos meus avós Alexandre, Odila, Eliseu e Hélia;
os primeiros designers-artesãos que eu conheci.*

Agradecimentos

Resumo

O design, entendido como um campo dinâmico e interdisciplinar, possui fronteiras fluidas que se expandem diante das transformações sociais, culturais e econômicas. Nesse contexto, o avanço industrial e tecnológico dos últimos séculos foi responsável por afastar o indivíduo criativo da sua profundidade artística e subjetiva. Sob essa ótica, este trabalho propõe uma reflexão teórica sobre os limites sinuosos entre o design e a arte, colocando a figura do designer-artesão como agente poético e sensível na prática projetual contemporânea. A pesquisa parte da crítica à separação histórica entre concepção e execução, promovida pela Revolução Industrial e consolidada a partir dos paradigmas modernos do design, e questiona os valores cristalizados que empobreceram a prática criativa ao longo do tempo. Nesse cenário, a prática do design pode se aproximar de abordagens mais subjetivas e improvisadas, resgatando a experiência como base do conhecimento e da criação. Esta pesquisa adota como metodologia a revisão bibliográfica de autores como Tim Ingold, Richard Sennett, Byung-Chul Han, Jorge Larrosa Bondía e Rafael Cardoso.

A proposta prática consiste no desenvolvimento de um projeto editorial de uma publicação impressa a partir da aplicação de uma abordagem prática-exploratória inspirada nas proposições de Ingold (2022). A publicação, por sua vez, representa gráfica e textualmente os temas abordados na pesquisa teórica a partir de um projeto gráfico menos acadêmico e mais acessível que busca ampliar o alcance da discussão. Este trabalho prático assume o processo de criação como forma de pesquisa em si, buscando uma relação direta com os materiais e com a sensibilidade do fazer. Em vez de seguir uma lógica acadêmica tradicional e hipotética-dedutiva, a pesquisa visual se constitui como experimentação aberta, que interroga os próprios fundamentos do conhecimento formal.

O estudo identifica que o contato direto com os materiais, somado ao gesto corporal e ao pensamento encarnado, restaura o vínculo entre sujeito e criação, permitindo a emergência de uma criatividade mais autêntica, contemplativa e subjetiva. Conclui-se que o designer-artesão simboliza uma prática que integra técnica, intuição, sensibilidade e pensamento crítico, resgatando a dimensão poética do design e posicionando-o entre suas sinuosas barreiras com os campos da arte e do artesanato.

Palavras-chave: Designer-Artesão; Práticas Criativas; Poética no Design; Arte e Design

Abstract

The field of design, understood from a dynamic and interdisciplinary perspective, has mutable boundaries that expand in the face of social, cultural and economic transformations. In this context, the industrial and technological advances of recent centuries have been responsible for distancing individuals from their artistic and subjective depths. From this perspective, this work proposes a theoretical reflection on the sinuous boundaries between design and art, placing the figure of the designer-artisan as a poetic and sensitive agent in contemporary design practice. The research is based on criticism of the historical separation between conception and execution, promoted by the Industrial Revolution and later consolidated by modern design paradigms, and questions the crystallized values that have impoverished creative practice over time. In this scenario, design practice is moving towards more subjective and improvisational approaches, reclaiming experience as the basis of knowledge and creation. This research adopts as its methodology a bibliographical review of authors such as Tim Ingold, Richard Sennett, Byung-Chul Han, Jorge Larrosa Bondía and Rafael Cardoso.

The practical component of the project consists of developing an editorial project for a printed publication based on the application of a practical-exploratory approach inspired by Ingold's propositions (2022). The publication, in turn, graphically and textually represents the themes addressed in the theoretical research using a less academic and more accessible graphic design that seeks to broaden the scope of the discussion. This practical work takes on the creative process as a form of research in itself, seeking a direct relationship with the materials and with the sensitivity of making. Instead of following a traditional academic and hypothetical-deductive logic, the visual research is constituted as open experimentation, which questions the very foundations of formal knowledge.

The study identifies that direct contact with materials, together with bodily gesture and embodied thinking, restores the link between subject and creation, allowing a more authentic, contemplative and poetic creativity to emerge. The conclusion is that the designer-craftsman symbolizes a practice that integrates technique, intuition, sensitivity and critical thinking, rescuing the poetic dimension of design and positioning it between its sinuous barriers with the fields of art and crafts.

Keywords: Designer-Artisan; Creative Practices; Poetics in Design; Art and Design

Lista de figuras

Figura 1. Páginas do livro <i>Kinderbuch</i> (livro de criança) de Dieter Roth (1954)	77
Figura 2. Páginas do livro <i>Kinderbuch</i> (livro de criança) de Dieter Roth (1954)	77
Figura 3. <i>Libro illeggibile</i> (livro ilegível) de Bruno Munari (1955)	78
Figura 4. <i>Libro illeggibile</i> (livro ilegível) de Bruno Munari (1955)	78
Figura 5. Livrobjetojogo de Paulo Bruscky (1993)	80
Figuras 6- 32. Errográfica	88 - 114

Sumário

Introdução 12

01 O Designer-Artesão: história, conceito e transformação 16

- 1.1 O surgimento do design e a cultura material: entre fazer e pensar 18
 - 1.1.1 A Revolução Industrial e a definição do ofício artesanal 19
 - 1.1.2 O movimento Arts and Crafts e os conceitos de Craftsmanship e Workmanship 20
 - 1.1.3 A institucionalização do design e a formação dos paradigmas criativos 22
- 1.2 Design, artesanato e artesanaria: dicotomias e aproximações 28
- 1.3 Indústrias criativas e o esvaziamento da subjetividade na era do consumo digital 31

02 Matéria e forma: projetar na cultura material 34

- 2.1 Relação mão e mente 37
- 2.2 Relação sujeito - objeto - coisa 40
- 2.3 O fazer como forma de pensar e agir para alcançar a dimensão poética 45
- 2.4 O ato de criação e a criatividade como improviso 47
- 2.5 Informação, Repertório e Criatividade 51

03 Design como campo expandido 54

- 3.1 Design na fronteira com a arte 57
- 3.2 Design na fronteira com o artesanato 60
- 3.3 Design na fronteira entre o digital e o analógico 65

04 Errográfica: inquietações do design contemporâneo como proposta editorial 68

- 4.1 Livro como plataforma 71
- 4.2 Livro de artista 73
- 4.3 Linguagem escrita e linguagem visual para reforçar significados 81
- 4.4 Metodologia, público alvo e objetivos 83
- 4.5 Errográfica 87

Conclusão 115

Introdução

No livro *Design para um mundo complexo*, Rafael Cardoso (2012) argumenta que, diante das transformações e das dinâmicas sociais e tecnológicas contemporâneas, torna-se essencial reavaliar o escopo de atuação do design a fim de compreender com mais clareza seu papel na sociedade atual. O autor observa que, em função das disputas históricas que moldaram a consolidação da profissão, os designers tendem a construir sua identidade por oposição a outras disciplinas, como a arte, a arquitetura, a engenharia ou a publicidade. Tal posicionamento, ainda presente em parte da formação acadêmica, enfatiza aquilo que o design “não é”, sem oferecer uma definição consistente do que ele “pode vir a ser”. Para Cardoso, essa contradição revela um paradoxo identitário: os designers não são estritamente nenhuma dessas coisas, mas, ao mesmo tempo, podem transitar entre todas elas; e mais, apontando para um campo híbrido e em constante expansão (Cardoso, 2012, p. 231). O autor escreve:

O design é um campo de possibilidades imensas no mundo complexo em que vivemos. Por ser uma área voltada, historicamente, para o planejamento de interfaces e para a otimização de interstícios, ela tende a se ampliar à medida que o sistema se torna mais complexo e à medida que aumenta, por conseguinte, o número de instâncias de inter-relação entre suas partes. O design tende ao infinito - ou seja, dialogar em algum nível com quase todos os outros campos de conhecimento (Cardoso, 2012, p. 234).

De modo convergente, Couto e outros (2014) afirmam que o design se constituiu historicamente como um campo em constante transformação, ampliando continuamente seus limites ao se abrir para o diálogo com outras áreas do conhecimento. Essa característica de expansão permanente é impulsionada pelas demandas contemporâneas e revela a vocação interdisciplinar da área, que resiste a qualquer tentativa de fechamento conceitual ou teórico. Devido à

sua natureza multifacetada, o design requer interação, interlocução e colaboração com outras práticas e saberes, demonstrando uma flexibilidade singular tanto em sua aplicação prática quanto em suas abordagens teóricas (Couto *et al*, 2014, p. 8).

Sob essa ótica, este trabalho parte de uma estrutura de revisão bibliográfica para investigar os deslocamentos da prática do design gráfico, com ênfase em sua aproximação com o fazer artístico e artesanal. Em resposta a esse contexto, o projeto editorial utiliza uma abordagem prática-exploratória inspirada nos processos descritos por Tim Ingold (2022), e propõe uma publicação impressa que materializa graficamente os conceitos abordados, valorizando a experimentação visual e a aproximação entre pensamento e matéria. O objetivo deste trabalho, portanto, é refletir criticamente sobre a figura do designer-artesão e sua relevância no contexto atual, resgatando a manualidade, a improvisação e a sensibilidade como formas válidas de conhecimento e produção no campo do design. Compreender o design como um território expandido e de fronteiras porosas implica também uma mudança de paradigma: deixar de ver o fazer como mera técnica subordinada ao projeto, para entendê-lo como um modo de pensamento vivo, aberto e em constante construção.

O primeiro capítulo traça um panorama histórico e conceitual do surgimento do design como área separada do artesanato, analisando como os modelos industriais e modernos consolidaram a divisão entre concepção e execução. É proposta uma reflexão crítica sobre a consolidação histórica do campo, examinando como a busca por legitimação científica e pela padronização, além da produção em série, influenciou o declínio do trabalho artesanal qualificado e a conseqüente negligência do ato criativo ligado à sensibilidade pessoal. Para tal, adota-se uma abordagem de revisão bibliográfica, com o objetivo de construir referências teóricas e críticas para o entendimento do design como campo criativo dentro do contexto capitalista industrial. Rafael Cardoso (2016) observa que, ao longo do século XX, a busca pelo distanciamento das artes plásticas e do artesanato refletiu uma herança positivista adotada por parte dos designers e arquitetos modernistas como posicionamento político. Nesse cenário, marcado pelos embates ideológicos da chamada “era dos extremos”, o preconceito contra a criatividade persistiu, reforçando uma visão limitada e funcionalista do design. Essa lógica se mostra presente na tentativa de enquadrar o design como um campo científico, limitando seu diálogo com outras disciplinas. É importante ressaltar que, nesse âmbito, a história do design é

entendida a partir de relatos e materiais específicos, e não abrange o campo em toda a sua complexidade e ramificações. Mais do que um conjunto de fatos, será apresentado ao leitor possibilidades interpretativas em relação ao fazer dentro do campo criativo específico e, no entanto, amplo, que é o design gráfico.

Partindo da constatação de que pensar o design exige mais do que simplesmente raciocinar ou argumentar sobre o tema e que requer, sobretudo, dar sentido ao que somos e ao que fazemos (Couto *et al*, 2014), este trabalho propõe uma reinterpretação da figura do designer para um agente criativo em trânsito, cuja atuação pode abarcar desde a produção seriada até o gesto único e manual. Ao reabilitar o ofício artesanal como prática legítima e contemporânea dentro do design gráfico, busca-se questionar verdades absolutas herdadas do pensamento moderno, propondo novos olhares sobre os modos de fazer e projetar. Nesse contexto, o segundo capítulo deste trabalho investiga a cultura material como lugar simbólico e epistemológico do fazer manual. Partindo de autores como Tim Ingold, Byung-Chul Han e Jorge Larrosa Bondía, analisa-se a relação entre mão e mente, sujeito e matéria. Dessa forma, evidencia-se o papel da experiência sensível no processo criativo, abrindo margem para discutir outras noções da relação entre o ser criativo, os objetos e a esfera subjetiva que os contemplam. No lugar da oposição entre projeto e execução, propõe-se um fazer que pensa e que se transforma em ato poético ao se relacionar com o gesto manual, com o improviso e o erro.

O terceiro capítulo, por sua vez, dedica-se à confluência dos conceitos trabalhados até então para contextualizar o design como campo expandido com a arte e o artesanato, colocando-o na posição de processo criativo que dialoga tanto com o digital quanto o analógico. Sob essa ótica Couto; Oliveira, Farbiarz e Novaes escrevem:

Fertilizando e deixando fertilizar-se por outras áreas de conhecimento, o Design vem-se construindo e reconstruindo em um processo permanente de ampliação de seus limites, em função das exigências da época atual. Em linha com esta tendência, sua vocação interdisciplinar impede um fechamento em torno de conceitos, teorias e autores exclusivos. Sua natureza multifacetada exige interação, interlocução e parceria. O design é uma disciplina notavelmente flexível, passível de interpretações radicalmente diferentes na teoria assim como na prática (Couto *et al*, 2014, p.8).

Nesta seção, examina-se como a prática projetual contemporânea se des-

loca dos modelos normativos e abre espaço para formas híbridas, experimentais e subjetivas de criação. É proposto, então, a dissolução das fronteiras entre a arte, o artesanato e o design como estratégia crítica frente à homogeneização das práticas criativas imposta pelas indústrias culturais e pelas lógicas aceleradas do capitalismo informacional. Ao abordar também as interações entre o digital e o analógico, evidencia-se o potencial do design enquanto prática multifacetada e livre.

Por fim, o capítulo quatro traz o entroncamento de todos os temas descritos previamente sob a forma de um projeto de design gráfico editorial denominado Errográfica. A publicação configura-se como extensão material das inquietações teóricas desenvolvidas ao longo da pesquisa. Concebido como um artefato gráfico sensível, o livro propõe, enquanto objeto-coisa, uma plataforma aberta à experimentação, rompendo com formatos editoriais convencionais e propondo uma experiência de leitura tátil, visual e poética. Nesta seção, são discutidas as escolhas gráficas, os processos de produção, a relação entre linguagem verbal e visual e o lugar da publicação como espaço de difusão crítica. Busca-se essencialmente, propor ao leitor o desprendimento dos pré-conceitos que ora moldaram sua percepção sobre o design e os processos criativos. Instiga-se aquilo que Tim Ingold denominou de “aprender a aprender”; encorajando o espectador a transformar certezas em perguntas e a buscar suas respostas na atenção ao que se apresenta no presente, de maneira genuína, aberta e atenta. Dessa forma, a publicação Errográfica é um convite em direção a reflexão crítica do fazer design na contemporaneidade, reavaliando como e porque os paradigmas criativos se impuseram e ainda se impõem em um campo criativo em constante crescimento.

01

© Designer-Artesão: história, conceito e transformação

No livro *Ser e tempo*, Heidegger (2005) define o indivíduo como “aquele que dá sentido às coisas”. O conceito de *Dasein*, termo ontológico que se refere ao ser humano, é entendido como “o ser-no-mundo”, caracterizado pela interação prática e constante com os elementos presentes no ambiente. O indivíduo mantém, assim, uma conexão profunda e quase simbiótica com as coisas ao seu redor. Tanto no sentido concreto quanto no filosófico, o ser humano existe no mundo estabelecendo relações cíclicas e diretas com o que o cerca: tocando, manipulando, explorando e transformando o espaço e criando significados. É inerente ao ser humano a capacidade de modificar o mundo, criar objetos e moldar sua própria realidade - assim como é próprio da vida em sociedade que ele também seja impactado e moldado por outros indivíduos e pelo contexto social em que está inserido. Portanto, para compreender melhor o sujeito, é fundamental analisar o percurso histórico da criação das coisas e objetos ao longo dos séculos.

Este capítulo propõe, então, uma investigação sobre a figura do designer-artesão a partir de uma abordagem histórica, conceitual e crítica. Busca-se compreender como a separação entre o pensar e o fazer, consolidada pela modernidade industrial, contribuiu para a construção de paradigmas criativos que afastaram o design da experiência sensível e do saber tácito. A partir de um mapeamento que parte da Revolução Industrial até o capitalismo informacional contemporâneo, o texto explora os processos de institucionalização do design, as dicotomias entre teoria e prática, e como se deu a progressiva perda da subjetividade nas atividades criativas. A retomada de conceitos como artesanato e trabalho manual, bem como a crítica ao modelo produtivista atual, serve como base para uma reflexão sobre o resgate da criatividade enquanto experiência vivida e dialógica e sobre o fazer manual como forma de agir e pensar no mundo.

1.1 o surgimento do design e a cultura material: entre fazer e pensar

A análise histórica da produção de objetos e da construção do mundo artificial nos remete tanto ao trabalho manual quanto ao processo de mecanização e evidencia as interseções entre o design e o artesanato. Nessa perspectiva, cabe uma breve pesquisa historiográfica para mapear conceitos e definições sobre os dois campos e entender como surgiu a figura do designer, capacitado para dar forma ao mundo moderno. Diferentemente de outras áreas profissionais, que calculam o seu início a partir de uma invenção específica, o design não possui um objeto fomentador, tampouco uma prática específica e datada. A fim de compreender melhor a amplitude do objeto de pesquisa deste capítulo, é conveniente empenhar-se também em identificar como, quando e por quê surgiram as primeiras tentativas de sistematizar a história do design.

Os primeiros ensaios relevantes sobre o campo do design foram escritos na época modernista, mais especificamente entre 1930 e 1960. Esses textos foram os precursores da ideia de que o campo possuía uma história paralela à das Artes e da Arquitetura, e, por isso, deveria ser sistematizada de maneira individual (Cardoso, 1998). Eles atrelavam seu surgimento à Revolução Industrial do século XVIII, colocando em foco a separação entre a produção artesanal e industrial, que foi também a ideia base durante a institucionalização do design nos anos seguintes. Por outro lado, Cardoso (1998) aponta que a prioridade dessa geração de escritores era consagrar suas práticas e tomar consciência da sua identidade profissional. Não à toa, esses textos foram em sua maioria escritos por autores ingleses, que viviam o contexto da decadência da Inglaterra como potência industrial, e buscavam no design uma forma de reafirmar a prática mecanizada, centenária no país. Até hoje, a bibliografia clássica aponta para essa história absoluta e continua a encarar a divisão entre projeto e produção como o cerne da atividade do designer. Ao mesmo tempo, porém, já é claro que esses ensaios não levavam em consideração que a prática definida como o fazer design - atividade projetual voltada para a produção mecânica e seriada de objetos - já era utilizada antes da Revolução Industrial, como na Antiguidade, na produção de moldes de cerâmica e no século XV, na imprensa com tipos móveis (Cardoso, 2008, p. 21). Eles também desconsideravam questões políticas, econômicas, sociais, tecnológicas, espaciais e temporais que fizeram com que o processo de industrialização

não ocorresse de forma uniforme em todos os setores e regiões. Entretanto, a fim de construir uma narrativa histórica que possibilite entender a posição do designer-artesão ao longo do tempo, os próximos parágrafos deste trabalho encararão a história do design sob sua concepção clássica, sem deixar de considerar as questões dúbias que se incorporam ao tema.

1.1.1 A Revolução Industrial e a definição do ofício artesanal

Apesar de ser encarada normalmente pelos seus avanços técnicos, as transformações causadas pela Revolução Industrial foram muito mais de ordem social. Ressalta-se, aqui, a mudança na organização do trabalho e das formas de produção. Na medida em que as fábricas passaram a utilizar moldes para implementar uma linha produtiva em série e padronizada, a execução passou a ser desdobrada em múltiplas pequenas etapas, capazes de serem exercidas por profissionais pouco qualificados. A partir dessa separação entre planejamento e execução, o designer surge, então, como uma figura especializada, que une forma material aos conceitos intelectuais através do projeto. Assim, o saber abstrato e o trabalho prático, antes concentrados no mestre artesão, são progressivamente afastados, diminuindo a autonomia dos ofícios artesanais, aumentando o poder dos donos fabris e valorizando o ofício do projetista - nesse caso, o designer.

Esse processo pôde ser visto de modo claro na produção da cerâmica de Josiah Wedgwood. De acordo com Cardoso (2008), ele foi o primeiro empresário a contratar funcionários autônomos para criar desenhos e moldes para a produção das peças de cerâmica. Isso garantiu a maior aceitação comercial dos produtos e centralizou o controle sobre as decisões mais importantes do processo produtivo. Ou seja, na história popular dessa e de outras indústrias, a prática do design surge no momento em que um único artífice deixa de ser responsável por todas as etapas da manufatura. De modo sucinto: o designer surge na separação entre o projeto e a produção.

Nesse contexto, o artesanato passa a ser encarado como prática produtiva exatamente pela sua relação dialética com a prática industrial. De um lado, um profissional com habilidades minuciosas, conhecimento profundo sobre os materiais, dotado de ideal social e domínio sobre todos os processos de criação em pequena escala de artefatos únicos. De outro, profissionais pouco qualificados, com baixa dimensão do processo produtivo seriado, mas em parte responsáveis

pela produção de objetos “perfeitos”. A prática artesanal passa a ser vista, assim, como uma atividade romântica e atrasada, incapaz de lidar com as novas aspirações da sociedade moderna ao mesmo tempo em que ainda era valorizada por suas qualidades instintivas e irregulares.

É nessa miscelânea de transformações e separações entre campos e conceitos que a atividade do designer vai se consolidando: “Segundo a conceituação tradicional, a diferença entre design e artesanato reside justamente no fato de que o designer se limita a projetar o objeto para ser fabricado por outras mãos, ou, de preferência, por meio mecânicos” (Cardoso, 2008, p. 21). A partir deste momento, o design passa a ter seu valor atrelado em grande parte à exclusividade como instrumento para vantagem comercial e diferenciação social. A dialética entre o artesanal e o fabril fica, então, ainda mais clara: mesmo em um contexto de produção seriada a partir de moldes iguais, o consumidor ainda exigia um nível de personalização em seu produto para garantir a plena expressão da sua individualidade. São oposições como mão/máquina, indivíduo/ massa, projetar/ executar e método/experiência que tentaram, ao longo do tempo, delimitar esses dois campos - tema que retomaremos no tópico 1.2.

1.1.2 O movimento *Arts and Crafts* e os conceitos de *Craftsmanship* e *Workmanship*

A resistência ao capitalismo industrial surgiu na mesma intensidade que o crescimento do próprio sistema, e o design, como campo profissional ainda em construção, logo se tornou um terreno fértil para os ideais reformistas. Justamente nas interseções entre críticas sociais e morais de diversos grupos - Igreja, aristocracia rural e classe operária - ao industrialismo, o design foi se consolidando como agente transformador (Cardoso, 2008, p. 76). Diversos movimentos surgiram com reivindicações formais e funcionais sobre os novos produtos industriais, todos acusando um empobrecimento estético da modernidade, consequência do mau gosto do consumidor. John Ruskin foi um dos primeiros a apontar, contudo, que as deficiências estilísticas eram na verdade fruto da própria organização exploratória do trabalho nas fábricas:

Enquanto existiam as corporações de ofício para garantir um padrão constante de habilitação do artesão, o nível da produção se manteve estável em todas as áreas; porém, com o anseio do sistema industrial

de produzir cada vez mais barato, tinham-se generalizado processos de fabricação que empregavam, além das máquinas, apenas operários sem habilitação alguma (Cardoso, 2008, p. 79).

Foi a partir dos ideais de Ruskin que William Morris, designer inglês, começou a atuar de uma forma diferente dentro do que se entendia como a atividade profissional do campo. A partir de 1861, Morris abriu diversos empreendimentos comerciais que se preocupavam mais com a qualidade do que com a quantidade da produção. Na contramão da lógica industrial, ele “mantinha uma relação flexível entre design e produção: alguns tipos de objetos eram fabricados artesanalmente sob a supervisão direta de Morris; outros eram fabricados com limitada mecanização” (Cardoso, 2008, p. 81). Aqui, pela primeira vez, o design passa a ser o princípio da organização comercial de uma empresa.

