

DESIGN DO CANSAÇO:

A imagem na sociedade
de desempenho



Universidade de Brasília

Instituto de Artes
Departamento de Design
Clarice Taylor Guirra

DESIGN DO CANSAÇO:

A imagem na sociedade
de desempenho



Universidade de Brasília

Relatório apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso em Programação Visual do curso de graduação em Design da Universidade de Brasília sob orientação da Profa Dra Ana Mansur de Oliveira.

Instituto de Artes
Departamento de Design
Clarice Taylor Guirra

Brasília - DF, 2021

A todos que estão cansados
demais para dormir à noite

RESUMO

Design do Cansaço: A imagem na sociedade de desempenho é um projeto de design crítico que busca discutir os limites entre os espaços do design, da filosofia e da arte, e utiliza-se do design enquanto ferramenta de construção de significado. Tomando Byung Chul-Han e Hartmut Rosa como principais expoentes dos problemas sociais vividos atualmente, o projeto constitui-se em materialidades interligadas que discutem a exaustão à qual o sujeito de desempenho está submetido e os fatores sociais que a provocam. Desse modo, faz-se uso de murais, cartazes e das redes sociais para tecer uma narrativa em que o espectador seja confrontado com a rotina diária a qual está submetido frente à aceleração dos processos sociais, comunicando de forma gráfica a opressão mascarada que a sociedade exerce sobre o indivíduo.

Palavras-Chave: Design Crítico. Sociedade do Cansaço. Sociedade de Desempenho. Aceleração.

ABSTRACT

Burnout Design: The image in the performance society is a critical design project which searches for the limits between the areas of design, philosophy and art, exerting design as a tool for building meaning. Taking Byung Chul-Han and Hartmut Rosa as the main exponents of the social problems faced today, the project consists of interconnected artifacts that discuss the exhaustion that commits the performance subject and its social causes. That way, make use of murals, posters and the social media to wave a narrative that confronts the viewer with its daily routine in face of the acceleration of the social processes, communicating in a graphic way the masked oppression from the society above the individual.

Keywords: Critical Design. Burnout Society. Performance Society. Acceleration.

SUMÁRIO

- 1. Introdução - pg 6**
 1. 1. Objetivos - pg 7
- 2. Metodologia - pg 8**
- 3. Aceleração, desempenho e imagem - pg 10**
- 4. Design e construção de significado - pg 14**
- 5. Experiência do espectador - pg 17**
- 6. Qual mensagem transmitir? - pg 19**
- 7. Design do cansaço - pg 22**
- 8. A materialização dos conceitos - pg 25**
 8. 1. Hora de acordar - pg 26
 8. 2. Mar de sal - pg 28
 8. 3. O último grito - pg 30
 8. 4. Cartazes individuais - pg 32
 8. 5. Instagram - pg 33
- 9. Identidade Visual - pg 34**
- 10. Considerações Finais - pg 37**
- 11. Referências Bibliográficas - pg 39**
- 12. Anexo - pg 40**

1. INTRODUÇÃO

"O veredicto da sociedade positiva é este: 'Me agrada.'"

(HAN, 2017b, p 15)

Ninguém mais se torna designer no Brasil sem, em algum momento, ouvir falar sobre Cardoso. Início então este trabalho com uma de suas principais ideias, a de que desenvolver projetos no mundo complexo exige "abdicar da premissa de que os problemas são simples. Se você tem uma resposta pronta, é provável que não tenha entendido direito a pergunta." (CARDOSO, 2016, p 21).

Trago essa citação como abertura deste trabalho pois ela representa perfeitamente o processo que percorri. Comecei meus estudos com uma inquietação que ainda não sabia traduzir: me incomodava ter de acordar todos os dias às 5h30 e estar cansada demais para trabalhar direito, me incomodava ter que me vestir com roupas que não me representavam, me incomodava percorrer dia após dia o mesmo percurso até que aquela passagem perdesse o sentido.

Desesperada em busca de algo que pudesse apaziguar estes sofrimentos, debrucei-me sobre o livro *A Música do Silêncio*, de Patrick Rothfuss, e fui seduzida pelas respostas simples que sua protagonista representava: Se os significados do mundo são criações da mente, é possível ter mais serenidade através da transformação do pensamento. Parece um tanto esotérico, não é mesmo? Mas não, minha proposta inicial nada mais era do que incentivar, por meio da visualidade, que as pessoas incluíssem mais momentos de contemplação e criação artística em seu cotidiano, de modo a oferecer momentos de descanso e válvulas de escape para a mente. Minha esperança era de que essa prática atuasse como uma forma de transformar as relações que o indivíduo tece com a vida que o cerca, o que me deixava com a pergunta de como percorrer este longo caminho?

O primeiro passo para elucidar essa questão foi procurar compreender melhor o contexto social que me cerca. Para isso, baseei-me nos estudos de Byung Chul-Han, que ergueu duas problemáticas que acabaram por desviar-me de meu objetivo inicial. Primeiro, com sua explicação a respeito da coerção silenciosa da mídia, convenceu-me de que as dores que eu sentia não eram um problema individual, mas uma consequência do meio social e do momento histórico em que estou inserida. Em seguida, ao discursar sobre transparência e mídia como dois dos principais meios de controle social da atualidade, fui confrontada com a necessidade de envolver meus espectadores numa perspectiva coletiva, extrapolando a intimidade e convidando ao debate social através das mídias gráficas.

Estabelecidas estas bases, fez-se necessário reformular meu objetivo: com este estudo pretende-se criar peças gráficas que levem seus espectadores a refletir sobre os problemas que os atingem enquanto problemas sociais. Para isso, foram elaborados painéis feitos com lambe-lambes e posicionados em locais de grande fluxo de Brasília e criou-se um instagram onde os diálogos iniciados com os painéis poderiam se estender.

Desejo, portanto, não mais oferecer uma resposta pronta às pessoas infelizes como eu, mas chamar sua atenção ao fato de que os males que estamos sofrendo não são questões individuais. São na verdade resultados da maneira como estamos nos relacionando com a vida, e, principalmente, construções sociais que podem ser profundamente influenciadas por nossas produções imagéticas. Portanto, faz-se necessário discutir novas possibilidades e trabalhar para que se possa criar uma fâsca de mudança na mente do espectador.

1. 1. OBJETIVOS

Este trabalho pauta-se nas possibilidades do design crítico para tecer uma narrativa em que o espectador seja confrontado com a rotina diária a qual está submetido na sociedade de desempenho. Para isso, pretende-se comunicar de forma gráfica a opressão mascarada que a sociedade exerce sobre o indivíduo.

A partir disso, considerou-se como **objetivos específicos**:

- Realizar revisão bibliográfica de autores consagrados que discutam o contexto sócio-político atual e o papel da arte e das mídias gráficas na construção desse ambiente social;
- Tecer uma narrativa que transite entre aquilo que hoje é tido como espaço da arte e espaço do design;
- Criar murais ilustrativos, compostos por lambe-lambes, a serem posicionados em locais de grande circulação de Brasília;
- Criar uma obra gráfica composta por experimentações tipográficas, colagens e ilustrações.
- Criar um instagram onde semanalmente sejam postadas pílulas dos conteúdos estudados e ilustrações que possam dar continuidade ao diálogo aberto pelos murais.
- Tecer uma análise sobre a importância da experiência artística no desenvolvimento do Humano.

2. METODOLOGIA

"Numa sociedade em decadência, a arte, para ser verdadeira, precisa refletir também a decadência."