Nesse contexto, o movimento *Arts and Crafts* (Artes e Ofícios) surgiu na Inglaterra no fim do século XIX, influenciado pelo processo de fabrico artesanal/semi-industrial de Morris e pelos valores defendidos por Ruskin, com a premissa de promover o conceito de *Craftsmanship*, definido por Gilberto Paim (2009) como “artesanaria” e por Cardoso (2008, p. 83) como: “um alto grau de acabamento artesanal e um conhecimento profundo do ofício”. Os ideais desse movimento representavam as inquietações fervorosas da nova era: como dialogam a arte, a técnica e a máquina? Quais os limites entre o artesanato e o design? De que maneira é possível conciliar a racionalização dos processos, inerentes à produção industrial, com o saber técnico humanizado e a abordagem romântica da atividade artesanal?

Sob essa ótica, o filósofo David Pye conceitua a ideia de *Workmanship*, traduzida por Gilberto Paim (2009) como “trabalho manual”. Pye (2015) distingue dois tipos fundamentais de trabalho: *workmanship of risk* (trabalho manual de risco), no qual a habilidade e a criatividade do artesão desempenham um papel central, tornando o processo variável e suscetível a falhas e improvisos; e o *workmanship of certainty* (trabalho manual de certeza), caracterizado pela padronização e pela previsibilidade das etapas produtivas. O autor evita o uso do termo *craftsmanship*, argumentando que ele se refere a um trabalho manual de risco executado com extrema excelência, mas raro de ser encontrado em sua forma absoluta. Para ilustrar essa distinção, Pye compara, respectivamente, o ato de escrever com uma caneta e o sistema de impressão com a ideia de risco e certeza. Enquanto a escrita à mão ocorre de forma livre, ainda que apoiada em técnicas para reduzir erros, a impressão mecânica transfere os momentos de

risco para a etapa de concepção e preparação de ferramentas e matrizes, assegurando a repetibilidade do processo. Além disso, Pye enfatiza que o trabalho manual de risco não se restringe necessariamente ao uso das mãos ou a uma execução totalmente livre, podendo envolver ferramentas e máquinas em diferentes estágios da produção. Uma máquina-ferramenta, por exemplo, pode ser utilizada para realizar cortes precisos para garantir exatidão. Assim, um mesmo artesão poderia alternar entre ferramentas manuais e máquinas conforme a necessidade do trabalho.

1.1.3 A institucionalização do design e a formação dos paradigmas criativos

Uma vez que a figura do designer surge a partir de transformações práticas na organização social, torna-se necessário a teorização do campo para legitimá-la. No cenário industrial do século XX e da crescente globalização, as nações, sobretudo aquelas que não usufruíam dos monopólios coloniais, se viram pressionadas em alavancar suas próprias indústrias. Nesse contexto, destaca-se a criação da *Deutscher Werkbund* (Confederação Alemã do Trabalho), em 1907, como “uma organização pioneira na promoção do design como elemento de afirmação da identidade nacional” (Cardoso, 2008, p. 123). Cardoso completa, ainda:

[...] a padronização tanto técnica quanto estilística daria aos produtos alemães a supremacia no mercado internacional; tratava-se essencialmente de uma questão de usar o design como alavanca para as exportações e para a competitividade. [...] Na prática, a *Werkbund* funcionava como um fórum reunindo empresários, políticos, artistas, arquitetos e designers em torno de encontros e exposições periódicas. Através dessas atividades, a confederação se propunha a estimular uma política setorial de aplicação do design à indústria, a pressionar autoridades competentes para realizar uma melhoria dos padrões técnicos e estéticos da indústria alemã e a educar o consumidor para exigir o cumprimento desses padrões (Cardoso, 2008, p. 123-124).

A *Werkbund* não ocupou um espaço de êxito, mas influenciou a criação de outras associações nos países vizinhos e acirrou debates entre a indústria e o artesanato. Enquanto ela defendia a padronização estilística e os interesses industriais em detrimento dos do campo da arte, os ideais do movimento *Arts and*

Crafts, por exemplo, advogavam a favor da liberdade criativa e da autonomia artística.

Sobre o processo de institucionalização do design, Cardoso (2008) destaca, ainda, que a transição do profissional de origem operária para um profissional liberal, desvinculado da experiência produtiva de uma indústria específica e capacitado para desenvolver projetos de forma mais genérica, foi resultado de um longo processo histórico. Esse movimento teve início com a criação das primeiras escolas de design no século XIX e se consolidou ao longo do século XX com a institucionalização do campo no meio acadêmico.

Historicamente, os debates sobre design estiveram fortemente centrados na questão do ensino. Segundo Cardoso (2008), esse enfoque remonta, pelo menos, à primeira metade do século XIX, quando industriais da cidade inglesa de Coventry solicitaram ao governo proteção contra a concorrência estrangeira e, como resposta, receberam a criação do primeiro sistema público de escolas de design do mundo, as *School of Design* (Escolas de Design). A partir do século seguinte, tornou-se habitual interpretar a história do design a partir da história do seu ensino: “Qualquer atividade precisa existir antes que seja possível ensiná-la e, mais ainda, precisa ter história pregressa antes de assumir uma dimensão institucional” (Cardoso, 2016, p. 221). Assim, o campo do design passa a ser explicado não apenas pelas suas práticas comerciais, mas também pela forma como ele é descrito e ensinado nas escolas de design. Entre as principais referências históricas desse processo estão instituições como a *Bauhaus* e a *Hochschule für Gestaltung*, na Alemanha, e o *Royal College of Art*, na Inglaterra.

Em um contexto de descrença em relação aos ensinamentos tradicionais sobre a arte, uma nova geração de jovens artistas passou a enxergar na tecnologia, na indústria e, conseqüentemente, no design, uma promessa de novos padrões para organizar suas atividades (Cardoso, 2008). Walter Gropius, fundador da Bauhaus, empenhou-se em formar “uma nova corporação de artesãos, sem a presunção elitista que pretendia criar um muro de orgulho entre artesãos e artistas!”¹. Nesse sentido, Gropius afirmava que arquitetos, pintores e escultores deveriam retomar a máxima do processo de construção sob um viés de conhecimento prático dentro das oficinas, e não nos moldes tradicionais de ensino, extinguindo, assim, a divisão entre artista e artesão.

Apesar dessa proposta inicial de integração entre artesanato, arquitetura, arte e design, o que efetivamente se consolidou como herança do Modernismo

¹ Trecho do Manifesto da Bauhaus, 1919.

foi, na verdade, uma abordagem bastante distinta. Os designers modernos acabaram por adotar valores estéticos que seriam o cerne da atividade profissional durante o próximo século: a valorização das máquinas e dos objetos industrializados, a abstração formal, a geometria euclidiana, o rigor matemático, a racionalidade, a organização linear e/ou modular dos elementos construtivos, a síntese das formas, a economia na configuração e a busca pela otimização dos materiais e processos de trabalho. Essa visão, oposta ao ideal romântico do século XIX que via a natureza como a expressão máxima de valor estético, alinhava-se perfeitamente aos interesses comerciais e políticos de impor padrões industriais baseados no Racionalismo Científico. Para aqueles que enxergavam a tecnologia e a indústria como forças capazes de promover uma organização social mais eficiente, optar por formas e construções associadas ao progresso industrial se tornou a opção lógica. Após décadas de resistência ao avanço do industrialismo motivada por uma sensibilidade artística que repudiava a estética da sociedade industrial, surge, então, um novo ideário, que via a máquina e sua influência não como algo a ser rejeitado ou suavizado, mas como o próprio fundamento de uma nova estética.

Sob essa ótica, conceitos relacionados ao campo do design passaram a ser frequentemente reiterados, distanciando o designer da produção em pequena escala e tratando o projeto como completamente separado da execução. No Brasil, apesar da inserção do Design como curso superior ter acontecido tardiamente, essa lógica permanece. Cardoso (2008) aponta que a historiografia pioneira no país esteve fortemente ligada ao Modernismo e às questões políticas e morais do Brasil pré Regime Militar. A pesquisadora Milene Cara (2008), em *Do desenho industrial ao design no Brasil* destaca, porém, que a partir da década de 1960 e da crise no movimento moderno, a pesquisa histórica é reconfigurada:

A noção de desenho industrial, como fora genuinamente definida, na qual há uma redução dos aspectos de projeto às questões formais e funcionais, não parece ser suficiente para incluir os contextos distintos em que o designer é chamado para atuar pelos desenvolvimentos do capitalismo contemporâneo. É neste mesmo período que a literatura internacional abandona nomenclaturas como ‘industrial design’, [...] enfocando sobretudo o desenho do produto, e passa a utilizar somente o termo inglês ‘design’, com significado mais amplo, incluindo as complexas relações entre a produção e os aspectos tecnológicos, sociais, políticos e psicológicos que a envolvem (Cara, 2008, p. 16).

Em suma, os paradigmas do design como campo profissional e criativo, assim como as suas metodologias e resultados, foram e até hoje são em grande parte definidos pela sua trajetória histórica, além de serem situados, sobretudo, na contraposição com outras áreas e na segregação de tarefas e modos de construção formais. Ao longo do século XX “o lado criativo do design foi sistematicamente subestimado e até combatido por um ideário que ansiava firmar a metodologia projetual em bases supostamente científicas, distanciando-a das artes plásticas e do artesanato” (Cardoso, 2008, p. 245). Esse processo incisivo de ensino e perpetuação da lógica industrial, valorizando o método à experiência, separando o saber prático do intelectual e o ato de projetar do de executar, foi responsável pelo progressivo esquecimento dos processos manuais e pelo consequente desgaste da subjetividade na atividade do designer.

1.2 Design, artesanato e artesanía: dicotomias e aproximações

Essa divisão entre teoria e prática, ou entre artes liberais e artes mecânicas, tem suas raízes na Grécia Clássica e na Roma Antiga. No entanto, é durante o Renascimento que a separação entre as artes maiores e menores se consolida (Rocha, 2019). Nesse período, os artistas começam a reivindicar um status diferenciado dos artesãos e das corporações de ofício. É aqui que a pintura, a escultura e a arquitetura passam a afirmar sua autonomia e a se posicionar como artes liberais, afastando-se das atividades mecânicas às quais sempre estiveram associadas. Essa distinção se estabelece pela valorização dos processos mentais e pela negação do trabalho manual. Malcolm McCullough, em seu livro *Abstracting Craft*, analisa essa transformação: “A transição levou muito tempo, mas lentamente a palavra artesão passa a distinguir o trabalhador manual especializado do artista intelectual, imaginativo ou criativo.” (McCullough, 1996, p. 12, *apud* Rocha, 2019, p.32). Nos séculos XVII e XVIII, a separação entre atividades intelectuais e trabalhos mecânicos se intensifica com o declínio das guildas, a expansão das academias de artes e a criação das manufaturas reais.

Paralelamente, o processo de cientificação do mundo e dos modos de pensar também começou bem antes da primeira Revolução Industrial. Desde Francis Bacon no século XVI, a ciência já desconfiava da experiência e procurava transformá-la em um componente do método objetivo - que seria o modo considerado correto de investigar os fenômenos. A experiência deixa, assim, de ser um saber que forma e transforma a vida dos homens em sua singularidade e passa a ser parte da tarefa de apropriação e de domínio do mundo (Larrosa, 2002). Pode-se dizer que foi no processo de industrialização, acompanhado da racionalização dos meios de produção e das transformações nas relações de trabalho, que se consolidou, finalmente, a polarização entre saber prático e intelectual desenvolvida durante esses séculos. Do ponto de vista do processo criativo, a ausência de uma inteligência projetual científica transformou a atividade artesanal num saber de baixo valor, perdido em um mundo onde a tecnologia, a indústria e a ciência se consolidaram como sinônimo de progresso. Na medida em que a arte, por sua vez, se intelectualiza e se consolida como uma atividade fundamentada no belo e na fruição estética, a produção artesanal passou a ser vista cada vez mais como um processo menor e operativo. A primeira se centra

na mente e na imaginação, enquanto a segunda é associada às mãos e ao corpo.

É nessa dicotomia entre teoria e prática que reside a relação central entre o pensar e o construir - ou entre a atividade intelectual e a manual. Segundo Ingold (2013), não se trata de afirmar que o teórico apenas pensa enquanto o praticante apenas faz. A diferença está na maneira como cada um articula pensamento e ação: o teórico parte de uma elaboração mental para depois aplicá-la ao mundo material, ao passo que o artesão desenvolve o conhecimento a partir do envolvimento prático e da observação direta dos seres e das coisas ao seu redor (Dormer, 1994; Adamson, 2007 *apud* Ingold, 2013, p. 22).

Howard Risatti, na obra *A Theory of Craft*, utiliza as mesmas díades para diferenciar o artesanato do design: ainda que os dois gerem objetos com funções similares, eles operam por meios distintos e expressam concepções diferentes de criação e valor. No artesanato - ou nos estúdios *crafts* - a mesma pessoa concebe e executa o objeto, enquanto os objetos industriais são concebidos por uma pessoa e produzidos por outra - ou por máquinas. Risatti aponta, entretanto, que o trabalho artesanal não é definido apenas pela manualidade e expressa sim um processo mental de concepção, apenas não nos modelos metodológicos definidos industrialmente e que o classificariam como uma atividade intelectual de alto valor:

Uma questão crucial para Risatti é a diferença entre artesanía (*craftsmanship*) e trabalho manual (*workmanship*), termos quase sinônimos na linguagem comum. Ele enfatiza, porém, que o conceito de artesanía engloba tanto a capacidade de realizar quanto de criar o objeto. Não considera o artesanato como uma atividade estritamente manual, simultaneamente oposta e complementar à atividade projetual do design. Desse modo, a modalidade “não industrial” de produção do design recorre ao trabalho manual, não ao artesanato, cuja matriz criativa se alimenta da experiência na oficina ou estúdio (Paim, 2007).

Fica mais evidente, então, que o objetivo de William Morris e do movimento *Arts and Crafts* era retomar um processo criativo dialógico, a partir do qual o pensamento se transforma através do contato direto com os materiais. Sob essa ótica, pode-se dizer que o campo do design surgiu intimamente atrelado ao conceito de artesanía. É justamente na produção artesanal entendida como ofício, no qual projeto, imaginário e técnica são elementos essenciais, que o design se aproxima da arte e se afasta da noção de indústria.

Além disso, Risatti complementa que é neste elo unido pelo design, onde acontece a interação entre a forma conceitual e as características físicas do ma-

terial, que encontra-se a “dimensão poética”:

Nadando contra a corrente, o artesão, ao seguir a tradição prática da artesanaria, concebe e executa. Mas isso significa mais do que uma simples unidade de operações. Pois contida nesta fusão [...] reside um ato profundo de criatividade. Ao invés de separadas em estágios, concepção e execução estão integradas de modo que um feedback sutil ocorre quando as propriedades físicas dos materiais encontram a forma conceitual e a forma conceitual encontra o material físico. Nesse encontro, pensamento e realização, visualização e execução, *theoria* e *praxis* estão lado a lado, mão a mão. Quando isso acontece, quando idéias levam à manipulação de materiais e materiais condicionam idéias, um processo verdadeiramente dialógico e dialético acontece. Esse processo de mútuo condicionamento e modificação está no coração do ato criativo da artesanaria. (Risatti, 2007, p.169 *apud* Paim, 2009)

Entendendo que a atividade artesanal utiliza uma metodologia projetual, mas não científica, é possível alocar o design em um campo menos industrializado, contrariando sua historiografia clássica. O processo de cientificação do conhecimento e a Revolução Industrial foram apenas os exemplos mais claros de um processo que aconteceu ao longo de séculos e que se dá de forma ainda mais evidente nos dias atuais: enquanto o mundo caminha para se tornar cada vez mais objetivo, racional e produtivo; a intuição, os julgamentos subjetivos e o conhecimento tácito são progressivamente desvalorizados.

1.3 Indústrias criativas e o esvaziamento da subjetividade na era do consumo digital

Se entre os séculos XVI e XIX a perda da subjetividade - e consequentemente da dimensão poética - nas atividades criativas se deu de forma gradual, o avanço tecnológico dos séculos XX e XXI alavancou esse processo de forma inédita. Nas últimas décadas, a percepção de um avanço exponencial das tecnologias da informação e comunicação é inegável. O surgimento da internet, aliado ao desenvolvimento de dispositivos digitais, transformou radicalmente as dinâmicas sociais e culturais de comunicação, alterando as formas de organizar, pensar e sobretudo, de criar. Imersas em inesgotáveis trocas, as mudanças e as criações provocadas pelos indivíduos moldaram de forma reversa a criatividade, a imaginação e a subjetividade humanas. Embora a sociedade esteja cada vez mais mergulhada no que Byung-Chul Han (2022) caracteriza como a era do “capitalismo informacional”, as mesmas transformações que ampliam o acesso ao conhecimento parecem, paradoxalmente, esvaziar o vínculo essencial com o ato criativo em sua forma mais subjetiva e sensível.

A expressão “capitalismo informacional”, foi cunhada pelo sociólogo espanhol Manuel Castells em *A sociedade em rede* (1996), e designa o atual estágio histórico e econômico moldado pela globalização, pela internet, pela digitalização generalizada e pela robótica avançada - um processo que se consolidou especialmente a partir dos anos 1990. Segundo Jonathan Crary (2016), até a década de 1950, a vida cotidiana ainda era compreendida como um espaço residual frente à modernização acelerada. Marcada por tempos pouco regulamentados, essa dimensão da vida escapava - ao menos parcialmente - à lógica utilitarista do capital. Essa autonomia começou a se esvaír, entretanto, quando o cotidiano passou a ser cada vez mais capturado pelas engrenagens do consumo, do lazer padronizado e do espetáculo (Crary, 2016).

Byung-Chul Han (2022) argumenta que esse modelo econômico instaurou uma verdadeira compulsão pela comunicação, forçando um estado de hiperconectividade contínua. Vivemos imersos em um fluxo de informações, mídias e estímulos que operam sem interrupção. Essa lógica, sustentada por dispositivos digitais e plataformas midiáticas, não apenas organiza o cotidiano, como também reconfigura os modos de percepção, atenção e subjetivação dos indivíduos.

Nos contextos nos quais o pensamento exige tempo, silêncio e sensibilidade, a lógica do consumo digital contínuo mina as condições subjetivas necessárias para o exercício da imaginação e da invenção, esvaziando gradualmente a potência criadora do sujeito.

É claro que o avanço das tecnologias digitais nas áreas criativas trouxe benefícios: a democratização do saber, a difusão de conhecimentos técnicos e a autonomia na produção e comercialização de trabalhos autorais. No campo do design, novas ferramentas surgiram e expandiram os processos de criação. Crary (2016) aponta, entretanto, que o conteúdo visual contemporâneo tornou-se majoritariamente uma mercadoria descartável e inevitavelmente imersa na lógica do mercado. Pode-se afirmar, assim, que boa parte da produção criativa atual passou a se adequar às demandas e às lógicas do sistema capitalista. É nesse cenário que surgem as indústrias criativas - expressão cada vez mais recorrente para nomear setores nos quais a criatividade é aplicada como ferramenta de produção e direcionada por interesses comerciais. Em um momento em que a busca por tendências visuais mais atuais ganha importância sobre o desenvolvimento sensível e autoral de uma obra artística, plataformas como o Pinterest acabam alimentando um processo de automatização e esvaziamento da criatividade. Por não apresentarem um embasamento conceitual autêntico, o imaginário visual contemporâneo se caracteriza por uma repetição superficial de referências - uma espécie de “recorte e cola” estético - impulsionado pelas pressões produtivas, que privilegiam a rapidez e a quantidade em detrimento da profundidade e da qualidade.

Sob essa ótica, Jorge Larrosa Bondía (2002) escreve que:

“O sujeito moderno [...] é um consumidor voraz e insaciável de notícias, de novidades, tem um curioso impenitente, eternamente insatisfeito. [...] Ao sujeito do estímulo, da vivência pontual, tudo o atravessa, tudo o excita, tudo o agita, tudo o choca, mas nada lhe acontece.” (Bondía, 2002, p. 23).

Ou seja, diante do bombardeio contínuo de estímulos digitais, nossa capacidade de acessar dimensões mais reflexivas e imaginativas do pensamento se enfraquece, tornando-nos alheios aos aspectos sutis, silenciosos e subjetivos da vida cotidiana - justamente aqueles que alimentam e sustentam a criatividade contemplativa (Han, 2022).

Diante do percurso histórico traçado até aqui - da separação entre pensar e fazer consolidada na modernidade industrial à progressiva institucionalização

do design e ao esvaziamento subjetivo promovido pelo capitalismo informacional - torna-se evidente que a figura do designer-artesão simboliza um resgate à dimensão poética dentro dos trabalhos de design. Ele representa uma prática que busca reatar os fios entre concepção e execução, entre técnica e sensibilidade, entre conhecimento e experiência vivida.

Fechar os olhos, manipular o material, pensar com as mãos, desacelerar: gestos simples e triviais talvez sejam o caminho para reatar conexões entre o ser, a arte e o design. Ao retomar o artesanato como um campo de saber intelectual e manual sensível, o design reencontra também a possibilidade de construir uma prática mais poética e subjetivamente comprometida com o mundo.

02

Matéria e forma: projetar na cultura material

A ligação entre a prática manual e o surgimento da civilização é evidente em grande parte da bibliografia sobre a cultura material do Ocidente. Segundo Richard Sennett (2009), no livro *O Artífice*, o Hino Homérico dedicado a Hefesto, Deus da metalurgia e dos artesãos na Grécia Antiga, revela como a habilidade de utilizar ferramentas foi entendida como um marco civilizatório. Para o autor, esse hino representou o momento no qual o trabalho manual deixa de ser apenas uma ação isolada e passa a ser reconhecido como uma atividade coletiva, capaz de organizar a vida humana e dar início à civilização (Sennett, 2009, p. 31-32). A manualidade é vista, portanto, não apenas como um recurso técnico, mas como uma forma primária de descoberta do mundo e do próprio ato de criação. Além do valor simbólico presente nos mitos, a ciência também contribui para essa compreensão: na perspectiva da Teoria da Evolução, Charles Darwin especulou que o aumento no tamanho do cérebro dos macacos foi impulsionado pelo uso das mãos para além da locomoção. Na medida em que eles passaram a segurar, examinar e transformar objetos, desenvolveram também uma maior capacidade cognitiva (Sennett, 2009, p. 170). Por outro lado, Couto e outros (2014) escrevem que “a história do design não é meramente a história dos objetos. É o registro das mudanças de visão do campo de atuação abraçado pelos designers e dos objetos concebidos, planejados e produzidos como expressão destas mudanças.” Essa conexão entre o gesto e o pensamento situado historicamente e socialmente marca, portanto, o início do que pode-se chamar de ato criativo.

Tim Ingold (2013) observa que é habitual entender o ato de fazer como um projeto: parte-se de uma ideia em mente e de um suprimento de material bruto, e o processo é considerado concluído quando o material assume a forma intencionada, resultando em um artefato acabado. No geral, a bibliografia das áreas que estudam a cultura material, a definem exatamente como a sintetização des-

sa ideia de fazer, unindo elementos fornecidos pela natureza a representações conceituais transmitidas por uma tradição cultural. É também justamente nessa operação, segundo Cardoso (2008, p. 20), “entre o aspecto abstrato de conceber/projetar/ atribuir e outro concreto de registrar/ configurar/ formar”, que a maioria das definições do campo do design se encontram. Ou seja, o designer é configurado, mais uma vez, como um profissional que une o saber prático ao teórico. Este capítulo propõe, então, investigar o distanciamento do indivíduo criativo em relação à sua própria manualidade - aspecto central, histórico e simbólico do ato de criação -, revelando um importante indício do esgotamento iminente das inspirações e da subjetividade no processo criativo.