(FISCHER, 1976, p 58)

Este trabalho foi gestado ao longo de 19 meses. Comecei meus estudos em março de 2020, dias antes do início da quarentena no Brasil. Assim como o isolamento e este período de crise, meu trabalho neste projeto alongou-se muito além da data estimada a princípio. Agora, ao final de setembro de 2021, descrevo meu processo que foi tão complicado quanto a crise ao longo da qual se desenvolveu, e reflete minhas experiências nesses quase dois anos de pandemia.

Comecei meus estudos com o objetivo de propagar as ideias representadas por Auri, no livro *A Música do Silêncio*. Até então, pretendia fazer uma decupagem do livro e rediagramar os trechos selecionados numa nova narrativa, com ilustrações e experimentações gráficas que reforçassem os símbolos criados por Patrick Rothfuss. Para isso, iniciei meus estudos com uma leitura aprofundada de *A Música do Silêncio* e uma revisão literária sobre design conceitual, design crítico, e outras facetas da metodologia em projetos voltados a comunicar mensagens subjetivas. Nesta etapa, estudei autores como Ana Mansur de Oliveira, Carlo Franzato e Matt Malpass.

A revisão do livro, porém, levou-me à conclusão de que a decupagem de seu texto não favoreceria a mensagem múltipla que eu gostaria de transmitir. Assim, sem um texto para diagramar, decidi usar textos próprios no livro que pretendia construir. Reuni uma coleção de textos que escrevi ao longo dos últimos anos, ordenei e editei seu conteúdo, tornando-os mais parecidos entre si. Compilei um total de sessenta páginas de pequenos textos e poesias, que ao final do trabalho seriam novamente decupadas para tornarem-se os textos que compõem os painéis.

Passado meu estudo com os autores de design conceitual, parti para a leitura dos textos de Byung Chul-Han. A esta altura,

meu projeto foi colocado em cheque, mas ainda não sabia como solucionar as questões levantadas pelo autor, de modo que continuei trabalhando rumo à minha proposta inicial. O passo seguinte de meus estudos foi em direção às fronteiras entre design, arte e comunicação. Neste momento, despojei-me das distinções entre estas áreas de estudo: meu objetivo era compreender como uma experiência estética é capaz de afetar seu espectador, qual o seu papel enquanto instrumento de comunicação e como realizá-la de maneira efetiva. Os principais autores desta etapa são Arthur Danto e Rachel de Oliveira em suas análises sobre Flusser.

A esta altura, grande parte deste relatório já estava escrita, aguardando apenas uma edição final que organizasse melhor as ideias contidas em cada sessão. Eu já havia editado e reeditado inúmeras vezes os textos selecionados para serem diagramados, já havia decidido o fluxo que pretendia seguir com a narrativa e distribuído o conteúdo por mais de quarenta páginas com uma diagramação inicial que servisse de rascunho posteriormente. Foi nesse momento que apresentei meu trabalho para o Prof. Rogério Câmara, e as inquietações levantadas por Han que eu vinha ignorando há meses finalmente fizeram sentido. Há mais de um ano eu vinha desenvolvendo

um livro de design conceitual que instigasse seus leitores a tomar decisões mais conscientes. Foi depois desta reunião e de duas semanas ruminando minhas anotações desta conversa que compreendi que se meu problema era coletivo, não bastava que eu me comunicasse com indivíduos, era preciso lançar uma mensagem que tivesse alcance coletivo.

Do design conceitual, passei ao design crítico e finalmente alcancei o design ativista. Meu livro, que era uma decupagem de textos, que eram uma coleção de registros pessoais, foi novamente recortado e editado, transformado agora em cartaz.

Não me parecia justo que todos os esforços investidos neste estudo fossem em vão. Depois de me deparar com tamanho problema coletivo, realizei que pedir aos indivíduos que lidassem com esses problemas isoladamente seria deixar-me levar pela maré, não criaria resistência às questões levantadas. Desse modo, abri mão do livro que sonhei em diagramar e reorganizei seu conteúdo em painéis compostos por cartazes A4 de lambe-lambes. Dispus os painéis em pontos de grande circulação e criei um instagram linkado a eles. Nesta conta, foram realizadas postagens com pilulas de conteúdo que continuassem o diálogo aberto pelos painéis.

3. ACELERAÇÃO, DESEMPENHO E IMAGEM

"A sociedade do século XXI não é mais a sociedade disciplinar, mas uma sociedade de desempenho"

(HAN, 2017a, p 23)

Algo me apavora nos dias de hoje: não importa com quem eu converse, todos estão tristes. Por muito tempo, observar isso me parecia apenas uma fonte de desesperança. Mesmo as pessoas mais felizes com quem conversava, em um segundo olhar, uma etapa adentro na intimidade, revelavam-se insatisfeitas. Eu, imersa em minha própria infelicidade, procurava por fatores em cada pessoa que pudessem ser a causa dessas misérias. Alongava-me nestes pensamentos na tentativa de encontrar a regra que uniria todas e serviria para livrar-me da dor também. Foram os textos de Han que finalmente me fizeram compreender que a semelhança entre todas essas misérias, a chave, a raiz do problema, era o simples fato de estarmos todos nos sentindo assim. O simples fato de uma sociedade inteira ser composta por pessoas tristes. Iniciamos este relatório, portanto, numa tentativa de compreender esta sociedade que cultiva cidadãos infelizes.

Uma das grandes características da contemporaneidade é a constante sensação de falta de tempo. Segundo Hartmut Rosa, isso é fruto de uma aceleração geral dos processos técnicos e sociais, que atropelam as capacidades humanas em prol da competitividade exigida pelo modelo econômico atual. Ari Maia resume o ciclo da aceleração da seguinte maneira:

"a intensificação da exploração do trabalhador se faz por meio de mudanças tecnológicas, que levam a mudanças em práticas sociais, que resultam em uma contração do presente e ao abandono de modos de vida consolidados, que despolitizam e isolam o trabalhador e facilitam sua exploração" (MAIA, 2017, p 124)

Este movimento de aceleração, apesar de paradoxalmente diminuir o tempo necessário para execução de determinadas tarefas, sobrecarrega o sujeito aumentando a quantidade de atividades a serem cumpridas por unidade de tempo. Assim sendo, sustentar o ritmo imposto pela vida urbana atualmente exige uma constante podagem da comunicação entre o coletivo e sujeito de modo que suas múltiplas mensagens continuem inteligíveis mesmo disputando atenção com diversos outros estímulos que dificilmente podem ser previstos em sua concepção.

Desse modo, deve-se exigir o mínimo de seus destinatários, tornando a comunicação o mais desimpedida (transparente) possível: quanto mais automaticamente a mensagem for absorvida por seu destinatário, mais bem sucedida terá sido a interface. Assim, toda a negatividade (toda a alteridade, tudo aquilo que lhe exija qualquer esforço) é evitado ou, preferencialmente, eliminado de modo que todos os pontos de contato entre mente e mundo tornem-se pornográficos - ocorram no contato imediato entre imagem e olho, sem espaço para ruídos, subjetividades ou distrações.



Figura 1. Ilustração do homem-sombra. Suas mãos pendem abaixo de seus pés diante da incapacidade de agir. A vista cortada da figura também se assemelha à de um corpo pendente.

Seguindo este preceito, tudo aquilo que representa um obstáculo torna-se malquisto. O outro, o negativo e o diferente perdem seus papéis e lentamente dissolvem-se numa sociedade onde tudo e todos devem ser padronizados e superficiais a fim de maximizar a produção e elevar o desempenho da própria vida. Desse modo, as trocas não se dão mais entre partes diferentes capazes de somar-se e transformar-se mutuamente, nem mesmo através de textos longos e gradativos que lhe permitam digerir as mensagens que está recebendo: para suprir a necessidade de aceleração, as instituições passam a apropriar-se do meio mais direto de propagar uma intenção: **imagens**.

Como ressalta Flusser, imagens tem mais poder em criar significado e definir conceitos para o mundo, do que as próprias palavras que corriqueiramente utilizamos para construí-los. Segundo o autor:

"As imagens são algumas das formas pelas quais o ser humano sai do solipsismo e cria intersubjetividade, ou seja, são parte dos modos utilizados pelo ser humano para criar o mundo. Então, toda criação imagética é criação de mundo, criação de significado." (FLUSSER apud OLIVEIRA, R. 2018, p 53).

Desse modo, o autor explicita que as imagens têm mais poder de ativar a imaginação criativa e, portanto, mais influência nos significados que damos ao mundo. Em contrapartida, imagens são absorvidas de maneira quase inocente pelo cérebro: por se assemelharem aos processos de captação da realidade geral, são menos propensas ao julgamento crítico. Por essa característica, passam a ser ostensivamente abusadas pela mídia para orientar seu público-alvo, seu funil de vendas.

Com isso, as ideias propagadas pelas instituições são absorvidas pelo indivíduo social e passam a se aplicar coercitivamente à vida particular desse indivíduo - de tal modo que massifica suas ideias, sonhos e estilos e apaga as singularidades do Eu. O homem já não mais atua como homem, mas sim como máquina. Sua capacidade de criar mímica e desfalece conforme a habilidade de reproduzir comandos é supervalorizada. O indivíduo torna-se massa de manobra e as instituições lucram em cima de seu esvaziamento.

Para sustentar tal regime, porém, não basta impor tais demandas sobre os indivíduos que, frente à exploração desve-

lada, se revoltariam contra o sistema. As instituições, portanto, moldam seus discursos de modo que "no lugar de proibição, mandamento ou lei, entram projeto, iniciativa e motivação" (HAN, 2017a, p 24). Assim, os indivíduos não se veem mais obrigados a cumprir com seus deveres, mas são convencidos a se esforçar à exaustão por objetivos de consumo pré-determinados, instigados pela promessa hedonista de que ao seu esforço seguirá a bonança.

Desse modo, o homem positivo, agora livre de um agente coercitivo externo que o obrigue a trabalhar, torna-se escravo de si mesmo ao tentar atingir suas auto-expectativas. "O excesso de trabalho e desempenho agudiza-se numa auto-exploração. [...] O explorador é ao mesmo tempo o explorado. Agressor e vítima não podem mais ser distinguidos" (HAN, 2017a, p 30), e o desafio de opor-se a este agressor escalona junto à frustração pela incapacidade de alcançar as ilusões cuidadosamente tecidas pelas mídias.

Estas mensagens multiplicam-se indefinidamente numa balbúrdia de apelos à atenção, "o excesso de positividade se manifesta também como um excesso de estímulos, informações e impulsos" (HAN, 2017a, p 31): fragmenta e destrói a atenção e inflama os níveis de estresse e ansiedade. Apesar disso, o indivíduo multitasking (capaz de realizar diversas tarefas ao mesmo tempo) eleva-se a um modelo ideal e torna-se

parâmetro para o sucesso, o que faz com que cada vez mais indivíduos espelhem-se nele e se esforcem por atingir o seu padrão de ação, inclinando-se ainda mais para a fragmentação do mundo percebido: sua realidade sólida se esfarela e escorre por entre os dedos, abandonando-o à rotina mecanizada de procedimentos e tarefas automatizados.

É neste contexto que aflora uma sociedade repleta de indivíduos exaustos, depressivos e “fracassados”; incapazes de estabelecer vínculos profundos ou de atender às expectativas criadas. Uma sociedade em que arte e filosofia destacam-se da vida cotidiana, relegando-se à distinção do intelectual, e ao indivíduo comum restam apenas as relações superficiais, sementes de uma vida voltada não ao viver mas ao sobreviver.

Este projeto, portanto, parte desse contexto a fim de construir uma narrativa que aflora do cotidiano positivo e febril e revela-o como tal. Trata-se de uma construção de design conceitual que, através de suas formas, seja capaz de comunicar o caos no qual os indivíduos de desempenho cegamente encontram-se à deriva, e estender-lhes uma corda que lhes permita afastar-se ao menos um pouco da transparência que ameaça apagar a todos nós.



Figura 2 . Ilustração do olhar exausto. Imerso num ritmo tão acelerado, não resta tempo para que o sujeito de desempenho lide com suas dores. Em seu olhar estampam-se as angústias mal resolvidas e a exaustão de carregá-las.

4. DESIGN E CONSTRUÇÃO DE SIGNIFICADO

"No mundo de hoje, onde o tempo parece andar cada vez mais depressa, os significados ficam ainda menos estáveis."

(CARDOSO, 2016, p 19)

Pretender solucionar os problemas apresentados na sessão anterior extrapola (e muito) minha capacidade de ação atualmente. Portanto, ao invés de buscar soluções paliativas, meu objetivo era alimentar a discussão a seu respeito. Desse modo, daqui em diante me dedico a uma busca pela maneira mais efetiva e adequada de transmitir as mensagens pretendidas.

Não é exagero falar que a atualidade está imersa numa cadeia de imagens técnicas e engana-se aquele que desmerece o poder das mensagens transmitidas por elas. O movimento filosófico da mensagem gráfica, ao pautar-se numa experiência sensível, ocorre em uma esfera em que razão e emoção estão intrinsecamente atreladas. A experiência artística cria conceito através da emoção, e emoção através do conceito, atrelando as esferas do pensar e do sentir.

Portanto, a primeira das definições projetuais que tomei foi a de não conter-me na esfera do design, mas tecer um projeto híbrido de filosofia, arte e design. Com isso, pretendia afastar-me da ideia de design enquanto ferramenta voltada à produção mercadológica e aprofundar-me nele enquanto meio de transformação e criação de valores e significados. Portanto, nesta seção exploro os limites entre estas esferas e sua contaminação na vida cotidiana.

No livro "A Transfiguração do Lugar Comum", Arthur Danto realiza um mergulho sobre os limites entre arte e vida cotidiana, tecendo uma análise que emerge das obras de Duchamp, explorando o que determina a experiência artística. Tudo parte do seguinte questionamento: se ao declarar que um urinol poderia ser uma obra de arte, Duchamp foi capaz de elevá-lo a essa posição (mesmo sem ter interferido física/esteticamente nele), então o que determinaria uma obra de arte? A façanha de Duchamp coloca em cheque as definições em vigor até então, pois desvincula o status de obra de arte do suporte físico que o recebe, atrelando-o agora às ideias que a compõe e ao convite para que o espectador acesse permanentemente sua capacidade reflexiva. Em outras palavras, deixa de analisar a obra a partir da perspectiva imagética, e passa a explorar os conceitos que ela transmite ao seu espectador, convocando-o a estabelecer uma experiência estética de outra ordem, para além da retiniana.

Danto, ao longo de seu livro, alcança três aspectos que considera os pilares para se compreender a definição de arte: retórica, estilo e expressão. Para os fins deste estudo, destacarei os conceitos de expressão e retórica.

Compreendamos primeiro o conceito de expressão. Em concordância com Flusser, Danto defende que "uma obra de arte é um objeto apropriadamente chamado de expressão porque sua causa é um sentimento ou uma emoção particular de quem a realizou e que ela efetivamente expressa." (DANTO, 2005, p 34). O autor ressalta ainda que há diferença entre uma simples correspondência de fatores, e a expressão intencional de uma ideia. Uma maneira simples de compreendê-la é compará-la à distinção entre um simples movimento corporal e uma ação: mesmo que indistinguíveis à percepção, uma ação só se torna ação a partir do momento que deriva de uma causa mental. Igualmente, para constituir-se uma obra de arte, é preciso aplicar intencionalidade sobre o suporte que se está utilizando.