2.1 Relação mão e mente

A fim de aprofundar o entendimento da relação entre manualidade e pensamento - ou saber prático e teórico - é relevante retomar Sennett (2009)², que apresenta o conceito de “preensão” para descrever os movimentos nos quais o corpo se antecipa à percepção sensorial. Ao pegar um objeto, a mão já se ajusta ao formato esperado antes mesmo do toque, por exemplo. Pode-se dizer que esse movimento é intrínseco à natureza humana, uma vez que, ainda no primeiro ano de vida, a mão já está preparada para uma trajetória de exploração tátil do mundo. O impulso de tocar, explorar e transformar o ambiente é um dos fundamentos da criatividade. Ainda que sob a lógica hilemórfica, é através das mãos que o ser humano converte ideias abstratas em formas concretas: desenha, esculpe, costura, constrói. Há uma satisfação natural, e quase instintiva, em lidar com texturas, formas e materiais.

No livro *Ser e Tempo*, Heidegger (2005) aponta a mão como o principal meio pelo qual o ser humano se relaciona com o mundo. Ao mesmo tempo, segundo Han (2022)³, a abertura do ser ao ambiente ocorre por meio da mão, que atua não apenas como instrumento funcional, mas como uma ponte essencial entre o indivíduo e sua experiência do real. Nesse sentido, nas práticas artísticas em que a manualidade é valorizada e, logo, a ação da mão é protagonista, é possível observar uma conexão mais direta com o que seria a expressão subjetiva e autêntica do ser. Através da ação tátil e concreta da mão, o processo criativo se torna mais íntimo, refletindo de maneira mais genuína a interioridade do sujeito.

Em contraposição com as dualidades apresentadas na seção 1.2. desse trabalho - teoria/prática e pensar/construir - Sennett (2009), reforça, ainda, a visão integrada do fazer e do pensar, e defende que a prática manual é, por si só, uma forma de conhecimento. Para ele, as mãos não apenas executam, mas também pensam - sendo capazes de produzir compreensões profundas sobre o mundo por meio do fazer (Sennett, 2009). Assim, a criatividade não se manifesta apenas em processos mentais abstratos, mas também na prática física e sensível do ato de criar. A colaboração entre a ação manual e o pensamento permite a realização de um trabalho verdadeiramente significativo, no qual a subjetividade e a criatividade do indivíduo criador encontram espaço para se manifestarem de

² (SENNETT, 2009, p. 174-175)

³ HAN, Byung-Chul. Não-coisas: reviravoltas do mundo da vida.

forma plena. A excelência no ato de fazer frequentemente surge na colaboração sensível entre mente e mãos (Sennett, 2009), tornando possível o acesso a uma criatividade subjetiva, autônoma e soberana do indivíduo. Não por acaso, pode-se concluir que essa lógica é o cerne da atividade do artesão quando pensa-se o seu trabalho do ponto de vista da artesanaria: “Por ‘artesanaria’ entende-se um grau alto de atenção ao detalhe e de cuidado na execução, oriundos de um senso peculiar de orgulho no trabalho, do prazer em fazer benfeito.” (Cardoso, 2016, p. 247).

Em *O Óbvio e o Obtuso*, Roland Barthes (1990) investiga o significado do tato e sua relação com a percepção e a compreensão do real. Ao comparar o tato com a visão, o autor destaca como esses dois sentidos oferecem experiências distintas. Segundo ele, o tato é “o mais desmistificador de todos”, enquanto a visão é percebida como “o mais mágico” (Barthes, 1990). Para o autor, o tato está diretamente ligado à materialidade e à proximidade, colocando o ser em contato imediato com o mundo físico e permitindo uma experiência concreta das coisas. Ele considera o tato “desmistificador” porque, ao invés de criar distância ou reverência, revela diretamente as texturas, formas e qualidades tangíveis dos objetos. Em contraste, a visão é descrita como um sentido mais “mágico”, pois tende a apresentar os objetos de forma distante, idealizada e simbólica. Desse modo, assim como no cenário moderno do século XX com o decaimento do trabalho dos artesãos, é possível perceber na vida contemporânea de contato extremo com as telas que o tato, sentido que “atenua distâncias” segundo Barthes, encontra-se ameaçado, uma vez que a presença física e a experiência concreta tendem a se diluir. A visão, por sua vez, ao ser potencializada nesse ambiente digital, pode afastar ainda mais a materialidade e a profundidade nas coisas reais. Em um mundo em que tudo parece acessível de maneira instantânea, a conexão sensível e subjetiva com os objetos e experiências se enfraquece, esvaziando nossa relação direta com aquilo que nos cerca.

Ainda em relação à dicotomia mão-mente no processo criativo, Charles Baudelaire escreveu:

É o medo de não caminhar com a rapidez necessária, de deixar escapar o fantasma antes que a síntese tenha sido extraída e contida; é o terrível medo que se apodera de todos os grandes artistas e lhes dá um desejo tão apaixonado de se tornarem mestres de cada meio de expressão, para que as ordens do cérebro não possam nunca se perverter pelas hesitações da mão. (Baudelaire, 1986, p. 17, apud Ingold 2022, p. 102)

Sobre esse trecho, Ingold descreve a atividade manual como “arrasto tenso ou friccional do desgaste material” em contraste, no processo criativo, com a “previsão imaginativa”, e propõe como solução para esse embate entre mão e mente “conter a previsão que percorre a distância como uma flecha, para controlar o engajamento da visão de primeiro plano, até mesmo míope, necessária para se trabalhar com materiais.” (Ingold, 2022, p. 102). O autor complementa, porém, que é “nessa tensão, entre o avanço de esperanças e sonhos e a coação de limitações materiais, e não em qualquer oposição entre intelecção cognitiva e execução mecânica” que se encontra a relação central entre projetar e construir, ou entre o ato criativo e o fazer - tema que será abordado mais profundamente no tópico 2.4. deste trabalho.

2.2 Relação sujeito - objeto - coisa

No artigo “Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais”, Ingold (2013) escreve que “a forma passou a ser vista como imposta por um agente com um determinado fim ou objetivo em mente sobre uma matéria passiva e inerte” (Ingold, 2012, p. 26). Essa lógica apresenta também a dicotomia entre o método e a experiência e o saber intelectual e o prático - tópicos abordados no primeiro capítulo deste trabalho. O autor argumenta, entretanto, contra essa relação metafísica entre sujeito e objeto, a partir da qual, para criar algo, junta-se necessariamente forma (*morphé*) e matéria (*hyle*). Segundo ele, esse modelo hilemórfico atribui ao sujeito uma agência fetichizada e resume o material às suas características físicas, aproximando-o de práticas da ciência moderna.

Essa divisão entre sujeito e objeto, ou ainda, entre sujeito e matéria, revela a ação fetichizada do humano enquanto fabricante dos artefatos. Inseridos no mesmo contexto que a fiscalidade bruta do mundo, os produtores se apropriam da matéria em função de seus próprios projetos, atribuindo a ela tanto forma quanto sentido, transformando-a de dado bruto em artefato terminado (Ingold, 2013, p.47). Nesse contexto, Jorge Larrosa Bondía (2002), em “Notas sobre a experiência e o saber da experiência”, argumenta que o sujeito moderno está imerso nessa lógica produtiva:

O sujeito moderno, além de ser um sujeito informado que opina, além de estar permanentemente agitado e em movimento, é um ser que trabalha, quer dizer, que pretende conformar o mundo, tanto o mundo “natural” quando o mundo “social” e “humano”, tanto a “natureza externa” quando a “natureza interna”, segundo seu saber, seu poder e sua vontade. O trabalho é esta atividade que deriva desta pretensão. [...] o sujeito moderno se relaciona com o acontecimento do ponto de vista da ação. Tudo é pretexto para a sua atividade. Sempre está a se perguntar sobre o que pode fazer. Sempre está desejando fazer algo, produzir algo, regular algo (Bondía, 2002, p. 24).

Diante desse cenário, surge uma nova alternativa sobre o que poderia definir a atividade do designer. Rafael Cardoso (1998), no artigo “Design, cultura material e o fetichismo dos objetos”, argumenta que o design não pode ser definido apenas pelos objetos que produz nem apenas pelo processo de projetar, mas pela conjugação única entre ambos - ou seja, na forma como o processo esboça sentidos sobre os objetos. A essência da prática residiria, então, no seu caráter fetichis-

ta, entendido aqui como a capacidade de incorporar nos objetos significados que não lhes são inerentes, algo próximo ao desejo e à construção simbólica. O autor defende que o design, ao projetar sentidos sobre os artefatos, participa dessa tradição simbólica, operando como um mediador entre o imaterial (ideias, desejos, valores) e o material (objetos, formas, produtos). Ingold inclusive acompanha esse argumento quando escreve que “como criador ou inventor de coisas, o projetista é um trapaceiro” porque “cada objeto de design estabelece uma armadilha ao apresentar um problema sob a forma do que aparenta ser a sua solução” (Ingold, 2022, p. 90).

Contra essa lógica dualista, Ingold (2013) defende a associação da relação entre sujeito e matéria a práticas mais experimentais, como a alquimia, por exemplo. Segundo James Elkins (2000)⁴, a alquimia compreendia a matéria não com base em princípios científicos ou na composição atômica e molecular, mas pela forma como as substâncias eram vistas, sentidas e reagiam a processos como mistura, aquecimento e resfriamento. Ele destaca que os pintores compartilhavam um conhecimento semelhante, lidando com materiais de maneira empírica, como na preparação de colas e tintas a partir de ingredientes naturais. Paralelamente, Benjamin Alberti (2007)⁵ argumenta que a cerâmica - material e prática importantes no desenvolvimento da atividade do designer no século XVIII - não pode ser considerada um objeto fixo e estável, que apenas “traz a marca da forma cultural sobre a matéria ‘dura’ do mundo físico” (Ingold, 2012, p.36). Pelo contrário, ela deve ser tida como um corpo vivo, constituído e mantido no lugar por cuidados constantes contra o desgaste e as transformações do tempo e do ambiente. Assim, o ceramista, o alquimista e o pintor não impõem forma à matéria, tal como definido pelo modelo hilemórfico, mas reúnem materiais, combinando e redirecionando seus fluxos na tentativa de antecipar aquilo que irá emergir. Ingold completa:

Contra a passividade da matéria na recepção da forma, colocada pelo hilemorfismo, Simondon considera que a essência da matéria, ou o material, constitui a atividade de recepção da forma. E conclui (SIMONDON, 2005: 46) que o modelo hilemórfico corresponde à perspectiva de um homem que se situa fora das obras e vê o que se passa dentro e fora, mas nada do que acontece entre os processos reais, nos quais materiais de diversas espécies chegam a assumir as formas que produzem (Ingold, 2013, p. 45).

⁴ Elkins (2000, p. 19; *apud* Ingold, 2012, p. 35-36)

⁵ Alberti (2007, p. 211; *apud* Ingold, 2012, p. 36)

Logo, a crítica de Ingold (2012) reside justamente nesse paradoxo da lógica científica e dual entre matéria e agência. Isso porque, as condições consideradas legítimas para a produção do conhecimento científico - ao menos conforme os protocolos institucionais que privilegiam a neutralidade e a abstração - exigem um distanciamento que impede os próprios cientistas de estarem inseridos no mundo que buscam compreender. Dessa forma, a verdade parece acessível apenas por meio de um processo de emancipação, que por sua vez, afasta o indivíduo da matéria e, em última instância, de si mesmo. Essa duplicidade na compreensão da cultura material retrata, inclusive, a própria noção de humanidade, a partir da qual o ser humano só pode conhecer a si próprio situando-se fora do mundo a qual pertence e se reinscrevendo nele em outro nível: mental, mais do que material (Ingold, 2013, p. 47).

Sob essa ótica, Ingold (2012) conclui que o modo de pensar ocidental de como os artefatos são feitos e usados resulta na redução das “coisas” a objetos por meio da “retirada dos processos vitais” que as compõem. O autor defende a suspensão da própria noção de objetos e a implementação da ideia de coisas no lugar deles. Para Ingold, os materiais não devem ser vistos como entidades estáticas e finalizadas, tampouco como simples fragmentos da natureza aguardando intervenção externa para adquirirem forma definitiva. Pelo contrário, como “substâncias-em-devir”, eles permanecem em contínua transformação, sofrendo modulações ao longo do tempo, à medida que assumem diferentes destinações formais (Ingold, 2012).

Segundo Ingold, a coisa é composta por um agregado de fios vitais, um lugar onde vários acontecimentos se entrelaçam, contrapondo-se ao objeto, um fato já consumado. As coisas são compostas exatamente pelos processos de descargas e vazamentos do que ele aponta como “fluxos de vida” e, por isso, não podem ser contidas ou capturadas:

O toco do cigarro: bom, ainda tem um bocado de tabaco lá dentro. Se for aceso dará fumaça. E a fumaça paira no ar, que se movimenta para cá e para lá em resposta aos fluxos e ritmos da nossa respiração. E, naturalmente, pensar a pena como um material é reconhecer que ela cresceu juntamente com o corpo do pássaro, que foi outrora parte integrante dele, lidando com o ar, durante o voo. [...] Tratando esses objetos primitivos como materiais, nós os resgatamos do beco sem saída em que haviam sido inseridos e os restauramos para as correntes da vida (Ingold, 2013, p. 38).

O autor propõe, ainda, uma reflexão sobre os limites ontológicos do que definimos como uma árvore, por exemplo. Ele questiona se ela poderia ser compre-

endida como um objeto claramente delimitado, apontando que, diferentemente de móveis em um escritório, a definição de seus contornos não é tão evidente. Elementos como a casca, os insetos que nela habitam, o musgo, os líquens e até os pássaros que constroem ninhos em seus galhos entram na equação, levantando a dúvida sobre onde, afinal, termina a árvore e começa o restante do mundo. Além disso, o autor sugere que até mesmo as reações da árvore ao vento - o balançar dos galhos e o farfalhar das folhas - podem ser consideradas parte de sua constituição. A árvore seria, então, uma “árvore-no-ar”; uma coisa composta por agregados de fios vitais.

De modo complementar, Deleuze e Guattari (2004)⁶ defendem que a relação essencial na constituição das coisas não se estabelece entre matéria e forma ou substância e atributos, mas sim entre materiais e forças. São os modos pelos quais diferentes materiais, com propriedades diversas e mutáveis, deixam-se atravessar e ativar pelas forças do cosmo, que possibilitam o surgimento de novos arranjos e formações.

Essa compreensão prática e sensível dos materiais, na qual a relação entre matéria e forma depende não de uma relação dual, mas sim de infinitas variáveis, ou, para Ingold (2012), infinitos fluxos de vida, está presente também em estruturas mais ostensivamente artificiais. O autor propõe, por exemplo, que pensemos a casa não como uma estrutura finalizada e fixa, tal como o projeto de um arquiteto, mas como um organismo vivo, inserido na terra, afetado pelo clima e constantemente atravessado por presenças humanas e não humanas - como pássaros, roedores e fungos. Para ele, uma casa nunca está completamente pronta: ela exige manutenção constante de seus moradores, que precisam lidar com o fluxo contínuo de interações e transformações:

Como explica Juhani Pallasmaa (1996), nossas experiências arquitetônicas mais fundamentais são verbais e não nominais. Elas consistem não em encontros com objetos - a fachada, a padieira da porta, a janela e a lareira - mas em atos de se aproximar e entrar, olhar para dentro ou para fora, absorver o calor da lareira (Pallasmaa, 1996, p. 45). Enquanto moradores, nós experimentamos a casa não como objeto, mas como coisa (Ingold, 2012, p. 30-31).

Conforme a vida dos habitantes se estende para jardins e ruas, o ambiente externo também penetra no edifício, gerando ecos, reverberações e padrões específicos de luz e sombra. É nesse trânsito contínuo de fluxos e contrafluxos - que

⁶ Deleuze, G; Guattari, F. 2004, p. 377 apud Ingold, 2012, p.26)

não se organizam como entidades delimitadas, mas circulam sem início ou fim -, que as coisas se evidenciam no contexto de um ambiente sem objeto.

Sobre a própria noção de ambiente, Ingold escreve que ele seria constituído por uma malha de fios, que, por sua vez, são extravasamentos das coisas. Eles não têm início ou fim, mas diversas “pontas soltas nas periferias” (Ingold, 2012, p. 41), que ora formam-se, deformam-se e limitam-se de acordo com os fluxos de vida dos materiais. A título de exemplo, o autor traz a aranha e seu fazer. Ao contrário das redes de comunicação, os fios da teia de aranha não funcionam como conexões entre pontos ou objetos. Eles são produzidos a partir de materiais exsudados pelo corpo da aranha e organizados conforme seus movimentos, funcionando como extensões de seu próprio ser enquanto ela percorre o ambiente (Ingold, 2008, p. 210-211). Dessa forma, os fios constituem as linhas pelas quais a aranha vive e por onde sua percepção e ação no mundo se orientam. As linhas-fios da teia, em vez de constituírem linhas diretas de interação, estabelecem as condições de possibilidade para a interação da aranha com outros seres. Se essas linhas representam relações, elas são relações que se dão ao longo de trajetórias, e não entre pontos fixos.

Paralelamente, esse entendimento dialoga com as críticas à separação rígida entre corpo e ambiente. Andy Clark (1997, p. 53 *apud* Ingold, 2012, p. 41) aprofundou essa perspectiva, caracterizando a mente como um “órgão vazado” que se estende além do crânio e se mistura com o corpo e o ambiente nas suas operações. Ou seja, não só as coisas “vazam”, mas a mente também - ambas movendo-se e sendo moldadas pelos fluxos materiais que percorrem seus caminhos.

A crítica à lógica dual entre sujeito e objeto - ou entre forma e matéria - revela, portanto, não apenas as limitações do modelo definido por Aristóteles, mas também os obstáculos que ele impõe à experiência criativa verdadeira. Ao reduzir o ato de fazer a uma imposição externa de forma sobre a substância, esse paradigma enfraquece as possibilidades de surgimento do inesperado, da sensibilidade e da relação viva com os materiais. Ao contrário, como propõem Ingold e outros autores, é justamente no entrelaçamento de fluxos, gestos e presenças que as coisas ganham forma - ou melhor, que elas se formam. Essa perspectiva é um convite para reavaliar o papel do fazer na prática projetual, não mais como mera execução de um plano prévio, mas como modo de pensamento encarnado, sensível e situado no mundo. É a partir dessa concepção que abre-se espaço para a compreensão do próprio fazer manual como forma de pensar e agir rumo à dimensão poética do trabalho de design.

2.3 O fazer como forma de pensar e agir para alcançar a dimensão poética

Jorge Larrosa Bondía (2002), em “Notas sobre a experiência e o saber de experiência” critica a redução do conhecimento a um produto técnico e objetivo, defendendo a experiência como um campo de transformação subjetiva e de envolvimento sensível. Para o autor “a experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca. Não o que se passa, o que acontece ou o que toca. [...] Nunca se passaram tantas coisas, mas a experiência é cada vez mais rara.” (Bondía, 2002, p. 21). Ele acusa o excesso de informação, a falta de tempo e o excesso de trabalho como responsáveis pela perda sistemática da experiência. Não por coincidência, são essas as mesmas características que descreviam o sujeito moderno e que até hoje ainda caracterizam o contemporâneo. O conhecimento passa, assim, a ser encarado como algo essencialmente infinito, ligado à ciência e à tecnologia, com um caráter universal, objetivo e impessoal, um recurso externo ao qual pode-se apropriar e utilizar de maneira pragmática e instrumental. No contexto da sociedade capitalista moderna, a mediação entre o conhecimento e a vida - que seria a experiência - torna-se uma apropriação utilitária, na qual o saber se apresenta como um instrumento destinado a atender às necessidades, que se confundem com as demandas do Capital e do Estado. Os pensamentos de Ingold e de Bondía convergem na noção de que é na experiência que as coisas tomam vida. Esses fluxos de vida só podem, então, ser sentidos em um estado passivo e contemplativo.

De modo semelhante, Byung Chul-Han escreve que, diante da sobrecarga de estímulos informacionais, o raciocínio humano vem progressivamente perdendo a capacidade de se vincular às dimensões imaginativas e reflexivas da experiência, tornando-se insensível às nuances discretas, silenciosas e subjetivas da vida cotidiana - elementos fundamentais para o cultivo de um pensamento criativo mais contemplativo (Han, 2022). De forma complementar, Crary (2016, p. 43) observa que há um enfraquecimento das capacidades mentais e perceptivas, resultado da exposição constante a um universo ilimitado e acelerado de estímulos, solicitações e distrações.

Segundo Han (2022), as coisas silenciosas e ordinárias que compõem a vida cotidiana, embora possam carecer de estímulo imediato, desempenham um papel fundamental ao “ancorar no ser” (Han, 2022, p. 10). A perda de conexão com

essas pequenas dimensões do mundo equivale, em última instância, à perda da própria inspiração - entendida aqui em seu sentido mais subjetivo e profundo. Sem a capacidade de contemplação e de admiração pelo que o cerca, o indivíduo criativo se vê esvaziado de sua potência inventiva. Em um cenário assim, a criatividade, desprovida de subjetividade, liberdade, inspiração e atenção, acaba reduzida a mais um mecanismo funcional a serviço das engrenagens produtivistas do capitalismo contemporâneo. Crary (2014) constata que uma das consequências da implementação da lógica criativa mediada a partir do capitalismo é a perda da capacidade de sonhar acordado ou de se engajar em introspecções distraídas - experiências que antes ocorriam nos intervalos de tempo lento ou vazio. Essa transformação evidencia como o modelo econômico e digital compromete a atenção voltada para o mundo interior, enfraquecendo o espaço da imaginação criativa e da contemplação subjetiva.

O trabalho manual abriga, assim, uma noção de experiência específica, que se materializa na troca entre o indivíduo passivo, disponível a se deixar tomar pela experiência, e no material, carregado de fluxo de vida. A materialização desse processo não são objetos, mas coisas. As coisas artesanais, com seus detalhes, peculiaridades, encontros inesperados e imperfeições, têm o poder de tocar o coração (Han, 2022). O calor gerado pelas mãos é transmitido para os objetos, e desses objetos, retorna para nós, formando um ciclo simbólico de troca. O indivíduo cria artefatos com as mãos, deixando sua marca neles, incorporando seu calor e energia. Esses objetos carregam, permanentemente, essa essência e continuam a emanar esse calor único e subjetivo ao longo de sua existência. Em contraste, a frieza das máquinas e dispositivos cotidianos faz com que o calor dos objetos se dissipe. O mundo passa a se tornar “desrealizado, descodificado e descorporificado” (Ham, 2022). Em uma sociedade na qual o toque e a produção artesanal tornaram-se precários, é nítido que esse calor subjetivo já não se reflete nos objetos - ou nas coisas.

É possível afirmar, portanto, que a criatividade humana está profundamente enraizada na experiência manual. O distanciamento crescente dessas práticas, imposto por rotinas cada vez mais virtuais, pode resultar em uma perda significativa da subjetividade e da potência criativa do indivíduo. Manter o contato com a materialidade do mundo - por meio da prática, do toque e da experimentação - continua sendo uma das formas mais fundamentais de pensar, sentir e criar de forma genuína e sensível.

2.4 O ato de criação e a criatividade como improvisado

Como mencionado no primeiro capítulo deste trabalho, durante a Revolução Industrial, a produção seriada de bens já implicava certa padronização dos objetos e da experiência cotidiana - apesar desse fenômeno ser compreendido até então como um avanço técnico contra a escassez material. De modo semelhante, o modernismo no design, a partir do início do século XX, teorizava e defendia a uniformização formal como princípio funcionalista, sob a crença de que a racionalização das formas - a busca pela ideia do bom design universal - contribuiria para uma sociedade mais justa e eficiente. Esses dois processos aproximam-se da digitalização contemporânea no que diz respeito à homogeneização cultural a partir da circulação global de objetos - sejam eles notícias, eletrodomésticos, obras de arte ou campanhas de marketing. Atualmente, essa lógica não se restringe apenas aos objetos, mas atinge a própria estrutura da percepção e da memória, intensificando um processo de esvaziamento da singularidade subjetiva e uma dinâmica que Bernard Stiegler (*apud* Crary, 2016, p.59) chamou de “sincronização em massa” da consciência e da memória. Dessa forma, a padronização em larga escala resulta na erosão da identidade individual e na supressão da criatividade. Tal dinâmica compromete a experiência ativa dos indivíduos na constituição e vivência da realidade, substituindo práticas coletivas de produção de sentido por modos de consumo passivos e predefinidos, como aponta Bondía:

O sujeito moderno não só está informado e opina, mas também é um consumidor voraz e insaciável de notícias, de novidades, um curioso impenitente, eternamente insatisfeito. Quer estar permanentemente excitado e já se tornou incapaz de silêncio. Ao sujeito do estímulo, da vivência pontual, tudo o atravessa, tudo o excita, tudo o agita, tudo o choca, mas nada lhe acontece. Por isso, a velocidade e o que ela provoca, a falta de silêncio e de memória, são também inimigas mortais da experiência (Bondía, 2002, p. 23).

A homogeneização da experiência na cultura reflete diretamente na maneira como a cultura artística é produzida e criada nesse contexto. No cenário dicotômico dos séculos XIX e XX, era até paradoxal sugerir que o design surgiu como campo criativo, quando era voltado para a indústria em um contexto de

precarização do pensamento inventivo, imaginativo e subjetivo humano. Isso porque, a própria noção de criatividade é vinculada ao improviso. Giorgio Agamben (2014), em *O que é o ato de criação?*, afirma que criar não é apenas produzir algo novo, mas sim trazer à luz aquilo que, de certo modo, já existia - mas ainda não tinha forma ou expressão. O autor diz que toda criação se relaciona com algo que ainda está por vir, ou com algo “que poderia não ter sido”. Assim, criar é tornar presente uma possibilidade. Pode-se dizer, paralelamente, que criar é o que Bondía aponta como experiência: “a possibilidade de que algo nos aconteça ou nos toque” e que “requer um gesto de interrupção” (Bondía, 2002, p. 24). Ingold compartilha dessa fundamentação:

Um trabalho de arte, insisto, não é um objeto mas uma coisa - e, como argumentou Klee, o papel do artista não é reproduzir uma ideia preconcebida, nova ou não, mas juntar-se a e seguir as forças e fluxos dos materiais que dão forma ao trabalho. “Seguir”, como colocam Deleuze e Guattari (2004, p. 410), “não é o mesmo que reproduzir”: enquanto reproduzir envolve um procedimento de interação, seguir envolve itinerância. O (ou a) artista - assim como o artesão - é um itinerante, e seu trabalho comunga com a trajetória de sua vida. Além disso, a criatividade do seu trabalho está no movimento para frente, que traz à tona as coisas. Ler as coisas “para frente” implica um enfoque não na abdução, mas na improvisação (Ingold; Hallam 2007, p. 3 *apud* Ingold, 2012, p. 38).

O filósofo Gilles Deleuze defende que a filosofia só pôde se desenvolver por meio do faire l’idiot, que significa “fazer de si mesmo um idiota”. Esse conceito não se refere a uma forma de inteligência convencional, mas a um “idiotismo” fundamental que marca o ato de pensar. De acordo com Deleuze, “todo filósofo que produz um novo idioma, um novo pensar, uma nova linguagem, é um idiota. Ele se despede de tudo o que foi. Ele habita esse patamar imanente do pensar virgem, ainda sem descrição” (Han, 2022, p. 83). Da mesma maneira que a filosofia, a arte exige um certo desprendimento, um pensamento ainda livre de normas e um tipo particular de idiotismo. O faire l’idiot revela-se, assim, como um conceito fundamental em todos os campos criativos.

Ao mesmo tempo, Agamben assinala que “O elemento genuinamente filosófico contido numa obra - seja esta de arte, ciência, pensamento - é sua capacidade de ser desenvolvida, algo que ficou sem ser dito, ou foi intencionalmente assim deixado, e que se trata de saber encontrar e colher” (Agamben, 2014, p. 60). Nesse sentido, Ingold apresenta a relação antitética entre a ideia de antecipação e de previsão no ato do projeto. O autor argumenta que antecipar, no con-

texto do fazer, não se trata de determinar de antemão todas as etapas e a forma final do objeto, mas de abrir possibilidades e improvisar no percurso. Antecipar, nesse caso, é “ver dentro do futuro, e não projetar um estado futuro das coisas no presente; é olhar para onde estamos indo, e não fixar um ponto final” (Ingold, 2022, p. 99). A noção de previsão, normalmente associada à predição, aqui, aplica-se mais como profecia, uma vez que implica observar o futuro em construção, acompanhando o movimento e fluxos dos materiais e processos. Lars Spuybroek (2011, p. 160 *apud* Ingold, 2022, p. 98-99) escreve: “Se a mente quiser envolver-se no processo da construção, não somente deverá estar aberta, mas capaz de prever o futuro, na direção da criação ainda não conhecida”. É justamente nessa dimensão aberta e intuitiva da antecipação que o praticantes segue adiante em seus processos de criação:

É mais um tempo de crescimento ou formação, de ontogênese. Então, o projeto do relógio continua durante a sua fabricação - na maneira como as peças reunidas nele respondem uma à outra na geração de coerência interna. [...] Essas peças [...] tornam-se partes somente quando é processada sua reunião e há uma tendência cada vez maior para a coerência. Adquirem gradualmente um sentimento uma pela outra, acomodam-se, mantendo-se mutuamente no lugar, cada vez mais apertadas, à medida que o trabalho avança de maneira assintótica em direção a um fechamento, mas absolutamente sem o atingir. A tarefa do fabricante é levar as peças a um envolvimento harmonioso umas com as outras, até que possam começar - como eu diria - a se corresponder (Ingold, 2022, p. 99).

O projetista habita, assim, um domínio não sobre ou além das matérias, mas entre elas. É justamente nesse espaço, argumenta Ingold, que reside a subjetividade e a conseqüente dimensão poética de um projeto: “É precisamente onde o alcance da imaginação encontra a fricção dos materiais, ou onde as forças da ambição roçam nas bordas ásperas do mundo, que a vida humana é vivida” (Ingold, 2022, p. 103). Os seres criativo, nesse cenário, comportam-se como um “caçadores de sonhos”, uma vez que “esforçam-se para captar os insights de uma imaginação sempre disposta a atirar a distância, e a trazer de volta esses insights para o imediatismo do engajamento material” (Ingold, 2022, p. 103).

O fazer criativo se afirma, pois, como uma prática de improviso, de abertura ao acaso e à correspondência viva com os materiais e processos. Criar não é simplesmente executar um plano predeterminado, mas sim habitar o intervalo entre o imaginado e o que se forma no encontro com o mundo. A criati-

vidade, nesse sentido, exige desprendimento, capacidade de interrupção e de escuta sensível. A obra extraordinária - seja artefato da arte ou do design - não é aquela que se impõe como produto fechado e finalizado e reproduz os padrões culturais e visuais homogêneos de uma sociedade do consumo, mas aquela que se constitui como acontecimento: ela toca o sujeito que a cria e, por sua potência, também convoca o espectador à experiência. É precisamente essa dimensão subjetiva, nascida da tensão entre o fazer, o sentir e o imaginar, que abre caminho para a reflexão sobre a formação do eu criativo no campo da criação, onde as experiências pessoais não se encerram no âmbito privado, mas são transfiguradas em uma zona de impessoalidade; e onde o repertório autêntico se revela não no acúmulo do que se consome, mas naquilo que, ao nos atravessar, nos transforma.

2.5. Informação, Repertório e Criatividade

No contexto das relações dicotômicas apresentadas até aqui - como mão/mente e experiência/informação -, Byung-Chul Han (2022) retoma a análise de Martin Heidegger sobre o impacto da máquina de escrever: “a máquina de escrever, da qual participam apenas a ponta dos dedos, retira do ser humano o âmbito essencial da mão” (Heidegger *apud* Han, 2022, p. 122). Segundo o filósofo, a máquina de escrever reduz a “palavra” a um simples “meio de circulação”, voltado exclusivamente para sua difusão enquanto “informação”, ocultando sua essência originária. Apenas a “escrita manual”, segundo Heidegger, preservaria a proximidade com o âmbito autêntico da palavra, permitindo que “o que se confere ao pensar” (Han, 2022, p. 122) possa ser verdadeiramente transmitido. De modo análogo, Bondía defende que a criatividade não se dá conquistando informação, mas conhecimento, que, por sua vez, vem da experiência que nos toma:

Se a experiência é o que nos acontece, e se o sujeito da experiência é um território de passagem, então a experiência é uma paixão. Não se pode captar a experiência a partir de uma lógica da ação, a partir de uma reflexão do sujeito sobre si mesmo enquanto sujeito agente, a partir de uma teoria das condições de possibilidade da ação, mas a partir de uma lógica da paixão, uma reflexão do sujeito sobre si mesmo enquanto sujeito passional. [...] A experiência funda também uma ordem epistemológica e uma ordem ética. O sujeito passional tem também sua própria força, e essa força se expressa produtivamente em forma de saber e em forma de práxis (Bondía, 2002, p.26).

Logo, a ênfase excessiva na informação na contemporaneidade bloqueia a possibilidade da experiência. Para o autor, a informação “é quase o contrário da experiência, quase uma anti experiência” (Bondía, 2002, p. 21) pois, ao manter o sujeito constantemente ocupado em estar informado, impede que algo verdadeiramente lhe aconteça. Nesse sentido, o sujeito da experiência não se define pela atividade incessante, mas por sua capacidade de receptividade e abertura. Trata-se de uma passividade - diferente da divisão entre ativo e passivo - marcada pela paciência e pela disponibilidade fundamental diante do mundo. A experiência, é concebida, então, como a própria passagem da existência - um movimento singular, imanente e contingente de um ser que não possui essência fixa, mas que “ex-iste” de maneira finita e irrepitível (Bondía, 2002).

Ao mesmo tempo, é evidente que a padronização da experiência em tão larga escala tem como consequência a perda da identidade e da singularidade subjetivas. No contexto atual, no qual a obsessão por tendências estéticas do momento sobrepõe-se à construção paciente e profunda de um trabalho artístico autoral, plataformas como o Pinterest e o Midjourney tornam-se agentes de um processo de diluição e automatização da criatividade. O repertório visual contemporâneo, cada vez mais carente de densidade conceitual autêntica, é dominado por práticas de apropriação acrítica - uma sucessão de cortes e colagens de imagens esvaziadas de sentido - que respondem às exigências de um sistema capitalista orientado pela velocidade e pela produção em massa. Nesse cenário, prevalece a lógica da quantidade acima da qualidade, a partir da qual a urgência em gerar conteúdo supera qualquer preocupação com a elaboração simbólica ou a construção de narrativas visuais singulares.

A mera exposição contínua a imagens e informações, como ocorre nos movimentos incessantes de navegação digital, pode até provocar estímulos passageiros, mas não constitui repertório e nem favorece a sedimentação de ideias. Bondía aponta que:

Tudo o que se passa passa demasiadamente depressa, cada vez mais depressa. E com isso se reduz o estímulo fugaz e instantâneo, imediatamente substituído por outro estímulo ou por outra excitação igualmente fugaz e efêmera. O acontecimento nos é dado na forma de choque, do estímulo, da sensação pura, na forma da vivência instantânea, pontual e fragmentada. A velocidade com que nos são dados os acontecimentos e a obsessão pela novidade, pelo novo, que caracteriza o mundo moderno, impedem a conexão significativa entre acontecimentos. Impedem também a memória, já que cada acontecimento é imediatamente substituído por outro que igualmente nos excita por um momento, mas sem deixar qualquer vestígio (Bondía, 2002, p. 23).

A construção de um repertório autêntico requer tempo, presença e fricção com a experiência sensível. Assim, consumir conteúdos na internet - por mais intenso que seja esse consumo - não se equipara a experienciar e internalizar referências reais. O verdadeiro repertório nasce da experiência defendida por Bondía, pela qual o indivíduo interpreta e se deixa afetar por essas vivências. Sem a presença que possibilita a escuta e a atenção, a experiência degrada-se em ruído, incapaz de gerar pensamento ou criação. Nesse contexto, torna-se ainda mais evidente que a produção mediada por inteligências artificiais, embora tecnicamente impressionante, consiste majoritariamente na reprodução

de padrões e modelos humanos preexistentes, incapaz de instaurar rupturas ou invenções genuínas.

A análise dos processos históricos e contemporâneos evidencia, portanto, uma contradição fundamental: à medida que a produção material do mundo atinge níveis inéditos, o ser criativo parece se afastar progressivamente da manualidade e, conseqüentemente, da experiência sensível que alimenta a criatividade. A concepção metafísica da relação entre forma e matéria - como propõe o modelo hilemórfico criticado por Ingold - desloca o processo criativo para um campo de distanciamento, no qual o criador deixa de ser tomado pela experiência e pela agência dos materiais, passando a atuar como mero executor de formas pré-estabelecidas. Nesse modelo, a criação perde sua dimensão relacional e improvisada, sendo reduzida à aplicação de um projeto externo sobre uma matéria inerte e reforçando, assim, a lógica industrial base do capitalismo informacional e científico. A relação entre os seres humanos e a prática manual sempre desempenhou um papel central nas reflexões sobre o fazer criativo, e permanece como um dos pilares mais fundamentais dessa capacidade: é através da mão que a imaginação se transforma em matéria tangível, e é na fricção com a materialidade que a criatividade encontra sua expressão mais genuína. Como ressalta Risatti:

Assim, os artesanatos são um importante corretivo ou contrapeso à mentalidade institucional atualmente cada vez mais modelada pelo racionalismo mecânico-técnico-científico, que tanto contribui para o desencantamento do mundo e das coisas que estão nele; por desencanto entendo a eliminação da mágica e mesmo da maravilha do mundo pela contabilização de todas as ações e experiências em termos empíricos e racionais (Risatti, 2007, p.186 *apud* Paim, 2009).

Nesse sentido, a subjetividade - dimensão essencial da criatividade - está abrigada nos processos manuais característicos da prática artesanal. Afastar o design, tradicionalmente compreendido como um campo criativo, da prática artesanal e, portanto, da manualidade, implica afastá-lo também de sua dimensão subjetiva e sensível. Esse deslocamento compromete sua própria identidade enquanto campo criativo, reduzindo-o a um processo funcionalista e desprovido de potência poética. A partir dessa constatação, o próximo capítulo se dedica a investigar os limites do campo do design, explorando suas fronteiras e tensões em relação à arte e ao artesanato.

03

Design como campo expandido

Pensar o design é, inevitavelmente, pensar também as formas de produção que o sustentam - sejam elas artísticas, artesanais ou industriais. Como registrado nos capítulos anteriores, a historiografia tradicional do design aponta a sua constituição a partir da separação entre concepção e execução, marcada pela lógica industrial moderna. Apesar disso, o design carrega em seu cerne uma profunda relação com o fazer manual e a cultura material artesanal. A reflexão sobre o designer-artesão e a centralidade do trabalho da mão revelam que, mais do que nos resultados finais, são nos processos criativos - na articulação entre mente, corpo e matéria - que o design se aproxima tanto da arte quanto do artesanato.

A partir dos processos descritos nos capítulos anteriores, o ofício artesanal deixou de ser uma habilidade cultivada pelo designer, apesar de reunir técnica e expressão artística, ambas essenciais para a conformação do mundo artificial. Para compreender o design como uma prática transversal a diversas atividades humanas e em constante diálogo com diferentes campos do conhecimento, é necessário concebê-lo como um território expandido, de fronteiras fluidas e não rigidamente delimitadas.

Este capítulo propõe aprofundar essa perspectiva, compreendendo o design como uma prática que habita a tensão entre a concepção abstrata e o envolvimento sensível com os materiais. Seja no estúdio do artista, na oficina do artesão ou no escritório projetual do designer, a criatividade emerge da interação viva entre imaginação e matéria, pensamento e gesto. Mais do que produtos industrializados ou obras únicas, é o processo de criação que carrega a potência de provocar sentimentos extraordinários - aqueles que rompem a lógica ordinária da vida cotidiana e nos reconectam com a experiência subjetiva do mundo.

Ao reconhecer o design como um campo expandido, em constante trânsito

entre a arte, o artesanato e a indústria, podemos vislumbrar práticas que resgatam a dimensão poética da criação, reafirmando o design não apenas como solução funcional, mas como gesto capaz de tocar, transformar e afetar. Afinal, a arte constitui um meio de acesso ao desconhecido, assim como a ciência, a filosofia e a religião, sendo uma das poucas formas pelas quais o ser humano estabelece conexões entre seu mundo interior e o universo ao redor e, nesse contexto, o design se aproxima mais da arte do que das outras três áreas mencionadas (Cardoso, 2016, p. 246).

3.1 Design na fronteira com a arte

Já está claro o embate que a organização dos sistemas de produção e o processo gradual de industrialização gerou, ao longo dos séculos passados, entre a arte e a técnica, a subjetividade e a produtividade e o poder intelectual e o manual. Nesse mesmo contexto de separações, Boris Groys, no texto *Sobre o Ativismo Artístico*, afirma que foi a partir da Revolução Francesa que a noção moderna da Arte surgiu. O autor aponta que, diferentemente de outras revoluções, que optaram pela destruição iconoclasta dos símbolos do regime anterior, os revolucionários franceses escolheram desfuncionalizar os objetos herdados do Antigo Regime. Convertê-los em elementos puramente para contemplação estética conferiu-lhes, então, o lugar de objeto artístico. Esse gesto violento de estetização os inseriu em uma nova lógica simbólica e institucional, inaugurando a arte como separada do design. Para Groys, antes da Revolução Francesa só havia design; é a partir desse marco histórico que a arte emerge como uma prática distinta, cuja existência se funda justamente na negação da funcionalidade. A legitimação teórica desse processo aconteceu quase ao mesmo tempo, por Immanuel Kant:

Se alguém me pergunta se eu acho belo o palácio que vejo diante de mim, posso bem dizer que não gosto desse tipo de coisa; em um estilo verdadeiramente rousseauiano, posso até mesmo desprezar a vaidade dos grandes que desperdiçam o suor das pessoas em coisas tão supérfluas... mas não é isso o que está em questão aqui. Não se deve simpatizar, minimamente, a favor da existência da coisa, mas deve-se ser inteiramente indiferente a este respeito de maneira a desempenhar o juízo na questão do gosto (Kant, 2000, p. 90-91 *apud* Groys, 2017, p. 209).

Groys escreve que, assim, “a arte tem sido entendida como o cadáver desfuncionalizado⁷ e exibido publicamente da realidade passada” (Groys, 2017, p. 210) uma vez que tem sido estetizada e perdido a sua função. Sob essa mesma ótica, é relevante retornar à ideia do designer como fetichista, defendida por Rafael Cardoso e apresentada no tópico 2.2. deste trabalho. Cardoso (1998) aponta que o cerne da prática do profissional de design está exatamente no processo de embutir significados aos objetos que produz, incorporando neles uma esfera mais simbólica ligada ao desejo - sobretudo, ao de consumo. Groys, por sua vez, escreve que “no domínio do design, a estetização de certas ferramentas técnicas, merca-

⁷ Palavra traduzida do termo em inglês *defunctionalization*.

dorias ou eventos significa uma tentativa de torná-los mais atraentes e sedutores para o usuário. Aqui, ser estetizado não impede o objeto projetado de ser usado - ao contrário, isso melhora e dissemina o uso do objeto” (Groys, 2017, p. 208). Nessa perspectiva, exercer o design implicaria participar ativamente do processo de estetização do mundo material - e, por extensão, da sua fetichização. No âmbito artístico, por outro lado, estetizar não é embelezar, mas sim evidenciar o caráter disfuncional ou obsoleto daquilo que se apresenta como atual e esvaziar o seu conteúdo.

No tópico “Estetização e o retorno em U”, Boris Groys afirma, ainda, que a arte moderna e contemporânea desenvolveu uma técnica singular de percepção histórica: ela observa o presente não como promessa de futuro, mas como ruína em formação, como algo já condenado à obsolescência. A arte, segundo Groys (2017), não caminha em direção ao progresso; ao contrário, ela se volta para trás, contra a lógica linear do tempo e da modernidade. Esse gesto, que ele chama de metanoia, apresenta-se como um retorno crítico - uma inversão do olhar que nega a promessa utópica de aperfeiçoamento constante. Para o autor, enquanto o design busca aprimorar o mundo e torná-lo mais eficiente, desejável ou funcional, a arte revela o fracasso embutido nesse processo, desativando o funcionamento das coisas e colocando-as sob suspensão estética. A arte não quer resolver o presente, mas denunciá-lo em sua falência.

Nessa mesma lógica, Ingold (2022) defende que o ato de projetar não se dá sobre os materiais, mas entre eles: um espaço de fricção onde imaginação e matéria se tocam e, nesse atrito, tornam-se inseparáveis. Como relatado no tópico 2.4. deste trabalho, o projetista, nesse contexto, não é um executor técnico que busca a funcionalidade e o progresso, mas um habitante do mundo; alguém que improvisa e se corresponde com os fluxos da matéria e do tempo. Seu gesto criativo não parte de um plano fixo, mas emerge do engajamento direto com o presente, com os limites e resistências da realidade. Projetar exige o ato de não-projetar, de dar um passo para trás e esvaziar os sentidos pré-concebidos e a demanda a priori. Se o design tradicional tende, então, a reafirmar a promessa de um futuro mais eficiente, Groys (2017) e Ingold (2022) abrem caminho para reimaginar o design como prática voltada para a insurgência poética. Assim, o projeto deixa de ser a imposição de um modelo resolutivo e passa a ser, além disso, a possibilidade de um ambiente de escuta, abertura, denúncia e invenção, aproximando-se do campo da arte.

Ainda nesse contexto, Byung-Chul Han (2019) em *A salvação do belo* afir-

ma que a arte carrega consigo uma negatividade constitutiva, um elemento disruptivo que desestabiliza o sujeito e o convoca à reflexão. Essa característica se manifesta como uma ferida essencial, algo que escapa à previsibilidade e impõe resistência à captura de sentido, provocando no espectador um abalo existencial. Em oposição, o design tende a buscar o conforto, a legibilidade imediata e a aprovação, aproximando-se daquilo que o autor chama de “liso”: superfícies que deixam o olhar sedado. Nesse sentido, o design contemporâneo muitas vezes opta por uma comunicação visual polida, que visa o impacto imediato e a curtida fácil. Han aponta que essa questão se acentua, por exemplo, na postura assumida por Jeff Koons, que defende uma arte cuja reação ideal seria resumida a um simples “uau”, dispensando qualquer interpretação ou esforço hermenêutico (Han, 2019).

Para Han (2019), essa lógica da positividade e da visualidade exaustiva da estética do liso compromete o potencial crítico da imagem e anestesia a percepção, transformando a estetização em um mecanismo de sedação sensorial. A comunicação visual polida, difundida nas práticas contemporâneas do design, acaba por se realizar como contaminação visual, obliterando a distância estética e tornando o olhar passivo. Em contrapartida, para Han, a arte se estabelece na oscilação entre presença e ausência, mantendo o desejo e o olhar em constante movimento. Dessa maneira, ao incorporar estratégias que tensionam o olhar e mobilizem o pensamento, o design pode ir além da lógica de solução e, mais uma vez, aproximar-se da prática artística.