Além disso, cabe à obra de arte não satisfazer-se com uma simples divulgação (descrição) de suas ideias, mas sim encarregar-se de provocar no espectador uma experiência retórica. Em outras palavras, não basta ao artista simplesmente expor suas ideias através do suporte, mas seu objetivo deve ser conduzir o espectador a não apenas compreender, mas incorporar e vivenciar aquilo que está sendo expressado. "Para um retórico, não basta demonstrar que devemos sentir determinada emoção, ou que é legítimo senti-la e talvez injustificável não senti-la: o orador só prova sua competência se fizer com que o público sintam essa emoção; ele não se limita a dizer o que deve ser sentido." (DANTO, 2005, p 243).

Tornaram-se portanto, fatores de avaliação para minha construção expressar uma mensagem que meus espectadores seriam capazes de absorver e fazer com que essa experiência se desse de maneira retórica: não ocorresse apenas no campo da razão, mas fosse capaz de envolvê-lo emocionalmente espectador.

Elucidados estes aspectos fundamentais do espaço ocupado por uma obra de arte, podemos partir para o conceito de aparecer artístico. Primeiramente apresentado por Martin Seel, o aparecer artístico trata-se do movimento de dilatação da carga racional e crítica imbuída a uma experiência estética de modo que seu espectador seja conduzido a vivenciar um alongamento do instante de percepção. Para que fique mais claro: o aparecer artístico ocorre no momento em que o espectador entra em contato com a obra, e expressa o tempo de reflexão fomentado a partir desse estímulo. Aquele indivíduo que não dedicaria tempo às reflexões instigadas, agora tece novas ideias e alonga-se em conclusões próprias diante dos afetos liberados pela experiência artística.

A obra atua portanto como um meio, um estímulo, para o conjunto de reflexões que o espectador, ao contaminar-se por aquilo que se apresenta, haverá de cultivar em si. O processo retórico da imagem convoca o espectador a acessar sua imaginação construtiva e tornar-se parte essencial para o processo de desenvolvimento da experiência artística, que, enquanto desvelar de ideias (e já não mais exclusivamente como

HORA DE ACORRER

experiência retiniana, como discutimos a pouco), só se concretiza no aparecer artístico - na atividade e no desenrolar dos significados que emergem do espectador a partir de seu contato com os estímulos expressados pelo artista na materialização da obra de arte.

Portanto, ao elaborar as obras gráficas que compõem este projeto, tomei o aparecer artístico como uma espécie de objetivo de manejo do fluxo do tempo que eu viria a considerar em minhas decisões. Não dediquei muitos esforços na compreensão do passado do usuário, ou do que estaria acontecendo antes e depois de sua experiência com a obra, considerando que pretendia expô-las em áreas públicas de grande circulação, onde eu não teria controle do público que as acessaria.

Figura 3. Alarme matutino. Não deve bastar ao designer-artista comunicar racionalmente uma mensagem, é preciso contaminar seu espectador com os afetos intrínsecos de seu discurso.

5. EXPERIÊNCIA DO ESPECTADOR

"Hoje em dia , não há como ser 'contra o sistema' , pois construímos um mundo em que quase nada existe fora do domínio do artificial"

(CARDOSO, 2016, p 15)

Como mencionado há pouco, não houve previsão de qual seria a experiência daqueles que entrassem em contato com as minhas obras. Havia, porém, algumas diretrizes norteadoras a serem seguidas. A primeira definição importante quanto a isso foi determinar que eu construiria um discurso público: meu suporte deveria ter alcance coletivo. Dentre as diversas possibilidades de materialização da mensagem, acabei por escolher os lambe lambes como o suporte para meu discurso principal - aquele que atrairia e contaminaria os espectadores com a minha mensagem. Tomei essa decisão por uma série de questões práticas: precisava de um suporte que pudesse ser inserido no ambiente urbano, que eu fosse capaz de materializar (técnica e financeiramente) e que tivesse alguma permanência (não dependesse de minha presença para mantê-lo).

Considerando que as principais "vítimas" do modelo social que pretendo criticar são os trabalhadores, mais especificamente os que trabalham como funcionários de empresas ou de instituições, era com eles que pretendia me comunicar. Isto fomentava novas questões a serem consideradas:

- Onde e em que momento de seus dias estes trabalhadores entrariam em contato com as obras;
- Como capturar a atenção dos passantes de modo que eles não a ignorassem;
- Como fazer com que minha mensagem permanecesse com eles mesmo que os espectadores inicialmente não tivessem interesse nela.

Partindo disso, ao invés de produzir diversos lambe lambes que funcionassem como unidades, decidi usá-los em conjunto para compor grandes murais, que se impusessem àqueles que passassem por eles. Localizei-os então em pontos de grande circulação de trabalhadores, para que fossem vistos em seus caminhos entre suas casas e o trabalho (de manhã, quando ainda estariam com sono, e ao fim do dia quando já estariam cansados) e posicionei-os a uma altura do chão que pudessem ser vistos de longe, em locais que não pudessem ser facilmente evitados.

Previ, entretanto, que as pessoas que passassem por eles não necessariamente teriam disponibilidade para se aprofundarem na obra na situação do contato, de modo que meu objetivo com essas peças era mais voltado a causar uma impressão impactante, que despertasse um retorno emocional, do que transmitir uma mensagem complexa que exigisse muito tempo para ser decifrada. Aos espectadores mais dispostos a alongar o instante de contato com as peças gráficas, há uma infinidade

de textos compondo as peças, que podem ser explorados e aprofundados, mas projetei elas de modo que não exigissem um olhar longo para serem absorvidas.

Em apoio aos murais, projetei cinco cartazes individuais contendo amostras das obras principais a serem espalhadas próximas a elas, com o objetivo de estender horizontalmente seu alcance. Por fim, os cartazes unitários tinham como objetivo guiar o espectador ao perfil que criei no instagram para o projeto, de modo a garantir que aqueles que tivessem interesse em aprofundar a discussão proposta teriam acesso a estes conteúdos (ainda que alguns dos lambe lambes fossem arrancados ou deteriorassem).

Escolhi criar um perfil no instagram pois isso abriria a possibilidade de o espectador interessado estender seu aprofundamento no assunto: com o uso da rede social, **a discussão já não estaria mais limitada espacialmente**, possibilitando um mergulho mais lento e confortável na discussão proposta. Além disso, considero necessário que os meios que estão sendo utilizados para transmitir as mensagens nocivas que sustentam parte desta cultura, sejam apropriados por aqueles que pretendem combatê-la, gerando negatividade em meio à transmissão irrefreada dos valores da sociedade de desempenho.



Figura 4 . Registro da colagem do mural Mar de Sal na via S2, de frente para o St. de Autarquias Sul.

Figura 5 . Registro da colagem do mural Hora de Acordar em ponto de ônibus no St. Bancário Norte.

6. QUAL MENSAGEM TRANSMITIR?

"Mais importante do que os meios através dos quais uma experiência é desenvolvida, é sua capacidade de transformar."

(SHEDROFF apud OLIVEIRA, 2018, p 4)

Antes de continuarmos, permita-me fazer um apanhado do que já discutimos até agora. Atualmente, nossa sociedade baseia-se em uma política de desempenho em que todas as trocas devem ser o mais rápidas e desimpedidas possível. A difusão desse modelo de pensamento elege como ideais pessoas capazes de realizar diversas tarefas ao mesmo tempo e fragmentar sua atenção em múltiplos objetos, incentivando uma relação rasa e fugaz com tudo que nos cerca, e acelerando o tempo percebido que, ausente de âncoras em que a consciência se detenha, corre desenfreado e alimenta a exaustão.

Da compreensão de que a obra de arte se constrói no pensamento, e que parte fundamental dessa construção são as ideias e emoções que florescem no espectador, compreendemos que a essência da obra de arte não depende de um aparato físico ao qual ela possa se vincular, mas do movimento reflexivo-artístico de um sujeito. Como ressaltam Oliveira e

Guimarães, o encontro entre espectador e obra, leva o espectador a se projetar retrospectivamente à mesma posição do artista, pois não provoca um simples reflexo emocional fruto do encontro inicial. De outro modo, pode conduzi-lo a um espaço de reflexão em que o espectador cria seus próprios valores e sentidos, ao imergir numa tentativa de relacionamento com a obra. Assim, sendo a obra uma ferramenta de transmissão de subjetividades, ao decifrar e tecer significados para ela, o espectador tem potencial para recriar a obra - pois a obra de arte já não mais se configura como o suporte estático, mas sim como espaço para o trânsito de subjetividades tecido através desse suporte. A obra deixa de ser o objeto por detrás do vidro e torna-se signo e comunicação, e, considerando o pensamento constituído pelos vários códigos simbólicos com os quais lidamos diariamente, torna-se criadora do pensamento e do mundo.

Ao compreender a estrutura imagética que fundamenta a sociedade de desempenho, surge a imperativa necessidade de desacelerar o ritmo que nos é imposto e criar mais espaços de reflexão profunda em meio ao cotidiano. Como destaca Han (2017a), o desmantelamento da atenção, a aceleração dos processos e o crescente excesso de informação determinam uma sociedade cujos grandes males são a depressão e a ansiedade. Segundo o autor, "A virtualização e a digitalização estão levando cada vez mais ao desaparecimento da realidade que nos oferece resistência. O sujeito de desempenho pós-moderno, que dispõe de uma quantidade exagerada de opções, não é capaz de estabelecer ligações intensas." (2017a, p 92).

O triste diagnóstico constatado pelo filósofo não deve, entretanto, ser encarado como fatal e intransponível. Cabe ao indivíduo imerso nesse caos criar espaços de respiro, onde permita-se

mergulhar naquilo que o cerca e fazer-se presente em vez de simplesmente transitar. Segundo Han, "só o demorar-se contemplativo tem acesso também ao longo fôlego, ao lento [...] No estado contemplativo, de certo modo, saímos de nós mesmos, mergulhando nas coisas." (2017a, p 36). Para isso, ergo meu trabalho com a proposta de cultivar uma consciência mais lenta e reflexiva através do exercício de contemplação artística.

Assim, a partir do delineamento dessa minha proposta, gostaria de discutir um último ponto: **de que a este exercício de transmutação da vida estejam incluídas todas as suas facetas, não apenas as mais agradáveis.**

Como ficou claro no início de nossa jornada, é o excesso de positividade que desencadeia os males tratados neste estudo. "O esforço exagerado por maximizar o desempenho afasta a negatividade, porque esta atrasa o processo de aceleração" (HAN, 2017a, p 56). Este ponto é crucial para a compreensão das angústias da atualidade: ligar com a negatividade exige tempo. E em meio à aceleração exarcebada dos processos, o homem torna-

Figura 6 . Ilustração do homem-sombra. É preciso aceitar a negatividade da vida para que o sujeito se fortaleça para lidar com ela. Ao tentar a todo custo suprimi-la, a vida torna-se esterelizada e o indivíduo adocece.



-se um animal estúpido, desprovido de reflexão, que continua a mover-se tal qual uma pedra que rola ou uma máquina que calcula. Sem a negatividade, sem o conflito, sem o atrito, desaprendemos a lidar com a própria vida, pois encarar a negatividade e aprender com ela, exige que o indivíduo demore, rumine e remoa o problema, e este exercício consome tempo.

Segundo Han, "A sociedade positiva tampouco admite qualquer sentimento negativo. Desse modo, esquecemos como se lida com o sofrimento e a dor, esquecemos como dar-lhes forma." (HAN, 2017b, p 13). Entretanto, Fischer ressalta que "com as máquinas tornando-se cada vez mais eficientes e perfeitas, ficará claro que a imperfeição é a grandeza do ser humano." (FISCHER, 2007, p 35, apud OLIVEIRA, 2018, p 4). É preciso, portanto, que ao debruçar-se sobre a vida, o indivíduo abrace também os momentos dolorosos, os obstáculos e as feridas que que se interpõem.

No mundo opressivamente positivo e aplinado em que vivemos, faz-se urgente resgatar a heterogeneidade da vida. É preciso que a potência negativa inerente a cada um extrapole as cuidadosas amarras tecidas pelas estruturas sociais e irrompa em meio à assepsia do positivo. O aparecer artístico, portanto, enquanto motor criador de significados (de vida) consagra-se numa importante ferramenta àquele que o incorpora, pois capacita o sujeito a abrir espaços de emergência para a imperfeição

(a negatividade), que, ao aflorar através de um movimento reflexivo e intencional, ganha espaço em meio à vida sem causar maiores danos: simplesmente transborda.

"A recusa do sujeito em assumir a falta [a dor, o sofrimento] traz uma inflexibilidade que o distancia da vida como ela é, inteira em seus infortúnios e milagres." (GUIMARÃES e OLIVEIRA, 2017, p 11).

Portanto, cabe ao ser vivente, não tomar como vida apenas sua face positiva e esterilizada, mas também as vísceras que a compõem. Cabe a ele (a nós) debruçarmo-nos sobre as feridas, os incômodos, as aflições e dar-lhes espaço, de modo que floresçam em comunhão com as outras faces da vida e, por serem abraçados junto ao todo, não o assule, mas o componha.

Por estas razões, escolhi representar especialmente estes sentimentos negativos. Não acredito que caiba a mim oferecer respostas ao meu espectador, é preciso que cada um encontre as soluções adequadas às suas possibilidades. Com isso em mente, me absteve de apresentar rotas de fuga do problema. Construí obras cujo objetivo é alimentar o incômodo e a angústia daquele que a vê, de modo a desvelar estes sentimentos e torná-los mais nitidos, facilitando ao espectador encará-los e combatê-los.

7. DESIGN DO CANSAÇO

"The design profession needs to mature and find ways of operating outside the tight constraints of servicing industry"

(Dunne and Raby 2001: 59 apud MALPASS, 2013, p 334)

O design atualmente está profundamente atrelado à estrutura social de desempenho. Ao tecer uma análise mais cuidadosa a respeito de sua construção e das mensagens que estão sendo transmitidas através dele, tornam-se nítidos diversos aspectos que podem ser diretamente atribuídos ao modelo de comunicação transparente ao qual estamos presos hoje. Mais importante do que isso, porém, é compreender que não só nossa produção imagética é profundamente influenciada por nosso meio, mas é uma importante ferramenta na manutenção deste modelo social.

Antigamente, o culto ao design transparente era mais agressivo quanto às suas limitações, mas a mentalidade de limpeza e minimalismo não foi superada. Apesar de haver hoje muito mais "liberdade criativa", quando entramos no âmbito de peças

comerciais (que são exatamente aquelas que serão massivamente divulgadas e vistas), essa liberdade limita-se às mensagens que são de interesse da marca.

Veja bem, quando você faz uma arte, existe uma primeira camada de informação que é básica e crua. São as informações que a fomentam, a partir das quais todas as decisões de materialização estarão orientadas. Imagine, em uma situação hipotética agudizada, que ao seguir rigorosamente as diretrizes modernistas, nós produziremos um cartaz de divulgação para um evento. Se fôssemos seguir à risca as ideias de seus defensores, não seria absurdo imaginar um cartaz completamente em branco, contendo ao centro as informações básicas a serem transmitidas, todas em uma mesma tipografia preta, variando apenas em corpo, peso e inclinação. Neste caso, ainda poderia se dizer que o cartaz cumpre sua função. Ao menos, sua função primária.