Fica nítido, então, que a arte e o design se manifestam por meios distintos, ocupam espaços específicos e geram produtos heterogêneos. Entretanto, em meio a crise da subjetividade provocada pela expansão dos mecanismos do capitalismo informacional, talvez esteja na aproximação com a arte a solução para o problema metalinguístico do design. Mais do que operar como ferramenta para tornar o presente mais confortável ou funcional, o design pode - e talvez deva - incorporar essa perspectiva crítica e desconstrutiva do retorno em U que a arte oferece. Isso não implica abandonar o fazer projetual, mas repensar seu horizonte de atuação para além da lógica de eficiência. Ao adotar essa postura desconstrutiva, o design se afasta da ilusão de que toda criação deve necessariamente servir ao progresso ou à inovação, abrindo-se para uma atuação mais sensível, política e poética. A criação no design, assim como na arte, pode então passar a operar pelo estranhamento e pela suspensão da normalidade, tornando-se espaço de resistência, de afetos e de imaginação de outros mundos possíveis. Afinal, é exatamente o pensamento artístico que produz os modos intensivos de sentir e que dispara sensações e percepções.

3.2 Design na fronteira com o artesanato

Rafael Cardoso (2016) argumenta que a tradicional oposição entre design e artesanato encontra-se desgastada no contexto contemporâneo, especialmente diante do avanço dos modos de produção flexíveis, que rompem com a lógica da produção em massa. Segundo ele, o próprio conceito de artesanato, que foi historicamente construído pela sociedade industrial como contraponto à indústria, passa a perder sua utilidade analítica. De acordo com o autor, “um cartaz, projetado e impresso com ferramentas digitais, pode ser realizado por uma única pessoa, de começo a fim, e pode ser produzido como peça única” (Cardoso, 2016, p. 237). Na lógica moderna, porém, seria disparate chamá-lo de objeto artesanal.

O autor observa que, assim como no artesanato, o ensino do design se estrutura majoritariamente por meio da relação direta entre professor e aluno, nos moldes da tradicional dinâmica mestre-aprendiz. Essa forma de transmissão, segundo ele, é insubstituível, pois é nessa interação que se comunicam aspectos fundamentais do campo projetual, como o senso de estilo, o refinamento formal e o cuidado na execução - elementos que não podem ser plenamente ensinados por meio de métodos padronizados ou exclusivamente teóricos (Cardoso, 2016, p. 250). Essa dimensão formativa, por sua vez, reforça a ideia de artesanaria, entendida como o cultivo de um olhar sensível e comprometido com a qualidade do fazer - conceito apresentado no tópico 1.1.2 deste trabalho. A excelência na realização, intimamente ligada ao prazer de fazer bem feito é, assim, um valor transmitido por meio da prática e da escuta, consolidando uma pedagogia do cuidado que aproxima o design de saberes artesanais.

Outro ponto fronteiro entre a arte, o artesanato e o design se situa na distinção entre objetos considerados “acabados” e aqueles percebidos como “inacabados”. Essa dicotomia suscita uma reflexão relevante sobre a forma como os indivíduos experienciam o mundo e sobre suas interações com os objetos e os processos de criação, consumo e intervenção, abrindo margem para a inserção do artesanato como campo criativo relevante nessa discussão:

No estudo da cultura material, o foco privilegiado foi para objetos prontos e sobre o que acontece quando eles são colhidos da história de vida e nas interações sociais das pessoas que os usam, consomem ou colecionam. No estudo da cultura visual, o foco tem sido sobre as relações entre objetos, imagens e suas interpretações (Ingold, 2022, p. 23).

Enquanto os elementos finalizados tendem a transmitir uma noção de completude, encerramento e até mesmo intocabilidade, os inacabados, por sua vez, instauram a possibilidade de engajamento, convidando o observador ou usuário a participar ativamente da construção de sentido ou da continuidade da forma.

Esse contraste pode ser observado em múltiplas esferas do saber e da prática. No domínio das artes visuais, obras tradicionais, como esculturas ou pinturas expostas em museus, são comumente apresentadas como produtos finais, cuja apreciação estética pressupõe um distanciamento interpretativo, voltado à compreensão das intenções originais do artista. Em contrapartida, obras de arte contemporânea frequentemente incorporam a lógica do inacabamento como princípio estruturante. Um exemplo claro são as instalações interativas, que dependem da ação do público para se realizarem plenamente. Nessas obras, cada participação altera ou redefine a configuração da peça, instaurando um caráter dinâmico e processual que desafia a concepção de obra como entidade fixa ou definitiva. No artesanato, por sua vez, o fazer manual carrega marcas do processo, evidências do tempo investido, da hesitação e da experimentação. Diferente do acabamento polido das produções industriais, o objeto artesanal muitas vezes conserva traços de sua feitura - costuras aparentes, emendas visíveis, texturas irregulares - que mantêm a peça aberta à leitura, ao uso e à modificação. Nessa perspectiva, o inacabado não é falha, mas potência; sinal de um tempo vivo, em constante negociação entre matéria, corpo e intenção.

No campo do design, a tensão entre o acabado e o inacabado manifesta-se de maneira ambivalente, especialmente devido à sua vinculação histórica com a função, a utilidade e a lógica da produção industrial. Tradicionalmente, o design é orientado para a entrega de soluções finalizadas, isto é, produtos que devem atender a requisitos específicos de eficiência, estética e usabilidade - sendo, portanto, concebidos como objetos concluídos e prontos para o consumo. Seus próprios métodos de criação estabelecem etapas segmentadas de concepção, experimentação e prototipação que, não coincidentemente, enraízam-se na trajetória histórica do design industrial moderno. Contra essa lógica, Ingold (2022) completa:

O que se perde, em ambos os campos de estudo, é a criatividade dos processos produtivos que trazem à existência os próprios artefatos: de um lado, nas correntes generativas dos materiais dos quais eles são fei-

tos; de outro lado, na conscientização sensorial dos praticantes. Assim, processos de construção parecem ter sido engolidos nos objetos feitos; processo de visão em imagens vistas (Ingold, 2022, p. 23).

Nas práticas contemporâneas do design que se aproximam de abordagens mais autorais ou especulativas, a lógica da artesanaria emerge como forma de romper com a rigidez dos sistemas projetuais tradicionais e tensionar abordagens menos maleáveis. Ao abandonar a busca por perfeição e totalidade, o design passa a operar como campo de diálogo, experimentação e abertura - mais interessado nos processos do que nos produtos, mais atento às relações do que às formas isoladas. Iniciativas que envolvem design participativo, design especulativo ou processos abertos introduzem a ideia de que o projeto não precisa necessariamente estar encerrado em si mesmo. Nessa perspectiva, o objeto de design pode ser concebido como plataforma, provocação ou campo de experimentação, abrindo espaço para a colaboração, a adaptação e a transformação contínua por parte de seus usuários. Assim, o design se aproxima de um entendimento mais relacional e processual, no qual o inacabado não é visto como falha, mas como potência criativa.

A tênue fronteira entre a arte, o artesanato e o design reside, então, justamente no ponto em que todos se aproximam: seus processos criativos de contato com o material e de disposição do criador a se entregar aos fluxos criativos. No livro *Intuição, ação, criação: graphic design thinking*, Ellen Lupton (2013) explora “diferentes métodos de pensar e criar, organizados em torno das três principais fases do processo de design: definição do problema, geração de ideias e criação de forma” e defende que “o processo criativo tende a trilhar percursos previsíveis. Ao decompor esse processo em etapas, implementando métodos conscientes de pensamento e execução, os designers têm a possibilidade de abrir suas mentes para soluções incríveis” (Lupton, 2013, p. 4). Apesar de apresentar formas de criação que assemelham-se, em certo grau, à noção de criatividade como improvisação, o texto pode ser um ponto de partida para a reflexão crítica em torno das metodologias tradicionais do design gráfico. Sob essa ótica, parte-se sempre da divisão de processos e tarefas, da coleta e revisão de dados, da definição e enquadramento do problema e do projeto de solução. Essa lógica linear, não à toa, também remete à divisão entre técnica e resultado definida pela Revolução Científica, à organização seriada do trabalho definida pela Revolução Industrial e a divisão entre o pensar e o fazer que se consolida até hoje nos campos criativos. Rafael Cardoso escreve, ainda: “o

procedimento metodológico básico em qualquer atividade científica é recortar e fracionar o problema para constituir uma situação experimental passível de averiguação” (Cardoso, 2016, p. 243).

Por outro lado, práticas artísticas e artesanais se firmam justamente na abertura ao imprevisto e à experimentação. No livro *Aprender de coração: práticas para liberar o espírito criativo*, Corita Kent (2022) escreve: “quando você para de rotular as coisas, é possível recombinar e transformar elementos em coisas novas. Observe as coisas até que sua importância, identidade, nome, uso e característica tenham se dissolvido” (Kent, 2022, p. 34). Nessa mesma lógica, de acordo com Richard Sennett (2009), as práticas de desenhar e escrever manualmente nos inserem em uma dimensão sensorial e relacional, marcada pela presença do tato e pela abertura ao inacabado. Essas experiências corporais nos aproximam do processo criativo em sua essência, ao mesmo tempo em que nos convidam a refletir sobre o verdadeiro sentido do “fazer”. Para o autor, envolver-se com aquilo que ainda não está finalizado exige enfrentamento e disposição diante de certas dificuldades. Sennett argumenta que, no entanto, esses desafios devem ser compreendidos como aspectos construtivos, pois são justamente eles que provocam estímulos e aprendizados que os “objetos completos” não são capazes de proporcionar (Sennett, 2009, p. 55). Por fim, Ingold (2022) também escreve que:

O canal do pensamento segue e continuamente responde aos fluxos e escoamentos dos materiais com os quais trabalhamos. Esses materiais pensam em nós, assim como nós pensamos através deles. Daí cada trabalho ser um experimento, não no sentido científico natural de restar uma hipótese pré-elaborada, ou de engendrar um confronto entre ideias “na cabeça” e entre fatos “no campo”, mas no sentido de valorizar uma ideia e segui-la para ver onde vai dar. (Ingold, 2022, p.22)

Logo, métodos de criação rígidos tradicionalmente associados ao design sob um viés industrial, como o Design thinking ou o Duplo Diamante, são metodologias que aproximam o design do campo da ciência. A arte e o artesanato, por outro lado, assumem o improvisado e os processos abertos de criação como práticas.

Dessa forma, como pontuado no capítulo 2 deste trabalho, a hierarquia social que coloca o trabalho intelectual acima do manual, e que tem desempenhado papel histórico importante na cultura ocidental, desconsidera os fatores subjetivos e criativos abrigados na dimensão tátil e naquilo que Larrosa (2002)

pontuou como “experiência verdadeira”. Na cena contemporânea, a aproximação do design com outras disciplinas representa uma expansão não só do seu campo de atuação, mas também das formas em que os profissionais pensam o seu próprio fazer, diante de uma tríade relacional a partir da qual pensar é fazer, fazer é criar e criar é pensar. O design se configura como um campo de possibilidades imensas e “tende ao infinito - ou seja, a dialogar em algum nível com quase todos os outros campos do conhecimento” (Cardoso, 2016, p. 234).

3.3 Design na fronteira entre o digital e o analógico

No livro *Design para um mundo complexo*, Rafael Cardoso (2016) defende que o design pode ser compreendido como um campo intrinsecamente híbrido, que articula de maneira interdependente o corpo, a informação, os artefatos, os usuários e os sistemas. Com o avanço da imaterialidade e a presença cada vez mais marcante dos ambientes virtuais no cotidiano, as distinções entre os aspectos materiais - de conformação - e informacionais do design tornam-se progressivamente mais nebulosas. Nesse contexto, o tópico 1.3 deste trabalho aborda o surgimento das indústrias criativas na era do capitalismo informacional e sua relação com o esvaziamento de sentido e subjetividade nas criações contemporâneas. A dinâmica imposta pelos dispositivos digitais e pelas plataformas de mídia não apenas estrutura a rotina, mas também transforma profundamente as formas como indivíduos - criativos ou não - percebem o mundo, direcionam sua atenção e constroem sua subjetividade.

No livro *A sociedade do cansaço*, Byung-Chul Han (2017) descreve como o século passado foi constituído como uma “época imunológica”, na qual as relações eram reguladas pela oposição entre o próprio e o estranho: “Mesmo que o estranho não tenha nenhuma intenção hostil, mesmo que ele não represente nenhum perigo, é eliminado em virtude da sua alteridade” (Han, 2017, p. 9). No entanto, atualmente vivemos uma era que substituiu a “alteridade” e a “estranheza” pela “diferença” - que, por sua vez, não gera resistência ou conflito e não provoca qualquer reação (Han, 2017, p. 10). Para o autor, esse deslocamento evidencia o empobrecimento da negatividade na experiência contemporânea (Han, 2017, p. 14), gerando uma subjetividade cada vez mais plana, acomodada ao excesso de positividade. Esse excesso, expresso por estímulos constantes, sobrecarga informacional e fluxos digitais incessantes, desestrutura profundamente a atenção, fragmentando-a e esvaziando-a (Han, 2017, p. 31). A atenção profunda, característica intrínseca à criatividade e à elaboração subjetiva, dá lugar à “hiperatenção”: um estado disperso, caracterizado por trocas rápidas de foco entre múltiplas tarefas e fontes de informação (Han, 2017, p. 33).

Nesse cenário, o tédio - compreendido por Walter Benjamin como o “pássaro onírico que choca o ovo da experiência” - é rejeitado, embora seja fundamental ao processo criativo (Han, 2017, p. 34). A inquietação constante e a ausência

de pausa geram apenas aceleração do pensamento e repetição do já existente. Han afirma que apenas a atenção contemplativa, marcada pelo recolhimento, paciência e demora, é capaz de acessar o inaparente e o fugidio, dando espaço ao novo: “Sem esse recolhimento contemplativo, o olhar perambula pra lá e pra cá e não traz nada a se manifestar. Mas a arte é uma ação expressiva” (Han, 2017, p. 36-37). O autor defende, então, que “Temos que aprender a ‘não reagir imediatamente a um estímulo, mas tomar o controle dos instintos inibitórios, limitativos’. A falta de espírito, falta de cultura repousaria na ‘incapacidade de oferecer resistência a um estímulo’. Reagir de imediato e seguir a toda e qualquer impulso já seria [...] um sintoma de esgotamento” (Han, 2017, p. 52). Logo, a inovação, característica relevante na descrição de um bom projeto de design, manifesta-se justamente pelo caráter expressivo de uma obra ou objeto, e se dá pelo olhar atento e paciente do artista-designer.

A tecnologia digital também é responsável por democratizar o acesso às ferramentas de trabalho do designer, difundindo conhecimentos técnicos e garantindo a autonomia na produção criativa. Sobre esse tema, porém, Han argumenta que não vivemos mais na sociedade disciplinar definida por Foucault, mas sim em uma “sociedade de desempenho”. Os habitantes, por sua vez, não são mais “sujeitos de obediência” mas sim “sujeitos de desempenho e produção”. Antes dominada pelo discurso de proibição e por sistemas negativos de controle, a sociedade atual é marcada justamente pelo oposto, pelo excesso de positividade e pela ilusão de poder ilimitado. “No lugar de proibição, mandamento ou lei, entram projeto, iniciativa e motivação” (Han, 2017, p.24). Assim, a tecnologia que por ora emancipa o ser criativo, amarra-o, de forma paradoxal, ao próprio sistema comercial do qual faz parte. É nesse sentido, como mencionado no tópico 1.3, que a busca incessante por tendências estéticas e o consumo digital ininterrupto enfraquecem as bases subjetivas essenciais à imaginação e à criação, reduzindo, pouco a pouco, a capacidade inventiva do indivíduo.

Nesse mesmo contexto, Byung-Chul Han (2019) aponta as diferenças entre o “belo natural” e o “belo digital”. O autor afirma que, enquanto o belo natural revela traços do não-idêntico presentes nas coisas - algo que resiste à lógica da homogeneização -, o belo digital elimina essa negatividade quando apresenta diferenças apenas funcionais e consumíveis. No ambiente digital, a alteridade é substituída por uma diversidade domesticada e utilitária. Han observa que o mundo em rede, construído a partir da própria sensibilidade humana, transforma-se em um espelho contínuo, no qual os indivíduos veem apenas a si mesmos.

Na medida em que a rede se adensa, ela estabelece uma barreira entre o sujeito e o mundo exterior, instaurando uma espécie de “interioridade visual autoerótica”. Essa retina digital, ao converter o mundo em imagem e instrumento de controle, neutraliza o espanto e a possibilidade de encontro com o outro - o sujeito, nesse espaço, apenas se confirma, sem jamais ser confrontado ou surpreendido (Han, 2019, p. 22; p. 42). Nesse sentido, como tido pelo senso comum, o design se aproximaria do digital enquanto a arte muitas vezes se apropria das ferramentas que desfuncionalizam esses aparatos tecnológicos - ideias discutidas nos tópicos 3.1 e 3.2.

A digitalização do mundo não é, entretanto, um processo passivo de desmantelamento. E o design, como campo híbrido, precisa se adaptar a este contexto global. As dúvidas que surgem são: como unir o digital e o analógico? Como implantar no trabalho o digital sem mergulhar em um mundo de imagens e scrolls infinitos e de olhos cansados pelas telas dos dispositivos? Como utilizar a tecnologia, sem que deixemos ela nos tomar por inteiro?

04

Errográfica

inquietações do design contemporâneo como proposta editorial

Ao longo do percurso desta pesquisa, foram exploradas as complexas e porosas fronteiras que definem o campo do design. Partindo de uma contextualização histórica sobre o lugar social do designer, as reflexões teóricas apresentadas discutiram as relações entre o fazer e o pensar, os processos criativos, o contato com os materiais e os pontos de aproximação entre o design, a arte e o artesanato. Essa trajetória crítica permitiu uma reavaliação do fazer projetual, destacando a necessidade de resgatar dimensões subjetivas, sensíveis e materiais que foram progressivamente desvalorizadas com a ascensão de paradigmas industriais e digitais.

Neste capítulo, adentra-se o eixo prático da pesquisa, onde o fazer torna-se, ele próprio, objeto e método de investigação. Além das discussões sobre a criatividade contemporânea, apresentam-se aqui as diretrizes metodológicas que orientaram o desenvolvimento do projeto gráfico e os fundamentos conceituais que sustentam sua materialização. Inspirado nas abordagens prática-exploratórias de Ingold, o processo criativo adotado rejeita a linearidade técnica e se ancora no improviso, no respeito ao fluxo dos materiais e no gesto como pensamento em ação.

A escolha por um artefato impresso e tátil reafirma a intenção de trazer o fazer para o centro da experiência estética e crítica. Em diálogo com a ideia de “coisa” como fluxo vital defendida por Ingold (2022), a publicação se constitui como um corpo em devir, instável, vivo, em fricção com o leitor e com o mundo. Essa escolha também remete ao que Rafael Cardoso (2012) aponta como a mais antiga e fundamental das redes de comunicação visual: o impresso. Antes mesmo da sinalização urbana e das telecomunicações, a impressão em livros, jornais, mapas e outros suportes móveis constituiu a base material para a circulação de ideias visuais e textuais. Retomar esse meio, portanto, não é um gesto

nostálgico, mas uma tentativa de reinscrever o design em uma lógica de presença, temporalidade e tato. O texto digital, por fim, perderia a sua corporeidade, sendo “reduzido ao seu valor informativo” (Han, 2022, p. 38) e desprovido de tempo, lugar e identidade.

Assim, o objeto final não busca apenas comunicar, mas provocar: ao manipular suas páginas, o leitor é convidado a refletir sobre sua própria relação com o fazer e o pensar no design. Trata-se de um convite ao retorno da experiência, entendida aqui como acontecimento sensível, e à redescoberta da criatividade como improviso, risco e invenção. Em tempos de sobrecarga visual digital e processos cada vez mais automatizados, esse livro-coisa afirma a potência do gesto e da matéria como caminhos para reconectar o design à sua dimensão mais humana.

4.1 Livro como plataforma

Byung-Chul Han (2022) sustenta que a manualidade desempenha um papel fundamental na criação de vínculos entre pessoas e objetos, sendo o tato um sentido essencial para o estabelecimento de qualquer relação significativa. Esse contato físico no ato de folhear um livro, por exemplo, não é meramente funcional, mas carrega consigo uma carga afetiva e simbólica que contribui para a construção de laços. A materialidade do livro, nesse sentido, ultrapassa seu conteúdo informativo e se transforma em um suporte de memórias e experiências que individualizam o objeto e o inserem em um universo relacional. Para Han (2022, p. 38), “é a mão do dono que dá ao livro uma cara inconfundível”, o que reforça a dimensão subjetiva e sensível que se imprime nos objetos tangíveis. Ele argumenta, ainda, que os livros não são apenas recipientes de informação, mas testemunhos materiais da trajetória intelectual e afetiva de seus leitores. Quando tocamos um exemplar antigo, somos lembrados de que as coisas físicas possuem um valor singular - elas nos “ancoram no ser” (Han, 2022, p. 10). Em paralelo, Ingold (2022) compreende os objetos não como entidades fixas e finalizadas, mas como coisas-em-devir, constituídas por fluxos de vida e processos contínuos de transformação. Para o autor, o valor das coisas reside justamente na sua capacidade de manter relações em curso - não como produtos acabados, mas como testemunhos materiais de encontros, gestos e modos de habitar o mundo. Assim, ao folhearmos um livro, não apenas acessamos seu conteúdo, mas também nos envolvemos com sua materialidade como parte de uma rede viva de experiências, na qual mãos, memórias e matéria se entrelaçam continuamente.

No contexto do capitalismo informacional descrito no capítulo 2 deste trabalho, esse tipo de vínculo se torna cada vez mais escasso. A digitalização latente da vida cotidiana contribui para o esvaziamento das experiências táteis e comprometidas. Byung-Chul Han aponta que vivemos uma era marcada pela escassez de vínculos, pois o compromisso e a dedicação exigidos pelas relações profundas são considerados obstáculos à liberdade de consumo: “As coisas do coração exigem um intenso vínculo libidinoso. Hoje, não queremos nos vincular nem às coisas nem às pessoas. Os vínculos são inoportunos. Eles diminuem as possibilidades de vivência, ou seja, a liberdade no sentido consumista” (Han, 2022, p. 32). Dessa forma, a ausência de materialidade é também ausência de relação, de memória e de humanidade. Ler um livro físico, apesar de ser uma prática corriqueira, representa, então, um

dos poucos gestos analógicos que ainda resistem à lógica hegemônica e massificada que domina o pensamento criativo na contemporaneidade. O ato da leitura desconectada do meio digital convida o leitor a imaginar outros mundos, a questionar a realidade imediata que o cerca e a conceber alternativas sensíveis e inventivas para a experiência de viver.

A escolha do livro como plataforma prática e material de investigação neste trabalho se dá pela sua natureza complexa, simbólica e sensível, que até transcende a condição de objeto físico. Enquanto suporte, o livro congrega múltiplas camadas de sentido - cognitivas, filosóficas e culturais - tornando-se um agente privilegiado de reflexão crítica e criação. Sua permanência como veículo atemporal de transmissão do conhecimento e da cultura humana revela não apenas sua recusa em tornar-se obsoleto, mas também sua capacidade de instaurar experiências significativas. Como aponta Jorge Larrosa Bondía (2002), é a experiência, e não a simples informação, que verdadeiramente transforma e mobiliza o pensamento. Nesse sentido, o livro, ao provocar deslocamentos intelectuais e subjetivos, torna-se um espaço fértil para observar, escutar e sentir o mundo, possibilitando que as discussões teóricas aqui propostas se concretizem de forma material, sensível e poética.