Atualmente, porém, assim como a sociedade disciplinar transmutou-se em uma sociedade de desempenho, e as obrigações, leis e limitações foram reescritas de forma mais "incentivadora", positiva e velada, estes mesmos princípios de design transparente ainda regem nossa produção. Por dentro das cores, imagens, grafismos e estilizações - de nossas "liberdades gráficas" - está contida uma nova camada de informação, tão relevante quanto a primária. Nessas formas gráficas insere-se o discurso daquele produto ou marca. Como ressalta Celaschi, "o design contemporâneo se concentra na construção do valor relacional do produto, e não em seus valores de uso e de troca." (apud FRANZATO, 2011, p 3). *Branding* tornou-se uma das palavras mais ouvidas e repetidas no meio comercial, e o truque de mestre da indústria foi embutir esse discurso de forma imagética à arte: de tal modo que ela é inconscientemente absorvida



Figura 7. Ilustração O Último Grito. É preciso apropriar-se do design enquanto meio de representação e produção intelectual e cultural, aumentando sua independência em relação à indústria de consumo e desenvolvendo sua face mais expressiva e subjetiva.

por nossos cérebros, sem apresentar-se para ser questionada ou refutada, mas furtivamente esgueirando-se para dentro, acomodando-se e contaminando o resto.

Como ressalta Oliveira

“A associação entre imagem técnica e realidade configurou um cenário nocivo da sua recepção visto que ela deixa de ser percebida como o código simbólico que é, passando a ser tratada como mais uma manifestação da realidade.” (OLIVEIRA, R, 2018, p 54)

O momento histórico no qual estamos inseridos é, ao mesmo tempo, semente e fruto de nossa produção de imagens. E faz-se indispensável refletir criticamente a respeito das mensagens subliminares que estão sendo difundidas por nosso trabalho. É dessas inquietudes que nascem correntes do design, tais quais o design crítico, o especulativo e o associativo, assim como muitas outras vertentes que, em seu âmago, buscam a mesma coisa: livres das limitações comerciais, pensar e transformar o mundo através de práticas de design.

Este projeto incorpora reflexões que podem ser localizadas como fruto do que se convencionou chamar de design crítico, cuja prática amplia o espaço destinado a reflexões sobre o conceito. É tanto uma faísca quanto um lamento, e pretende, através da extrapolação dos limites da prática do design, trazer à tona a nocividade da sociedade positiva em que estamos inseridos. Tendo dito isso, três conceitos não de ser dissecados para que possamos compreender o caminho à nossa frente: design crítico, design conceitual e estética da surpresa.

Design crítico, segundo Malpass, é aquele que se destina a plantar em seus espectadores uma reflexão a respeito do

cenário étnico, social e/ou cultural no qual se insere. Diferentemente de outras vertentes mais subjetivas do design, não pretende simular um futuro possível nem mesmo redesenhar o passado concretizado, mas tem como força motora inquietações do presente.

Através de mecanismos de desfamiliarização e estranhamento, desloca o espectador de modo a proporcionar-lhe uma nova perspectiva a respeito daquilo que deseja criticar. Mesmo que sua proposição aparente ser impossível de se realizar por conta própria, o designer trabalha com aspectos factuais de seu contexto e molda-os de modo a acentuar os problemas velados da sociedade em que se insere. Seu principal objetivo é levar seu espectador a um dilema que o force a refletir sobre o que está sendo dito - sobre as questões que usualmente passariam despercebidas - de modo que após ter-se contaminado com a obra, os fatores ali ressaltados tornem-se mais visíveis em situações cotidianas, obrigando o sujeito que os encara a assumir sua responsabilidade sobre eles e racionalmente decidir qual a melhor maneira de agir frente àquilo.

Cabe então ao designer crítico colocar-se como mediador entre a prática estética e a filosofia: sintetizar aspectos da

realidade em uma narrativa tal que conduza o espectador a questionar seu significado e, ao decifrar esta camada de informação, a deparar-se com a iminência de algo que precisa urgentemente ser mudado. Como defendem Oliveira e Guimarães, "O artista [e, nesse caso, o designer] pode ser compreendido como quem faz um uso às avessas da filosofia." (2017, p 4), é aquele que coloca-se num domínio em que, ao mesmo tempo integra e foge tanto à razão quanto à sensibilidade, tecendo uma experiência que tanto comove quanto faz pensar.

É partindo disso, que este projeto faz-se tanto um projeto de design crítico (à medida que dialoga com os textos de Han a respeito de nossa sociedade positiva) quanto de design conceitual, ao direcionar seus esforços à construção de uma carga semântica cujo "principal intuito é criar estímulos, despertar emoções, gerar evocações, veicular mensagens, provocar reflexões" (NORMAN apud FRANZATO, 2011, p 4). É a partir de uma mensagem, uma ideia e uma inquietação que este projeto floresce, e é para comunicar estas mesmas acepções que ele se constrói, de modo que convida seus espectadores a construir suas próprias respostas ao problema proposto, negando-os uma resposta pré-concebida e convidando-os ao debate.

8. A MATERIALIZAÇÃO DOS CONCEITOS

"Mais importante do que os meios através dos quais uma experiência é desenvolvida, é sua capacidade de transformar."

(SHEDROFF apud OLIVEIRA, 2018, p 4)

A materialidade deste projeto é centrada em painéis espalhados em pontos de grande circulação de Brasília. Cada mural é composto por lambe lambes combinados para cobrir grandes espaços que se imponham diante de seu espectador. Neles, desejo criar uma ilustração por painel que expresse a sociedade do cansaço, misturada a passagens tipográficas dos meus textos e da bibliografia base do meu TCC. O intuito é que elas transmitam o caos contemporâneo - transmitam um profundo esgotamento e se interponham como monumentos ruidosos e hostis.

Partindo disso, criei também maneiras paralelas de propagar essas mensagens. Cartazes individuais a serem colados em áreas próximas aos painéis principais e um instagram onde colocarei pilulas do conteúdo estudado.

Para compor os painéis, baseei-me na rotina de um trabalhador de classe média-baixa. Para isso, considere que o dia a dia desse indivíduo-base é atualmente dividido em três etapas:

- Das 5h às 8h da manhã é o período em que se acorda, prepara-se para o trabalho e enfrenta a jornada até lá.
- De 8h da manhã às 20h da noite está em modo profissional: é seu tempo de trabalho, de resolver problemas, de lidar com responsabilidades e, por fim, retornar para casa.
- A partir de 19h, 20h inicia o período de descanso em que é preciso cumprir com as responsabilidades da moradia e de seu círculo familiar, realizar as atividades de lazer que deseje, muitas vezes estudar e descansar.

Partindo desse recorte, inspirei cada um dos painéis em um momento do dia, orientando a seleção dos textos que os comporiam e a maneira como abordaria os problemas levantados.

Figura 8 . Painel Hora de Acordar

O homem azul, fadado por guardar seu fardo, sente-se e chora.

Por inúmeros dias seguidos, derrama lágrimas de si tudo e vejo acima de mim a água das ondas vinha e deformando o céu. Ao meu redor - cada existe apenas a negritude infinita do oceano - mar, mas acima de mim eu vejo o movimento da água.

Eu sinto a frio permeando meus ossos.

Eu sinto a água se tornar cada vez menos real, com o mar de ar fugindo para a superfície e me abandonando cada vez mais propensa a afundar.

Eu sei que não vou voltar para a minha terra, mas não sei onde vou chegar. Eu sei que não vou voltar para a minha terra, mas não sei onde vou chegar.