4.2 Livro de artista

No livro *Eu nunca leio, só vejo as figuras*, Amir Cadôr (2024) aponta que foi o bibliotecário e historiador de arte Michel Melot um dos primeiros a incluir os livros de artista como parte da história da ilustração, em virtude de uma tradição francesa. No final do século XIX, alguns volumes de publicações de luxo acompanhavam gravuras originais produzidas por artistas. Essas obras, por sua vez, ficaram conhecidas como livros de pintor, livres d'artistes ou simplesmente livros ilustrados. Nesse contexto, os livros de artista foram, historicamente, colocados como continuidade dos livros ilustrados e de edições exclusivas. Sob a perspectiva da arte contemporânea e das discussões atuais sobre o campo do design, o livro de artista ganha, entretanto, uma nova ótica. Na dissertação de mestrado "O livro (de artista) em sua dimensão poética", Gabriela Irigoyen (2024) descreve que o livro de artista, sob uma concepção ampla,

pode ser matéria plasmável, de caráter escultórico, muitas vezes artesanal e experimental, e que pode também abraçar a fluidez das novas tecnologias, incluindo downloads, e-books, livros utilizando telefones celulares como plataformas, blogs, bluetooth, vídeos, podcasts, performances e produções efêmeras (Irigoyen, 2024, p. 38).

A autora também aponta que constantemente surgem novas expressões para nomear os livros que ocupam esse espaço, indicando perspectivas diferentes do autor, artista, editor, ou designer - com seus discursos poéticos - e do leitor ou usuário, com seu olhar estético. As diferenças não se limitam apenas a quem faz ou lê, atravessando também os modos de escrita, leitura, produção e circulação dessas obras. Nesse cenário em constante transformação, já não é possível traçar regras fixas ou prever com precisão o que será, ou deixará de ser, um livro de artista (Irigoyen, 2024).

Cadôr (2024) traça, ainda, um percurso histórico de diferenciação e aproximação de diversas categorias de publicações que unem imagem e texto: livro infantil, livro ilustrado e livro-imagem, por exemplo. A distinção entre o livro ilustrado e o livro de artista fica clara sobretudo na hierarquia entre texto e imagem e entre autor e ilustrador. No livro ilustrado, o texto e o autor ocupam uma posição central, enquanto o ilustrador assume um papel secundário e as imagens apenas complementam a narrativa verbal, podendo ser substituídas ou mesmo suprimidas em futuras edições sem que haja comprometimento do

conteúdo textual (Cadôr, 2024). Em contraste, o livro infantil tende a apresentar uma integração mais profunda entre texto, imagem e projeto gráfico, criando uma relação de interdependência entre forma e significado, característica que o aproxima de algumas concepções do livro de artista. Ainda que ambos busquem uma integração sensível entre linguagem verbal, visual e materialidade, o segundo se distancia do primeiro justamente por seu caráter crítico e experimental, questionando os usos e os limites da noção do livro (Cadôr, 2024).

O livro *Kinderbuch* (1954), de Dieter Roth, e o *Libro illeggibile* (1955), de Bruno Munari são exemplos de como esses conceitos e características se tornam fronteiriços na categorização de publicações. Nenhum dos livros contém texto, são compostos apenas por formas e cores. Ao longo da leitura, novas imagens se formam a partir da interação dos materiais e das formas uns com os outros - como círculos, folhas coloridas, folhas transparentes de acetato, recortes em diferentes sentidos. Embora estejam à margem das categorias tradicionais, esses livros dialogam com certas práticas do livro de artista, no qual é possível identificar formas inusitadas de articulação entre texto e imagem, além de um uso original de materiais, formatos e acabamentos gráficos (Cadôr, 2024). Esses livros ilegíveis deslocam o foco para os elementos plásticos, abandonando a legibilidade e a função informativa tradicional do livro. Com isso, abrem espaço para novas formas de leitura, nas quais a materialidade assume papel central. Nessas obras, o papel deixa de ser apenas um suporte para texto e imagem, passando a comunicar por meio de suas características físicas, como espessura, transparência, formato, tamanho, cortes e dobras. Nesses casos específicos, o que se destaca não é uma narrativa linear ou tradicional, mas uma experiência de leitura que envolve simultaneamente os sentidos da visão e do tato, exigindo uma participação ativa do leitor, cuja mão e olho operam em conjunto durante o manuseio da obra. A disposição sobreposta das formas e das cores promove, ainda, uma expansão exponencial do vocabulário visual, criando novas possibilidades de leitura e percepção a cada página, à medida que os elementos gráficos interagem entre si (Cadôr, 2024).

Figuras 1 e 2: páginas do livro *Kinderbuch* (livro de criança), 1954, de Dieter Roth

Fonte: https://www.zuckerartbooks.com/artist/Dieter_Roth/works/2854



Figura 3: *Libro illeggibile* (livro ilegível), 1955, de Bruno Munari.

Fonte: Coleção Livro de Artista da Universidade Federal de Minas Gerais.



Figura 4: *Libro illeggibile* (livro ilegível), 1955, de Bruno Munari.

Fonte: <https://londonbookarts.org/products/libro-illeggibile-mn-1-by-bruno-munari>



Irigoyen aponta, ainda, a existência de muitas outras categorias que o conceito de livro de artista pode abranger: livro-objeto caderno de artista, diário de artista, caderno de esboços, *sketchbook*, diário visual, obra-livro, livro-poema, livro-processo, livro registro, fotolivro, publicação de artista, livro-brinquedo etc. Ao fim, a autora Ana Paula Paiva reúne todas essas divisões pelo seu caráter processual:

Porque todos se mesclam a práticas de vanguarda que tentam valorizar a manipulação experimental das linguagens – textuais, visuais, táteis, sonoras, olfativas – e/ou expandir o acesso à arte pela criação do interesse de leitura lúdico – o que se faz por gosto, prazer, divertimento – ou fantástico – prodigioso, extraordinário, fora do comum. (Paiva, 2010, p. 9 *apud* Irigoyen, 2024, p. 71).

Outro exemplo que ocupa esse espaço é o *Livroobjetojogo* (1993) de Paulo Bruscky. Aqui, os botões presentes no livro evocam gestos cotidianos de abrir e fechar, convidando o leitor à interação física com a obra. A leitura, nesse caso, acontece pelas mãos, que são instigadas a explorar movimentos guiados pelo acaso e a se desprender dos automatismos típicos das ações diárias. Essa experiência tátil, por sua vez, rompe com a funcionalidade prática e recupera uma dimensão mais sensível, ligada ao desejo ancestral de ler e interpretar o mundo através dos sentidos (Freire, 2007, p.53 *apud* Cadôr, 2024).

Em suma, o livro, enquanto objeto em permanente transformação, revela-se como um meio fértil para a experimentação sensorial, intelectual e estética. Seja por meio de composições textuais instigantes, imagens expressivas, destaques visuais ou projetos gráficos inovadores, ele se constitui como um espaço de descoberta contínua. O livro de artista, ao se inserir na ordem convencional do que se entende por “livro”, provoca surpresas e desordens, rompendo com arbitrariedades e convenções estabelecidas. Essa tipologia desconstrói a lógica tradicional de sentido atribuída ao livro, apresentando-se como um objeto polissêmico e aberto a múltiplos significados. Por isso, é preciso que o leitor se aproxime de cada exemplar com atenção, buscando captar seus sinais e sentidos particulares e inserindo a consciência em uma presentidade, suspendendo o tempo cronológico para que o fenômeno possa ser percebido em sua singularidade. Nessa perspectiva, o livro de artista, por ser único, assimétrico e singular em sua existência, configura-se como um acontecimento (Irigoyen, 2024).

Irigoyen escreve, ainda: “O livro de artista liberta o livro de sua função pragmática, tornando-o um modo híbrido de produzir poéticas” (Irigoyen, 2024, p. 73).



Figura 5: Livroobjetojogo, 1993, de Paulo Bruscky
 Fonte: Museu de Arte Moderna de São Paulo

Nessa mesma lógica, Derdyk (2019) observa que a investigação do livro enquanto objeto poético abre um vasto campo de experimentações, no qual saberes artesanais se articulam com processos industriais. Essa combinação, por sua vez, amplia as possibilidades de integração entre diferentes linguagens e formas de registro, tanto visuais quanto literárias, permitindo a criação de estruturas narrativas inesperadas, resultantes de novos modos de relação entre palavra e imagem. O livro de artista convida, então, o leitor a percorrer esse território híbrido, marcado pela convivência entre diferenças (Derdyk, 2019 *apud* Irigoyen, 2024, p.70).

É justamente essa qualidade de adaptabilidade e abertura que faz com que o livro possa ser a própria experiência. Quando concebido como um suporte de caráter experimental, o livro inaugura uma esfera poética distinta daquela dos livros tradicionais, tanto em termos de forma e função quanto de suporte tecnológico. A investigação do livro como artefato poético abre caminho para uma multiplicidade de configurações formais, em que processos artesanais e industriais se entrelaçam, criando registros híbridos entre o visual e o verbal. Em seu máximo, o livro se transforma em um livro-coisa, ou apenas em uma “coisa”. Porque não é só feito de papel, tinta e linha, mas abriga a subjetividade embutida em todo o seu processo de criação - desde a concepção conceitual até o último toque da mão da artista com a sua materialidade. O projeto prático se configura, então, como uma reunião de fluxos - de pensamento e de ação - em uma antologia de saberes adquiridos ao longo de anos, não só durante o desenvolvimento desta pesquisa, mas de todo o curso de graduação do qual este trabalho faz parte.

Embora o livro de artista seja uma manifestação tipicamente contemporânea, ele representa uma força criativa que se opõe às dinâmicas padronizadas e massificadas do capitalismo informacional. No contexto do mercado editorial brasileiro dominante, observa-se uma limitada abertura para o desenvolvimento de obras que escapem das convenções estabelecidas. Tais projetos exigem processos criativos sensíveis, subjetivos, poéticos e altamente minuciosos, o que os distancia das lógicas de produção em larga escala. Diante da racionalidade produtiva do sistema capitalista global, é compreensível que editoras comerciais e instituições financeiras encontrem dificuldades em acolher as exigências específicas que essas propostas inovadoras demandam. Ao recorrer a práticas editoriais alternativas e a métodos de produção de menor escala, expande-se o campo da criação, viabilizando abordagens que valorizam o tempo, o cuidado e a atenção dedicados ao fazer do livro - características semelhantes ao trabalho

do artesão. Coloca-se em prática, assim, a proposta do designer-artesão como profissional contemporâneo. Nesse sentido, o livro de artista transita também entre os campos da arte e do design, configurando-se como um processo dinâmico e em constante transformação. Seu pertencimento simultâneo às esferas poética e técnica não representa uma oposição, mas uma convivência complementar, na qual ambas se alimentam mutuamente. Essa característica posiciona o livro de artista em um território fronteiro (Irigoyen, 2024).

4.3 Linguagem escrita e linguagem visual para reforçar significados

Apesar de se tratar de um projeto de conclusão do curso de Comunicação Visual Design, este trabalho contempla uma quantidade relevante de texto teórico escrito. Na obra *O prazer do texto*, Roland Barthes (2010) propõe que a leitura transcende a mera decodificação linguística ou a simples aquisição de informação. Para o autor, o ato de ler pode desencadear uma experiência estética, emocional e intelectual, evidenciando uma dimensão sensível e subjetiva da relação entre leitor e texto. Nesse contexto, Barthes distingue dois conceitos fundamentais: o “prazer do texto” e o “texto de fruição”. O primeiro diz respeito a uma leitura que satisfaz e conforta, inserida no horizonte da cultura e dos hábitos consolidados. Por outro lado, o “texto de fruição” é aquele que desestabiliza o leitor, provocando rupturas e desconfortos, pois “põe em estado de perda, [...] faz vacilar as bases históricas, culturais, psicológicas, do leitor, a consistência de seus gostos, de seus valores e de suas lembranças, faz entrar em crise sua relação com a linguagem” (Barthes, 2010, p. 21). Paralelamente, Irigoyen (2024) afirma que a existência do livro de artista pode ser compreendida como uma manifestação particular, inserida em uma rede conceitual que lhe confere continuidade. Originado a partir da ideia do artefato livro, esse tipo de obra transforma o livro em um “hábito inventivo”, caracterizando uma ruptura com a tradição e com as normas estabelecidas pela indústria gráfica e pela encadernação convencional (Irigoyen, 2024).

Nesse contexto, Rafael Cardoso também escreve que “um segundo valor característico do bom design é a inventividade da linguagem. Todo trabalho de design envolve o emprego e a conjugação de linguagens, geralmente de ordem visual e/ou plástica. Os melhores projetos são aqueles que usam essas linguagens de modo criativo e inovador” (Cardoso, 2016, p. 245). Ainda sob essa lógica, “a linguagem da nova arte é radicalmente diferente da linguagem cotidiana. Negligencia intenções e utilidade, e se volta para si mesma, investiga-se, buscando formas que possam dar origem e desvelar sequências de espaço-tempo.” (Carrión, 2011, p. 41 *apud* Irigoyen, 2024, p.57). Ou seja, para realizar a operação poética é fundamental investigar a própria linguagem e experimentar novas formas de criação e de revelação de sequências espaço-temporais. É necessário ir além da descrição e observação habitual e tradicionalmente ligadas ao objeto do livro,

proposta que fica clara quando Deleuze escreve que:

Os signos sensíveis nos preparam uma armadilha e nos induzem a procurar seu sentido no objeto que os contém ou os emite, de tal maneira que a possibilidade de um fracasso, a renúncia da interpretação, é como o cupim na madeira. Mesmo quando vencemos as ilusões objetivistas na maior parte dos campos, elas subsistem ainda na Arte, em que continuamos a crer que é preciso saber escutar, olhar, descrever, dirigir-se ao objeto, decompondo-o e triturando-o para dele extrair uma verdade (Deleuze, 2003, p.30 *apud* Irigoyen, 2024, p.65).

Diante desse cenário, é possível compreender o livro como um instrumento significativo de transformação subjetiva e social. Ao provocar o leitor a confrontar suas ideias formadas e a reavaliar suas referências culturais, o ato de ler se apresenta como um meio eficaz de questionamento e abertura. Nesse processo, são abaladas as certezas sedimentadas pelo imaginário coletivo, e emerge a possibilidade de acessar novas perspectivas - não apenas como variações dentro de um mesmo paradigma, mas como verdadeiras fissuras no horizonte normativo do campo criativo em questão.

Ainda que, no panorama contemporâneo, os atributos ligados à imaginação e à subjetividade criativa estejam cada vez mais enfraquecidos, Barthes (2010) defende que a leitura mantém a capacidade de restabelecer esse vínculo por meio da experiência da fruição. Ao proporcionar uma vivência estética e sensível que ultrapassa a mera aquisição de informação, o ato de ler torna-se um meio de reconexão com dimensões profundas da existência. Nesse sentido, o livro se configura como um dispositivo que favorece a imersão em valores subjetivos, criativos e imaginativos, reativando potenciais muitas vezes silenciados pela racionalidade produtivista da contemporaneidade.

4.4 Metodologia, público alvo e objetivos

A elaboração do conteúdo textual partiu da própria monografia, adaptando sua linguagem para uma forma menos densa. A metodologia adotada para o desenvolvimento do projeto gráfico editorial fundamenta-se em uma abordagem prática-exploratória, orientada pelos pressupostos teóricos de Tim Ingold, especialmente no que se refere ao fazer como forma de pensar e conhecer. O processo criativo foi conduzido de modo experimental, priorizando a escuta sensível aos materiais, a improvisação como recurso metodológico e a valorização do gesto manual como instância constitutiva do pensamento projetual.

Em oposição à lógica hipotético-dedutiva comumente adotada em pesquisas acadêmicas tradicionais, este projeto assume o processo como forma de investigação em si, mobilizando o fazer enquanto instância crítica e produtiva de conhecimento. O desenvolvimento da linguagem visual da publicação ocorreu de forma processual e orgânica, articulando técnicas híbridas que transitam entre o digital e o analógico, com ênfase na manipulação direta dos suportes e na experimentação gráfica como forma de construção de sentido. Dessa maneira, a prática projetual não foi concebida como somente a aplicação de conceitos teóricos, mas como campo fértil de reflexão, deslocamento e produção de novos enunciados visuais.

A publicação, por sua vez, é direcionada a estudantes, pesquisadores e profissionais das áreas de design gráfico, artes visuais e comunicação, bem como ao público geral interessado em questões relativas à criatividade, aos processos de criação e às aproximações entre arte, design e artesanato. A escolha por uma linguagem gráfica acessível e menos acadêmica busca expandir o alcance da discussão proposta, fomentando o diálogo interdisciplinar e estimulando uma leitura sensível e crítica sobre os temas abordados.

O presente projeto editorial tem como objetivo representar visualmente os conceitos discutidos ao longo da pesquisa teórica, especialmente aqueles relacionados à figura do designer-artesão e à valorização do fazer manual como prática de pensamento. Busca-se construir uma linguagem gráfica que se distancie dos padrões normativos do design editorial tradicional, incorporando o gesto, a imperfeição e a textura como elementos expressivos e significativos. Nesse sentido, o livro é concebido como objeto sensível e plataforma de articulação entre linguagem visual e escrita, propondo uma experiência de leitura que valorize a

corporeidade, a materialidade e a presença do sujeito. Pretende-se, assim, provocar uma reflexão sobre o esvaziamento da subjetividade nas práticas criativa e projetual contemporâneas, apontando possibilidades de reaproximação entre concepção, execução e experiência vivida como caminhos para uma prática de design mais poética, sensível e socialmente relevante.

Nesse contexto, a partir do momento em que se atinge a imagem poética, espera-se proporcionar ao espectador aquilo que Gaston Bachelard (2008) denomina de “leitura suspensa”: um estado em que a leitura da obra cede lugar à projeção íntima e afetiva do leitor, que passa a enxergar não mais o objeto em si, mas os contornos simbólicos das sua própria questões, memórias e pensamentos em torno do tema. Segundo Bachelard, é no espaço da intimidade que a carga psíquica se manifesta com maior intensidade - sendo, portanto, nesse território quase que onírico e absorvente que se estabelece a conexão entre lembrança, imaginação e afeto.

De maneira convergente, outro resultado esperado com este projeto é suscitar o que Walter Benjamin (2012) conceitua como “experiência fotográfica”: uma experiência na qual a legibilidade da imagem não é dada de forma convencional, mas construída no encontro entre o olhar do espectador e a potência crítica da imagem. Não apenas reafirmar clichês visuais ou narrativos, a proposta busca provocar deslocamentos perceptivos que estimulem a revisão dos próprios códigos de leitura. Didi-Huberman (2012, p. 216) afirma que “uma imagem bem olhada seria uma imagem que soube desconcertar, depois renovar nossa linguagem, e portanto nosso pensamento”. Assim, é por meio dessa fricção entre estranhamento e reconhecimento que se pretende ativar, no espectador, uma resposta sensível e auto reflexiva, capaz de articular pensamento reflexivo, crítica e sentimento de identificação sobre os temas abordados.

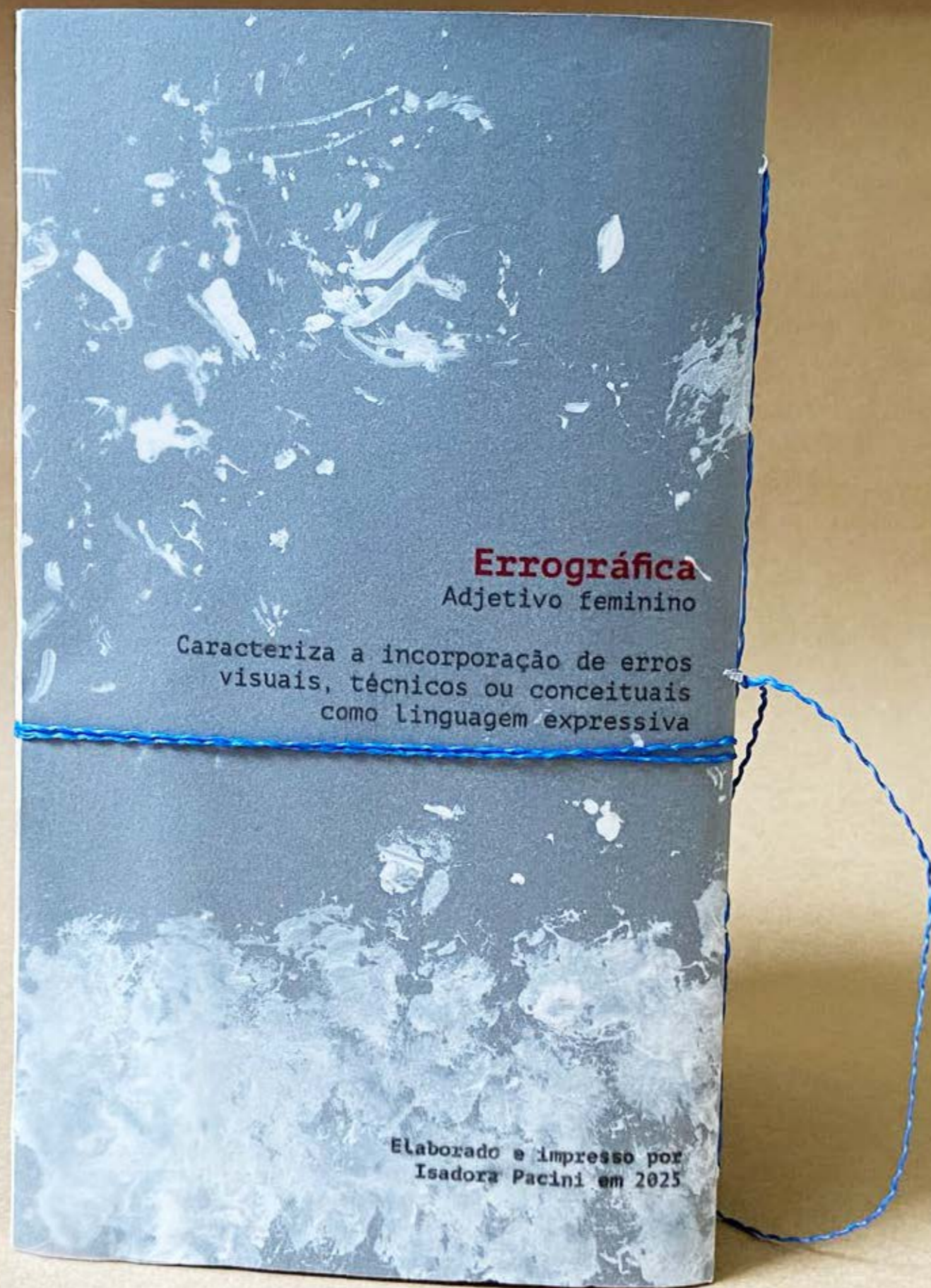
Contribuir para a manufatura do projeto em sua totalidade - da concepção teórica à diagramação gráfica e à produção material - tornou-se, ainda, mais do que uma escolha, uma necessidade coerente com as discussões trazidas nesta pesquisa. Seria contraditório, após a defesa do gesto, da experiência e da aproximação entre concepção e execução, terceirizar essa etapa final. Dentro dos limites possíveis impostos pelo cronograma de entrega e pelos recursos técnicos disponíveis, o trabalho busca precisamente a fusão entre projetista e produtor, entre arte, design e artesanato, bem como entre práticas analógicas e digitais. Nesse sentido, o processo de criação constituiu também um objeto de estudo, pois a experiência poética e a construção visual são compreendidas como resultados em si mesmas.

4.5 Errográfica

O resultado dessa experimentação toma forma em um livro-objeto-coisa, onde a materialidade da publicação não é apenas suporte, mas parte integrante da narrativa. A Errográfica é uma publicação de 28 páginas, impressa em papel vergê 120g no tom areia. A capa é composta por uma sobreposição de papel vegetal 75g impresso e papel Color Plus preto 180g. A impressão foi realizada em CMYK com uma impressora caseira a laser, e a encadernação utiliza costura hitch com linha encerada azul. As páginas recebem intervenções com bordado, tinta acrílica e tinta de carimbo. As imagens foram geradas a partir de scanners e fotografias de materiais como massinha, água e sabão, e posteriormente modificadas digitalmente no Photoshop.



Capa da Errográfica
Papel vegetal 75g/m² sobre papel color plus
preto 180g/m² com tinta acrílica branca



Errográfica

Adjetivo feminino

Caracteriza a incorporação de erros
visuais, técnicos ou conceituais
como linguagem expressiva

Elaborado e impresso por
Isadora Pacini em 2025

Quarta capa da Errográfica
Papel vegetal 75g/m² sobre papel color plus
preto 180g/m² com tinta acrílica branca



Detalhes da encadernação
Linha encerada azul com costura tipo Saddle



Errográfica
Um caderno composto por 14 folhas

Se não tivermos as respostas,
que pelo menos possamos
refletir sobre nossas próprias
perguntas.

Esta publicação é um convite para repensar o **fazer** como forma de pensar e agir rumo à **dimensão poética** no trabalho de design. Uma proposta de reflexão sobre a formação do **eu criativo** no campo onde as experiências pessoais não se encerram no âmbito privado, mas são transfiguradas em uma zona de impessoalidade, e onde o **repertório autêntico** se revela não no acúmulo do que se consome, mas naquilo que, **ao nos atravessar, nos transforma.**

Projetar coisas funcionais e bonitas

o design acadêmico não chega no campo comercial como figura um debate da qualidade para "vida real"?

qual o campo específico do design? o seu contencioso

Por o design até hoje? 3 estudos depois de 1- rear. Industrial, andar utiliza métodos e processos medidos a partir de parâmetros quantitativos físicos?



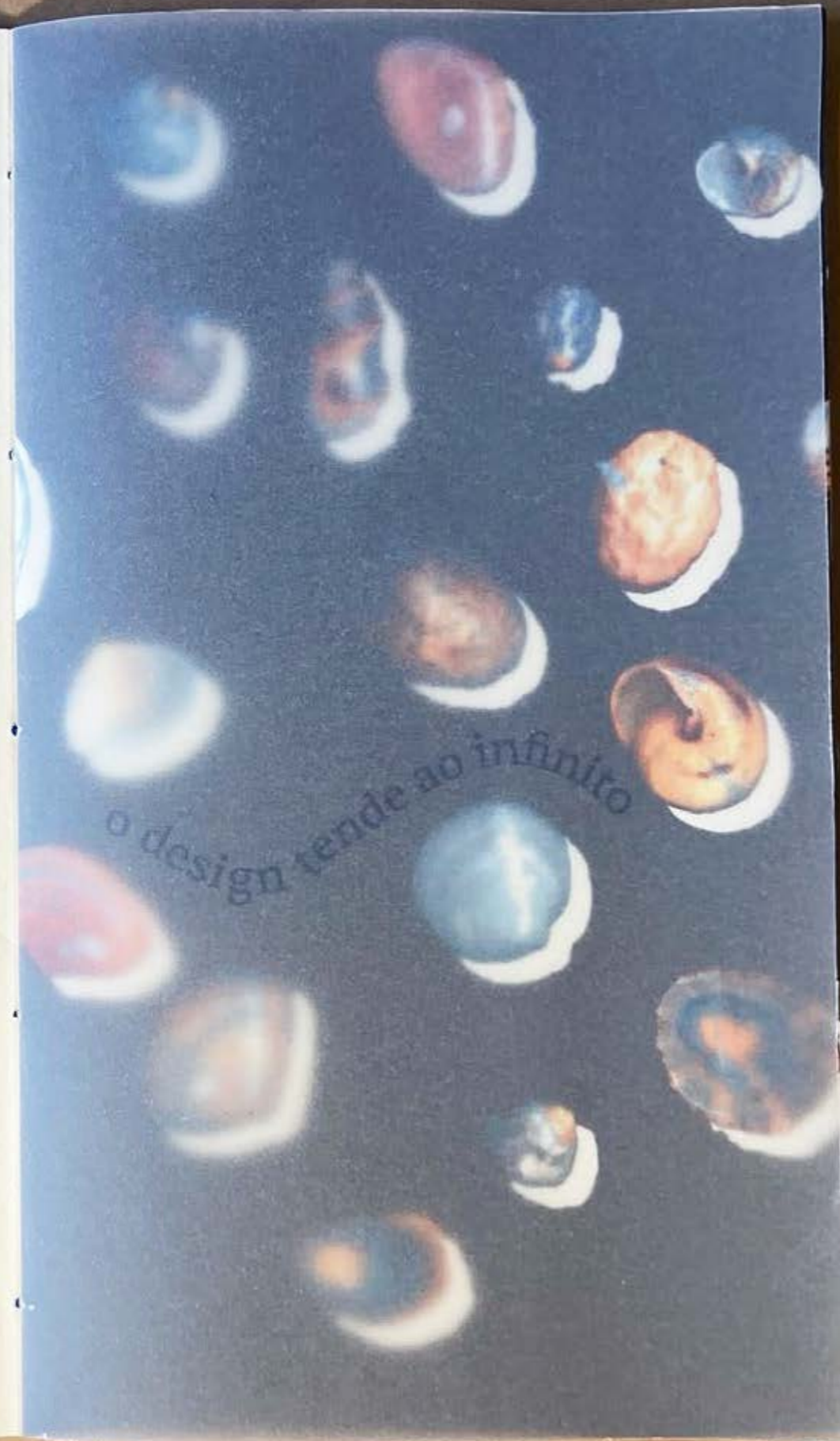
certo?

**rojetar
isas**

cionais

mitas

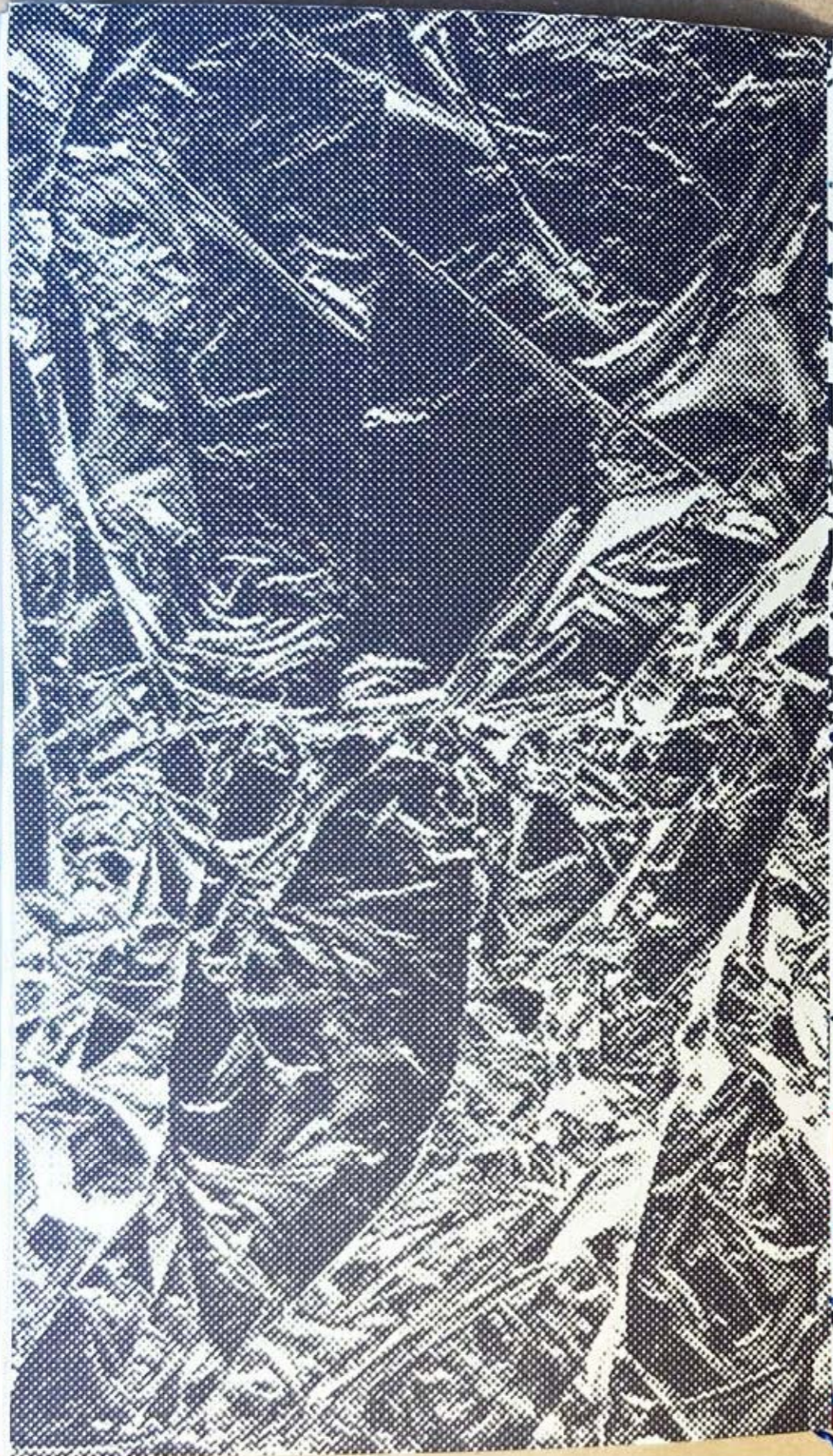
O design é um campo de **possibilidades imensas** no mundo complexo em que vivemos. Por ser uma área voltada, historicamente, para o planejamento de interfaces e para a otimização de interstícios, ela tende a **se ampliar** à medida que o sistema se torna mais complexo e à medida que aumenta, por conseguinte, o número de instâncias de **inter-relação** entre suas partes. O design tende ao infinito - ou seja, dialogar em algum nível com quase todos os outros campos de conhecimento.



Descobrir como fazer para que tudo o que *fazemos* e *pensamos* se relaciona com tudo o que *sentimos* e *sabemos* é a grande chave para o desenvolvimento de outras dimensões do campo do design

Como a busca por legitimação científica e pela padronização e produção em série influenciou o declínio do trabalho artesanal qualificado e a consequente negligência do ato criativo ligado à sensibilidade pessoal?





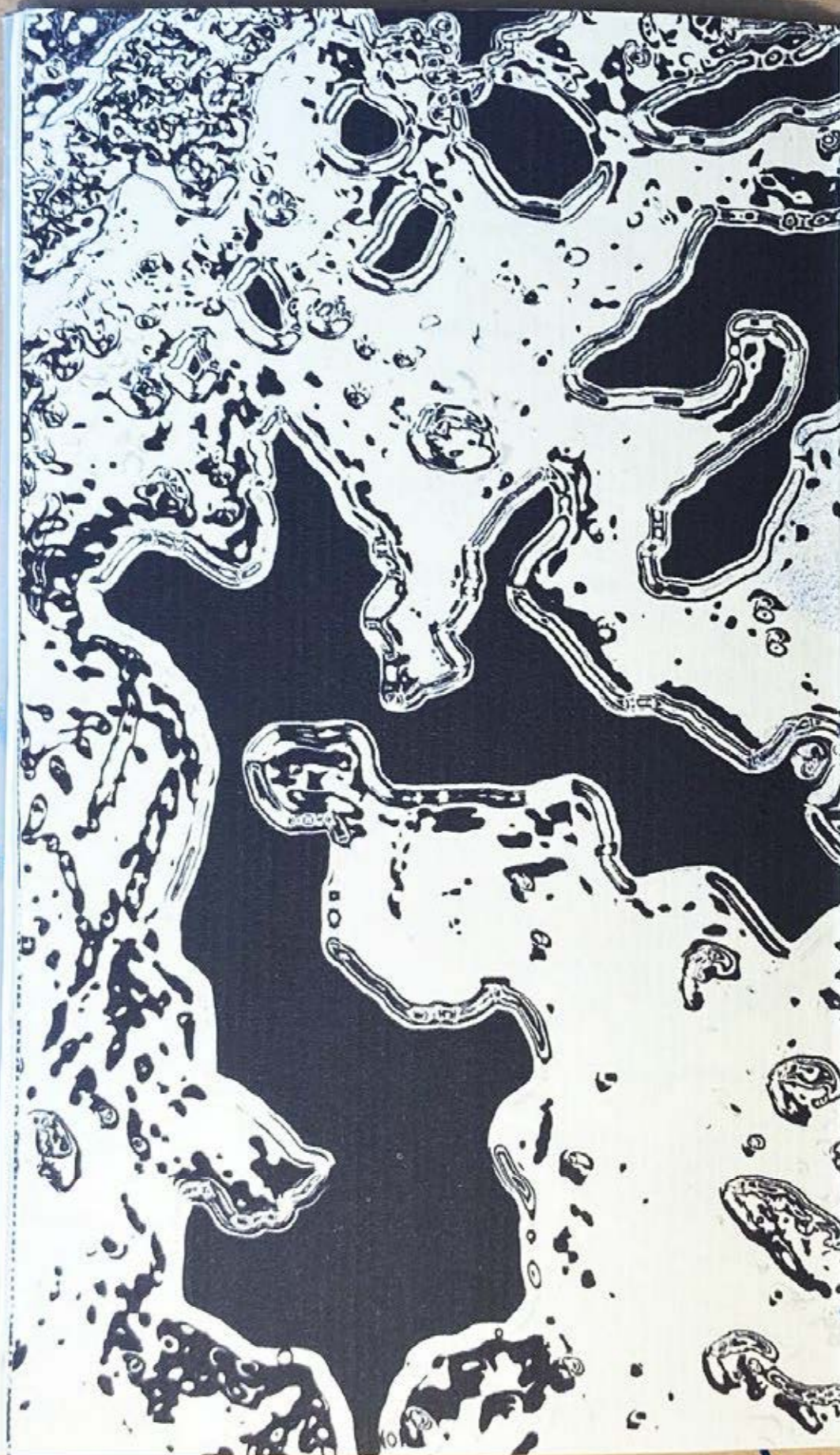
A valorização do método à experiência, separando o saber prático do intelectual e o ato de projetar do de executar, foi responsável pelo progressivo



esquecimento

dos processos manuais
e pelo desgaste

da subjetividade
na atividade do designer.



A MODALIDADE
NÃO INDUSTRIAL
DE PRODUÇÃO DO
DESIGN RECORRE AO
TRABALHO MANUAL
NÃO AO ARTESANATO



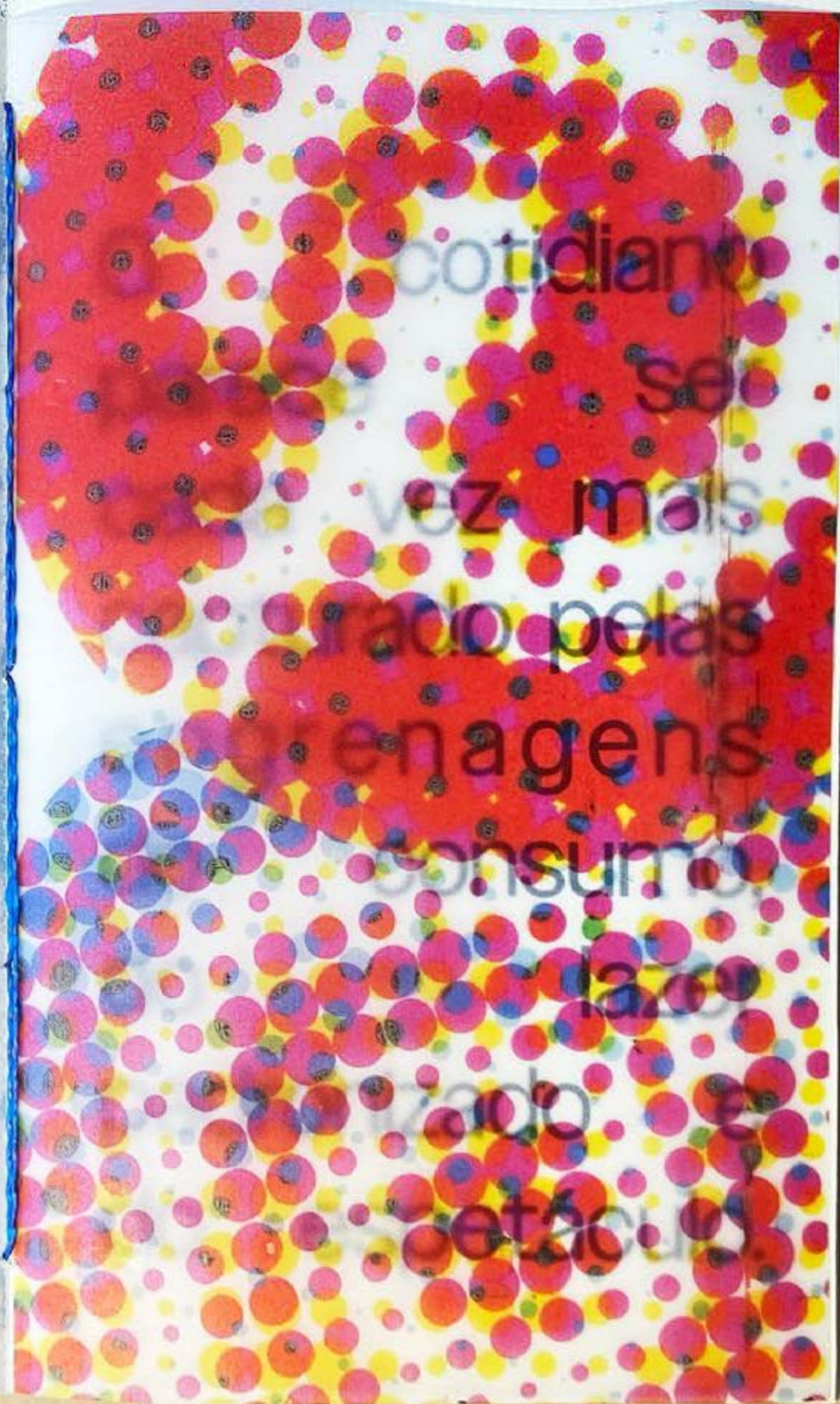
A MODALIDADE
NÃO INDUSTRIAL
DE PRODUÇÃO DO
DESIGN RECORRE AO
TRABALHO MANUAL
NÃO NA ARTESANATO

vivemos na

vivemos na

era do mental
 racional
 produtivo era do mental
 racional
 produtivo
 era do mental
 racional v
 produtivo era do mental
 racional
 produtivo era do mental
 era do mental
 racional
 produtivo era do mental
 racional
 produtivo
 era do mental
 racional
 produtivo era do mental
 racional era do mental
 racional racional
 racional
 produtivo era do mental
 racional produtivo era do mental
 racional
 produtivo
 era do mental
 racional produtivo racional
 produtivo era do mental
 racional
 era do mental
 racional
 produtivo era do mental
 racional produtivo
 produtivo era do mental
 racional
 produtivo era do mental
 racional

vivemos na



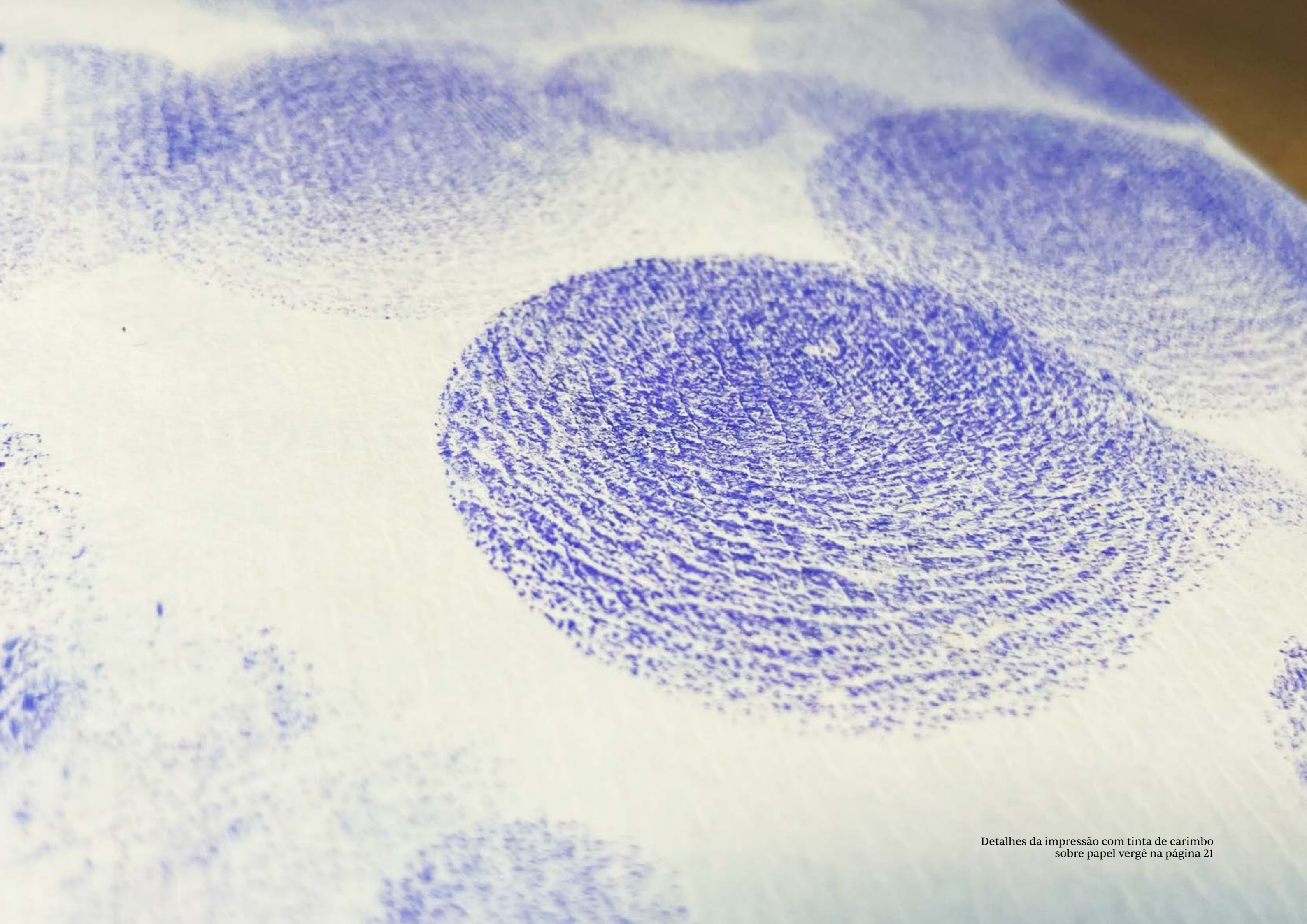


O cotidiano parece ser cada vez mais capturado pelas engrenagens do consumo, do lazer padronizado e do espetáculo.

O conteúdo visual contemporâneo tornou-se majoritariamente uma **mercadoria descartável** e inevitavelmente imersa na lógica do mercado.