Eu sei que não vou voltar para a minha terra, mas não sei onde vou chegar. Eu sei que não vou voltar para a minha terra, mas não sei onde vou chegar.

Eu sei que não vou voltar para a minha terra, mas não sei onde vou chegar. Eu sei que não vou voltar para a minha terra, mas não sei onde vou chegar.

Eu sei que não vou voltar para a minha terra, mas não sei onde vou chegar. Eu sei que não vou voltar para a minha terra, mas não sei onde vou chegar.

Eu sei que não vou voltar para a minha terra, mas não sei onde vou chegar. Eu sei que não vou voltar para a minha terra, mas não sei onde vou chegar.

Há de se apreciar a ironia do ser-sombra que, em sua ignorância, teme estar se tornando cada vez mais infeliz, mais deslocado do mundo.

Me sinto sendo jogada para os lados de um jeito acima de mim e vejo as ondas rompendo o céu. Ao meu redor - cada existe apenas a negritude infinita do oceano - mar, mas acima de mim eu vejo o movimento da água.

Eu sinto a frio permeando meus ossos. Eu sinto a água se tornar cada vez menos real, com o mar de ar fugindo para a superfície e me abandonando cada vez mais propensa a afundar.

Eu sei que não vou voltar para a minha terra, mas não sei onde vou chegar. Eu sei que não vou voltar para a minha terra, mas não sei onde vou chegar.

Eu sei que não vou voltar para a minha terra, mas não sei onde vou chegar. Eu sei que não vou voltar para a minha terra, mas não sei onde vou chegar.

Eu sei que não vou voltar para a minha terra, mas não sei onde vou chegar. Eu sei que não vou voltar para a minha terra, mas não sei onde vou chegar.

Eu sei que não vou voltar para a minha terra, mas não sei onde vou chegar. Eu sei que não vou voltar para a minha terra, mas não sei onde vou chegar.

Eu sei que não vou voltar para a minha terra, mas não sei onde vou chegar. Eu sei que não vou voltar para a minha terra, mas não sei onde vou chegar.

Eu sei que não vou voltar para a minha terra, mas não sei onde vou chegar. Eu sei que não vou voltar para a minha terra, mas não sei onde vou chegar.

Talvez não importasse. Talvez fosse se sentir só ainda mais estressado e cansado, porque não era esse tipo de solidão de quem quer conversar, nem a que os poucos se sentem cada vez mais sozinhos por sentirem o fim de suas vidas chegando.

Era algo muito mais sutil, muito mais doloroso. Era um vazal dentro de si que muito mal se podia sentir e afogar tudo de uma vez. Era um veneno dentro de si que se podia sentir e afogar tudo de uma vez.

Na estação escura, tomada por um nevoeiro branco, eu podia ver o corpo, tão próximo que ele não conseguia refletir nas paredes cinzas.

Eu sei que não vou voltar para a minha terra, mas não sei onde vou chegar. Eu sei que não vou voltar para a minha terra, mas não sei onde vou chegar.

PRECISO

REALMENTE

S A I R

DA

DE

HORA DE ACORDAR

DE

ACORDAR



HORA DE ACORDAR

O primeiro painel pauta-se nas aflições das manhãs: gira em torno do sono e das rotinas exaustivas em que não se tem tempo para dormir. Dialoga com as preocupações que invadem o pensamento no momento de se deitar, com o esforço necessário para acordar dia após dia e com o desejo de continuar inconsciente.

À esquerda, um par de olhos fechados assolado por uma chuva de palavras representa os pensamentos invasivos que perturbam o sono. Abaixo dele, acumulam-se inutilmente pedidos de silêncio, que apesar da força e da insistência, não são capazes de sobrepor os sussurros cruéis.

Sobrepujando este conflito, a frase "hora de acordar" cresce alarmantemente. O sujeito que lutava para dormir, agora não tem escolha senão começar um novo dia. Em negação a isso, pergunta-se dolorosa e tropeçadamente "preciso realmente sair da cama?".



Figura 9 . Ilustração de dois pares de olhos (um aberto e outro fechado) representando a dificuldade do sujeito em retomar a consciência.



Figura 10 . Composição tipográfica Hora de Acordar. As letras vermelhas crescem num apelo à atenção que dificilmente pode ser ignorado.



Figura 11 . Composição tipográfica "SHHHH". Os pedidos de silêncio amontoam-se e se embaralham, mas acumulam-se inefetivos ao chão.

MAR DE SAL

O segundo painel tem como tema principal a exaustão ao fim de um dia de trabalho. O sujeito curva-se sobre si mesmo, esgotado com as milhares de preocupações que acumulou ao longo do dia e retorna para casa sem perspectiva de salvação: não importa o quanto se esforce, não há uma saída para sua dor.

O primeiro plano do painel é ocupado por uma figura cadavérica e monstruosa, que curva-se sobre si mesmo numa expressão de exaustão. Em seus ombros acumulam-se pensamentos que o empurram para baixo, mas um emaranhado de fios vermelhos agarram-se ao seu pescoço sufocantemente segurando-o suspenso. Não há escolha para ele: não pode ceder à exaustão pois isso o enforcaria, não pode agir contra isso pois seus pulsos estão atados abaixo de si. Em meio a isso, só lhe resta pó: até mesmo sua estrutura física degrada-se e fragiliza diante de sua situação. Por trás da figura, numa tentativa pífia de esconder-se, a frase "meu cansaço chora, eu me afogo em seu sal" dobra-se e fecha-se em si mesma, num ciclo que indefine o início ou o fim deste sofrimento e aprisiona aquele que se coloca diante dele.