Diante do bombardeio contínuo de estímulos digitais, nossa capacidade de acessar dimensões mais reflexivas e imaginativas do pensamento se enfraqueceu, tornando-nos alheios aos aspectos sutis, silenciosos e subjetivos da vida cotidiana - **justamente aqueles que alimentam e sustentam a criatividade contemplativa**

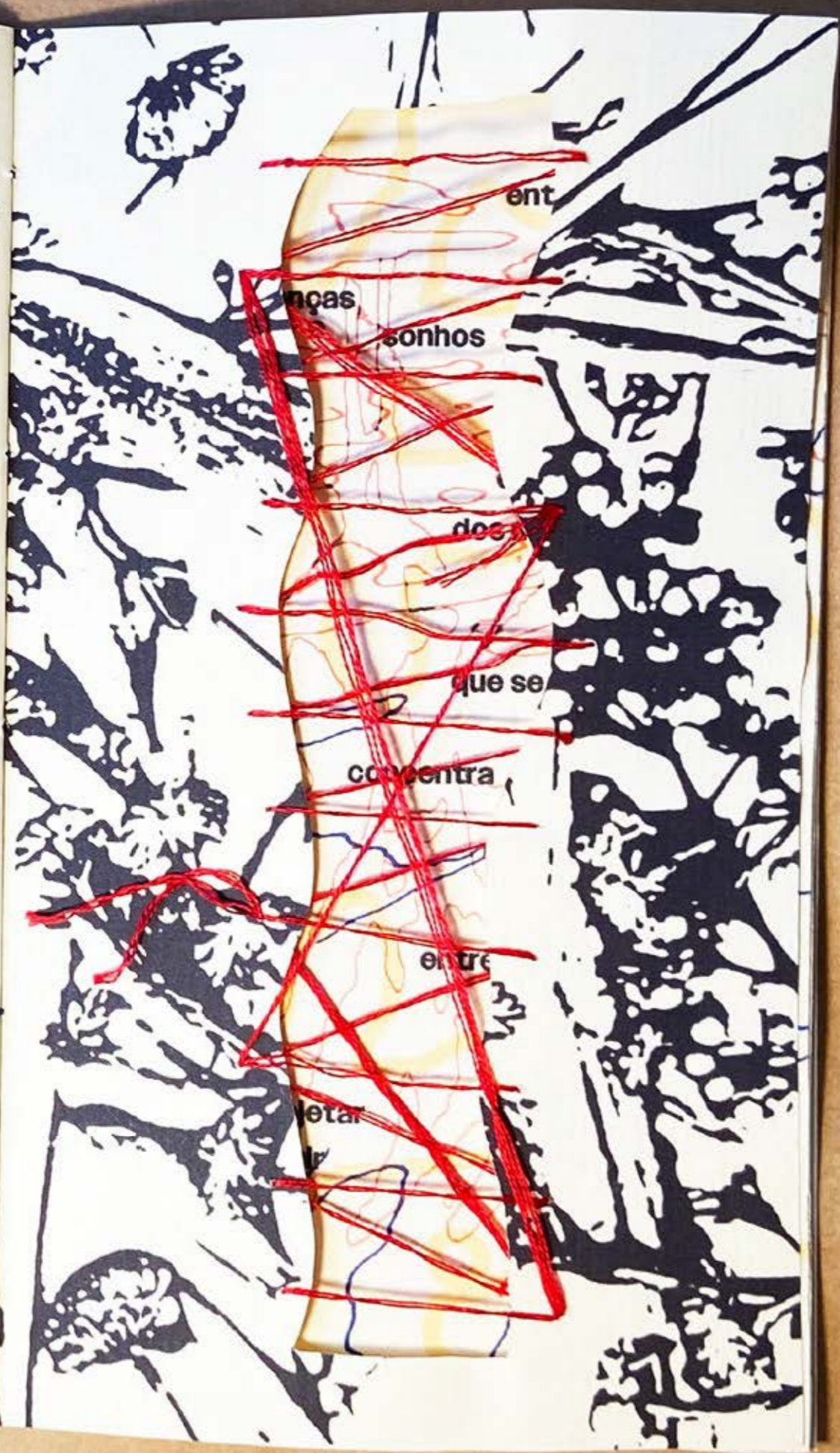


Detalhes da impressão com tinta de carimbo
sobre papel vergê na página 21

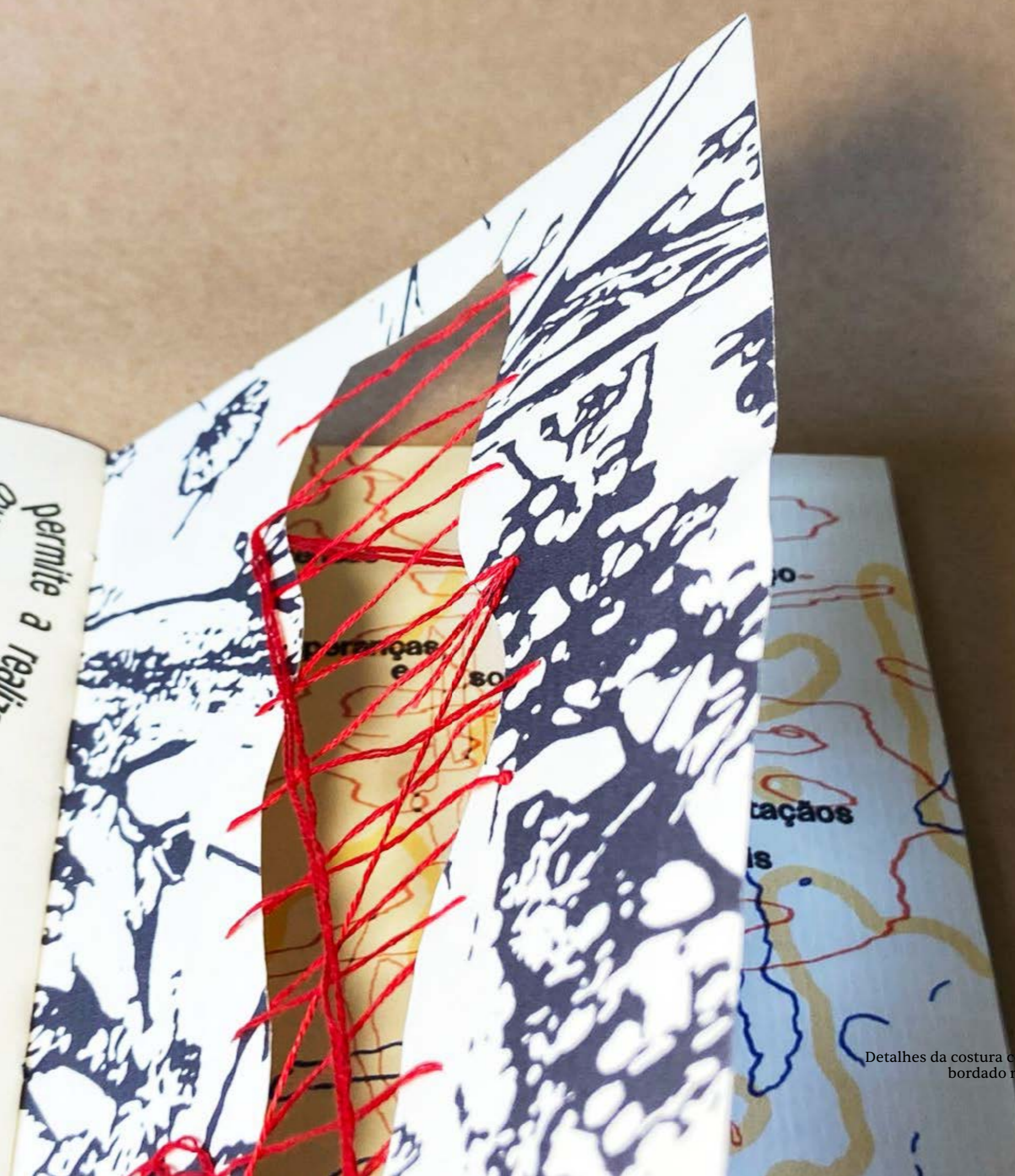
permite a realização de um trabalho verdadeiramente significativo, no qual a subjetividade da criatividade do indivíduo se encontram espaço para se manifestarem de forma plena.

apenas em processos mentais abstratos, mas também na prática física e sensível do ato de criar. A colaboração entre o manual e o intelectual permite a realização de um trabalho verdadeiramente significativo, no qual a subjetividade da criatividade do indivíduo se encontram espaço para se manifestarem de forma plena.

mas criatividade não se manifesta apenas em processos mentais abstratos, mas também na prática física e sensível do ato de criar. A colaboração entre o manual e o intelectual permite a realização de um trabalho verdadeiramente significativo, no qual a subjetividade da criatividade do indivíduo se encontram espaço para se manifestarem de forma plena.



permite a realização de um trabalho significativo
que se manifesta apenas em processos mentais
e não se manifesta apenas em processos mentais
colaboração e atuação
criar a opção
significativamente



Detalhes da costura com linha de bordado na página 23

práticas artísticas em que a manufatura é valorizada e a ação da mão é protagonista, e possível observar uma conexão mais direta com a expressão subjetiva e autêntica do ser humano.

Atividade do projeto e desenvolvimento de soluções e intervenções que se manifestam no ambiente físico e mental.

é possível observar uma conexão mais direta com a expressão subjetiva e autêntica do ser humano.

é na tensão entre o avanço de esperanças e sonhos e das limitações dos materiais que se concentra a relação entre o projetar e contruir e o ato criativo e o fazer.

Fazer e pensar andam juntos. Ambos são formas de conhecimento igualmente válidas.





A artesanía emerge como ruptura com a rigidez dos sistemas projetuais tradicionais.

1



2

Ao abandonar a busca por perfeição e totalidade, o design

3

passa a operar como campo de diálogo, experimentação e abertura

4

mais interessado nos processos do que nos produtos, mais atento às relações do que às formas isoladas



O design existe também para elaborar **questionamentos** e nem sempre para propor soluções funcionais. É preciso resistir à racionalização extrema do mundo e continuar **instigando sentimentos extra-ordinários**.



... para elaborar **questionamentos** e **nem**
... soluções funcionais. É preciso **resistir**
... do mundo e continuar **instigando**
...
...ações.



Detalhes da capa e sobrecapa



Errogrãica

Adjetivo feminino

caracteriza a incorporação de erros
visuais, técnicos ou conceituais
como linguagem expressiva

Elaborado e impresso por
Isadora Pacini em 2022

Detalhes da quarta capa e sobrecapa

Conclusão

Ao longo deste trabalho, buscou-se compreender e problematizar as dinâmicas que atravessam a prática do design contemporâneo, especialmente no que diz respeito à relação entre o fazer manual, a subjetividade e o campo expandido da criação. Partindo da figura do designer-artesão, foi possível revisitar criticamente os paradigmas históricos que separaram concepção e execução, mente e mão, arte e técnica. O percurso teórico permitiu uma imersão nos conceitos de cultura material, poética do fazer e subjetividade criativa, recuperando, assim, um olhar mais sensível e integrado para o campo do design.

A partir de uma análise histórica, constatou-se que a Revolução Industrial e os modelos produtivos modernos sedimentaram uma lógica que privilegiou a eficiência, a repetição e a racionalização dos processos de criação. O design, enquanto disciplina emergente neste contexto, foi constituído sobre essas bases, afastando-se gradativamente de sua dimensão artesanal e subjetiva. As relações entre arte, artesanato e design passaram a ser tratadas como campos estanques, com fronteiras bem definidas, excluindo a complexidade das práticas criativas que transitam entre esses domínios. No entanto, o aprofundamento nas discussões acerca da cultura material, proposto principalmente por autores como Tim Ingold e Jorge Larrosa Bondía, revelou que essa separação é, antes de tudo, uma construção social e histórica. A crítica ao modelo hilemórfico e a proposição de uma ontologia das coisas como fluxos e processos em devir abriram espaço para uma nova compreensão sobre o fazer projetual. O design, nessa perspectiva, deixa de ser um campo apenas funcional e técnico para assumir sua condição de prática existencial, situada e sensível. O gesto, o improviso e o contato direto com os materiais tornam-se, assim, aspectos fundamentais para a emergência de uma criatividade autêntica e poética.

Essa abordagem também encontra ressonância nas críticas contemporâneas ao capitalismo informacional, como as de Byung-Chul Han e Jonathan

Crary. Ambos os autores apontam para os riscos de um esvaziamento subjetivo provocado pela hiperconectividade, pela padronização estética e pela lógica da produtividade incessante. Nesse cenário, a valorização da manualidade e da experiência sensível tornam-se gestos de resistência. Retomar o fazer com as mãos é também retomar o tempo, a atenção e a presença - dimensões cada vez mais escassas no mundo digital.

Ao discutir as fronteiras entre o digital e o analógico, a pesquisa demonstrou que não se trata de negar as tecnologias ou o ambiente virtual, mas de buscar modos críticos e conscientes de interação com essas ferramentas. O desafio posto ao designer contemporâneo é, portanto, o de integrar os aprendizados do mundo digital sem perder de vista a potência criativa que emerge do encontro com a matéria. Essa reflexão culmina na proposta de um design que seja simultaneamente técnico e poético, objetivo e sensível, planejado e aberto ao acaso.

O desenvolvimento do projeto gráfico editorial Errográfica materializou, de forma prática, essas inquietações teóricas. Ao assumir a experimentação como método, a produção da publicação colocou o próprio processo de criação no centro da experiência, reafirmando o valor da errância, do improviso e da escuta aos fluxos materiais. O livro-objeto, concebido como uma coisa em devir, tensiona as convenções editoriais e propõe ao leitor uma experiência que extrapola a leitura racional, convidando-o à fruição tátil, visual e conceitual. Ao retomar os conceitos discutidos, destaca-se que o design, quando compreendido como campo expandido, não apenas transita entre diferentes disciplinas, mas também questiona suas próprias fronteiras ontológicas. A dissolução das barreiras entre arte, design e artesanato aparece, aqui, não como uma simples provocação conceitual, mas como uma resposta ética e estética frente ao esvaziamento criativo promovido por modelos produtivistas.

Além disso, o conceito de designer-artesão, explorado ao longo da pesquisa, revelou-se como uma metáfora potente para a atuação projetual contemporânea. Esse agente criativo é aquele que, ao habitar os interstícios entre teoria e prática, pensamento e gesto, projeto e execução, consegue instaurar espaços de invenção genuína. O designer-artesão opera na contramão das fórmulas pré-estabelecidas, valorizando os processos abertos, o diálogo com os materiais e a capacidade de se afetar e ser afetado pelo mundo ao redor.

O percurso metodológico escolhido, fundamentado na teoria, mas também enraizado no fazer, reforça a importância da pesquisa prática como campo legítimo de produção de conhecimento no design. A articulação entre o embasamen-

to bibliográfico, a reflexão crítica e o desenvolvimento material da Errográfica permitiu que esta monografia fosse, ela própria, um exercício de aproximação entre teoria e prática, entre conhecimento mental e manual.

Por fim, este trabalho não pretende oferecer respostas definitivas ou modelos metodológicos universais. Pelo contrário, a proposta é abrir caminhos para novas investigações, estimulando um olhar mais atento e sensível às potências criativas que emergem quando se habita o intervalo entre o pensamento e o fazer. Afinal, Ingold (2022) escreve: “a única maneira de se aprender alguma coisa - isto é, conhecer a partir do próprio interior de um ser -, é por meio de um processo de autodescoberta. Para conhecer as coisas temos de penetrá-las e depois deixar que elas cresçam dentro de nós, que se tornem um parte do que somos” (Ingold, 2022, p. 15). Dessa forma, o projeto assume, ainda, uma estrutura circular, marcada por infinitas possibilidades de interpretação, o que lhe confere uma natureza lacunar e aberta: ele só se completa na medida em que é ativado pelo imaginário de quem o observa. Trata-se de um processo ilimitado, que teve início em mim, mas não encontra um ponto final determinado - pois continua a acontecer no encontro sensível entre a obra e o outro.

Essa dinâmica é um convite a reconhecer que, enquanto ainda for possível, é necessário enxergar aquilo que sustenta a experiência de estar no mundo. Enquanto houver espaço para imaginar, criar, errar, deslumbrar-se e habitar o tempo com liberdade, é urgente que o façamos. A publicação Errográfica emerge, portanto, de um desejo de reafirmar o valor do gesto manual, da sensibilidade e da subjetividade - aspectos que, apesar de frequentemente marginalizados, ainda fazem sentido.

Referências Bibliográficas

AGAMBEN, Giorgio. O que é o ato de criação? In: O fogo e o relato: ensaios sobre criação, escrita, arte e livros. Tradução de Selvino J. Assmann. São Paulo: Boitempo Editorial, 2018. p. 39-60.

BACHELARD, Gaston. A poética do espaço. Tradução de Maria Cristina Monteiro. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

BONDÍA, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. Revista Brasileira de Educação [online]. 2002, n.19, pp.20-28. ISSN 1413-2478. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/Ycc5QDzZKcYVspCNspZVDxC/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 28/03/2025

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. Trad. Francisco de Ambrosi. Porto Alegre: Zouk, 2012.

CADÔR, Amir Brito. Eu nunca leio, só vejo as figuras. São Paulo: Lote 42, 2024.

CARA, Milene. Do desenho industrial ao design no Brasil. São Paulo: Blucher, 2010.

CARDOSO, Rafael. Design, cultura material e o fetichismo dos objetos. Arcos, Rio de Janeiro, v. 1, n. único, p. 15-36, 1998.

CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. 2 ed. São Paulo: Ubu, 2016.

CARDOSO, Rafael. Uma introdução à história do design. 3 ed. São Paulo: Blucher, 2008.

CRARY, Jonathan. 24/7: Capitalismo tardio e os fins do sono. 5. ed. São Paulo: Ubu Editora, 2016.

COUTO, Rita Maria de Souza; OLIVEIRA, Alfredo Jefferson de; FARBIARZ, Jackeline Lima; NOVAES, Luiza. Formas do design: Por uma metodologia interdisciplinar. Rio de Janeiro: Rio Book 's 2 edição Revisada e Ampliada, 2014.

DIDI-HUBERMAN, Georges. Quando as imagens tocam o real. São Paulo: Editora 34, 2012.

FORTE, Caio Vasconcelos Maia. Coisas: um livro interativo como resgate da subjetividade criativa. 106 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Visual Design) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

GROYS, Boris. Sobre o ativismo artístico. Tradução de Caroline Alciones de Oliveira Leite e Luiz Sérgio de Oliveira. Poiesis, Niterói, v. 18, n. 29, p. 205-219, jan./jun. 2017.

INGOLD, Tim. Estar vivo: ensaios sobre movimento, conhecimento e descrição. Tradução de Fábio Creder. Petrópolis: Editora Vozes, 2015.

INGOLD, Tim. Fazer: antropologia, arqueologia, arte e arquitetura. Tradução de Luiz Paulo Rouanet. Petrópolis: Editora Vozes, 2022.

INGOLD, Tim. Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais. Horizontes Antropológicas, vol. 18, no. 37. Porto Alegre: 2012. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ha/a/JRMDwSmzv4Cm9m9fTbLSBMs/?lang=pt>. Acesso em: 29/03/2025

IRIGOYEN, Gabriela A. O livro (de artista) em sua dimensão poética. 2024. Dissertação (Mestrado em Design) - Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2024.

KENT, Corita; STEWARD, Jan. Aprender de coração. 1ª ed. São Paulo: Clube do Livro do Design

HAN, Byung-Chul. A salvação do belo. Tradução de Douglas Kim. Petrópolis: Vozes, 2019.

HAN, Byung-Chul. A sociedade do cansaço. Tradução de Enio Paulo Giachini. Petrópolis: Vozes, 2017.

HAN, Byung-Chul. Não-coisas: reviravoltas do mundo da vida. 1. ed. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2022.

HEIDEGGER, Martin. Ser e tempo. 15. ed. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2005

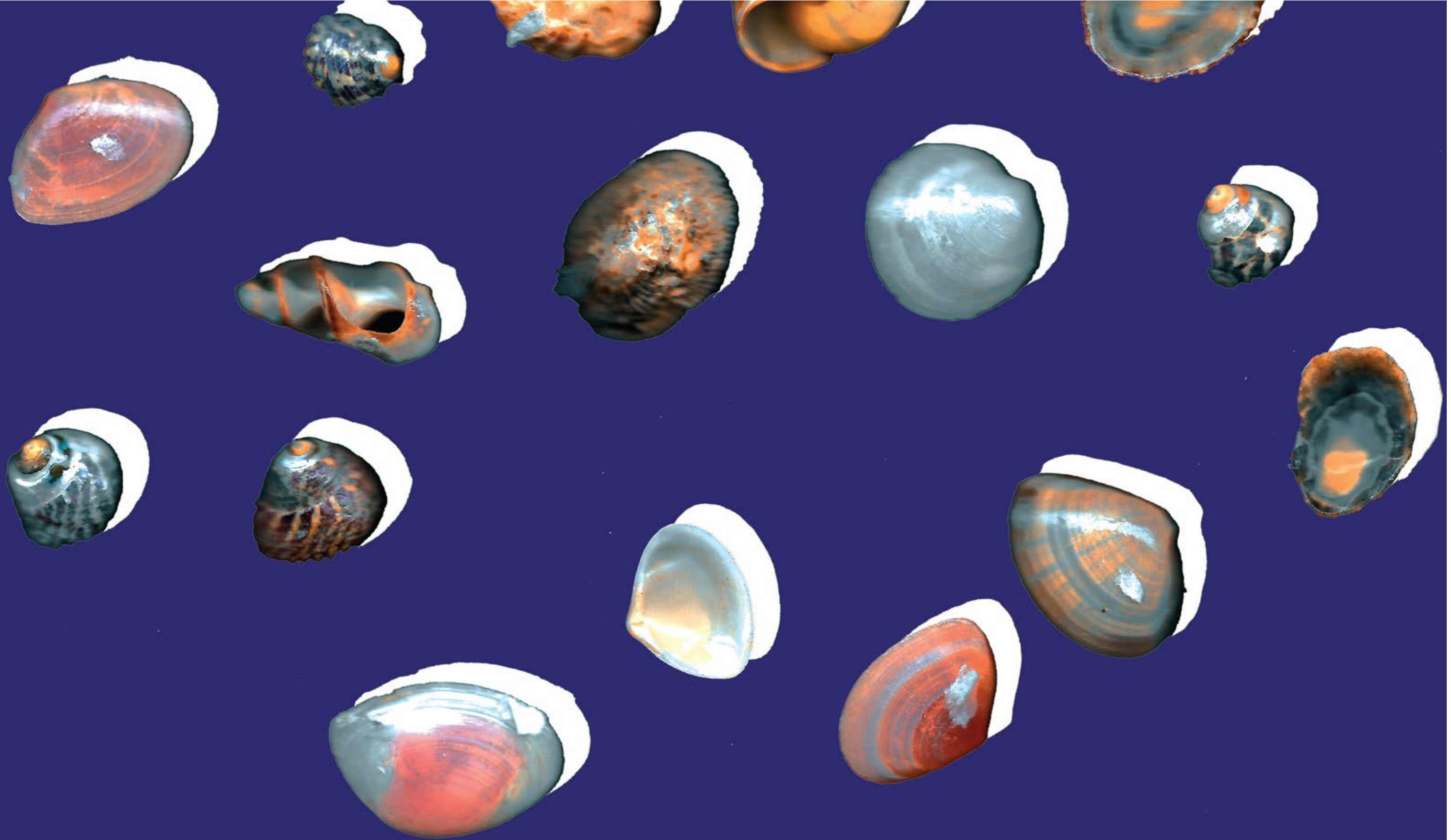
LUPTON, Ellen (org.). Intuição, ação, criação: graphic design thinking. 1.ed. São Paulo, SP: Editora G. Gili, 2013.

ROCHA, Marcelo Fonseca. Transitando entre a produção industrial e artesanal: o designer enquanto artífice. 2019. 118 f. Dissertação. (Mestrado em Design) - Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

PAIM, Gilberto. Identidade artesanal. Agitprop, Revista Brasileira de Design, ano II, n. 13, 2009. Disponível em: http://www.agitprop.com.br/index.cfm?pag=leitura_det&id=40&titulo=leitura_resenhas. Acesso em: 27/03/2025

PYE, David. The nature and art of workmanship. USA: Bloomsbury Academic, 2015.

SENNETT, Richard. O artífice. Rio de Janeiro, RJ: Editora Record, 2009.



Matéria & errância
um resgate do gesto criativo no design

Isadora Pacini
Orientação Irene Peixoto