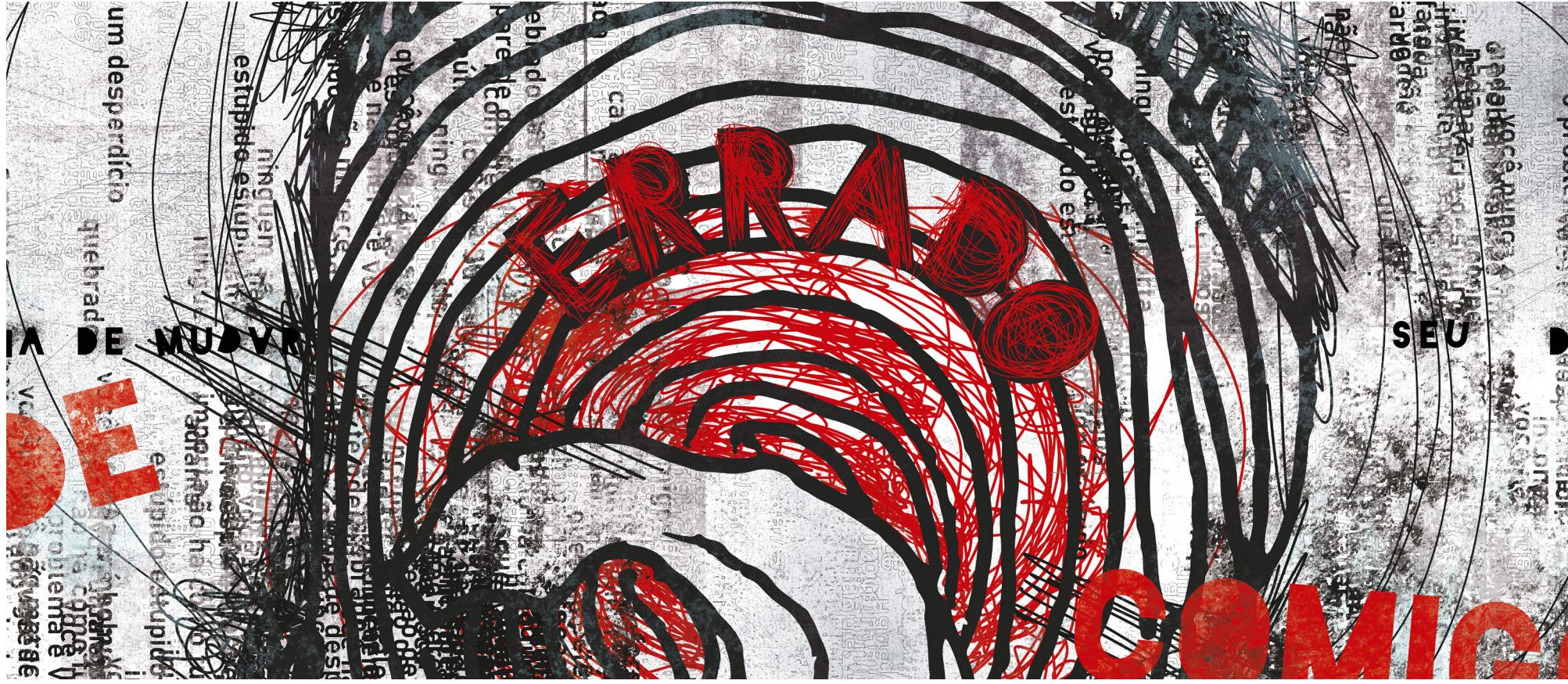


MEU
CANSAÇO
CHORA
EU
ME
AFOGO
EM SEU
SAL

Figura 13 . Composição tipográfica Mar de Sal. A poesia concreta dobra-se em si mesma aprisionada num ciclo em que pode ser lida independentemente do sentido que se escolha.

Figura 14 . Ilustração O Homem Sombra. Uma figura cadavérica e monstruosa que pende sob o próprio peso. A anatomia desproporcional passa a sensação de desgaste e impotência.

Figura 15 . Painel O Último Grito



8. 3. O ÚLTIMO GRITO



QUE
HÁ
DE
ERRADO
COMIGO?

O ÚLTIMO GRITO

O último painel espelha a noite, quando as questões externas calam-se e não há mais distrações dos pensamentos cruéis. Nele, retrata-se a procura angustiante de razões internas para o sofrimento que consome o sujeito. Aqui, os pensamentos cruéis florescem por toda a sua extensão sobrepunando-se de modo que torna impossível quantificar e discernir as ideias. Acima da balbúrdia, uma boca se escancara desesperada por uma fuga do sofrimento. Vermelho brota do fundo da garganta e tem-se a sensação múltipla de um suspiro excruciante à procura de ar e de um grito desesperado que questiona "o que há de errado comigo?". Em meio ao pânico e à massa de pensamentos destrutivos, porém, ergue-se uma frase que perpassa a obra inabalada: não importa o quanto se esforce, nada há de mudar seu destino.



Figura 17 . Ilustração "O Último Grito". Uma boca se escancara sufocada numa expressão de angústia.



Figura 16 . Composição tipográfica "O que há de errado comigo?". As palavras são apresentadas pausadamente e derivam pelo papel em diferentes direções - o sujeito que a pronuncia tenta sem sucesso fugir do questionamento.

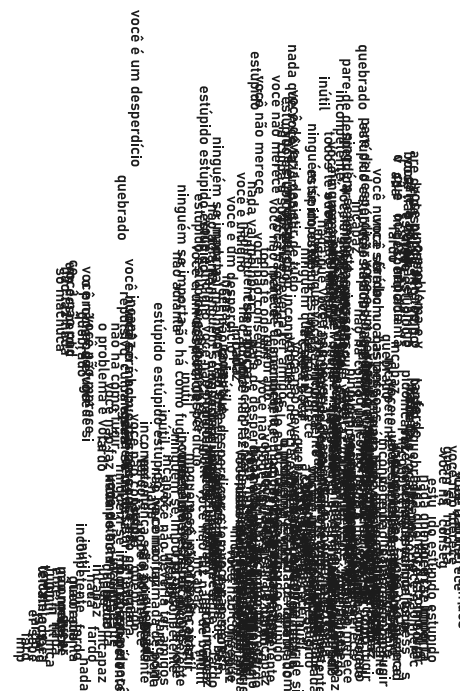
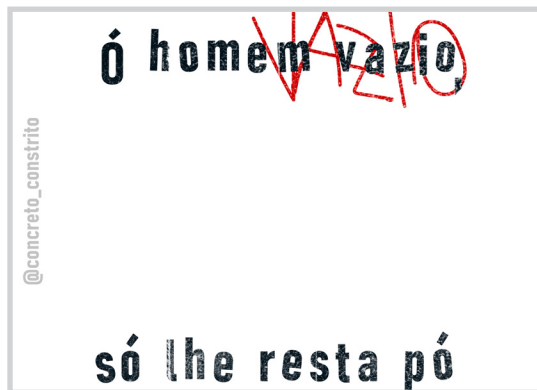
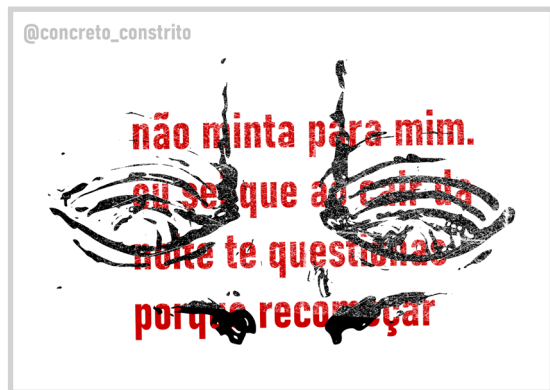


Figura 18 . Base da composição tipográfica utilizada para construir o fundo. Foram adicionadas diversas camadas de texto com diferentes acabamentos para construir o efeito de confusão desejado.

8. 4. CARTAZES INDIVIDUAIS

Como expliquei anteriormente, os cartazes individuais têm como objetivo estender o alcance das obras para áreas próximas e disponibilizar ao espectador o acesso para o instagram onde ele poderá mergulhar mais na discussão proposta pelos painéis. Devido à sua proximidade com os murais, escolhi uma estética mais minimalista, que o identificasse como complemento aos murais sem competir com eles por atenção. Sua proposta não era sobrepular o espectador com os afeitos propostos, mas convidá-lo de maneira mais suave a saber mais.

Figura 19. Cinco cartazes individuais produzidos para servirem de apoio aos murais projetados.



8. 5. INSTAGRAM

Assim como os cartazes unitários, os posts do instagram tem como objetivo serem mais diretos e minimalistas. Enquanto a construção do conteúdo dos painéis é voltada para berrar estímulos a quem quer que o veja, aqui pretendo oferecer recortes da confusão apresentada que abram espaço para as reflexões emergentes do espectador. Não mais um grito de atenção pelo indivíduo que passa pelos painéis, aqui estabeleço uma relação mais íntima, com um diálogo mais lento e mais espaços vazios para a reflexão. As imagens postadas são elementos isolados dos painéis, e suas legendas, explicações das problemáticas levantadas.

Para seu nome, escolhi utilizar concreto_constrito como forma de representar a pressão exercida pela vida urbana, sem necessariamente atrelá-lo aos termos científicos/filosóficos apresentados neste estudo. Meu objetivo era criar um título que tivesse caráter mais popular e melódico e pudesse abranger discussões futuras a respeito desse tema.

Figura 20 . Ao lado, doze posts produzidos a serem divulgados no instagram ao longo das próximas semanas.



9. IDENTIDADE VISUAL

"In critical design, it is vital for the user to experience a dilemma and to carry something of a burden of interpretation."

(MALPASS, 2013, p 341)

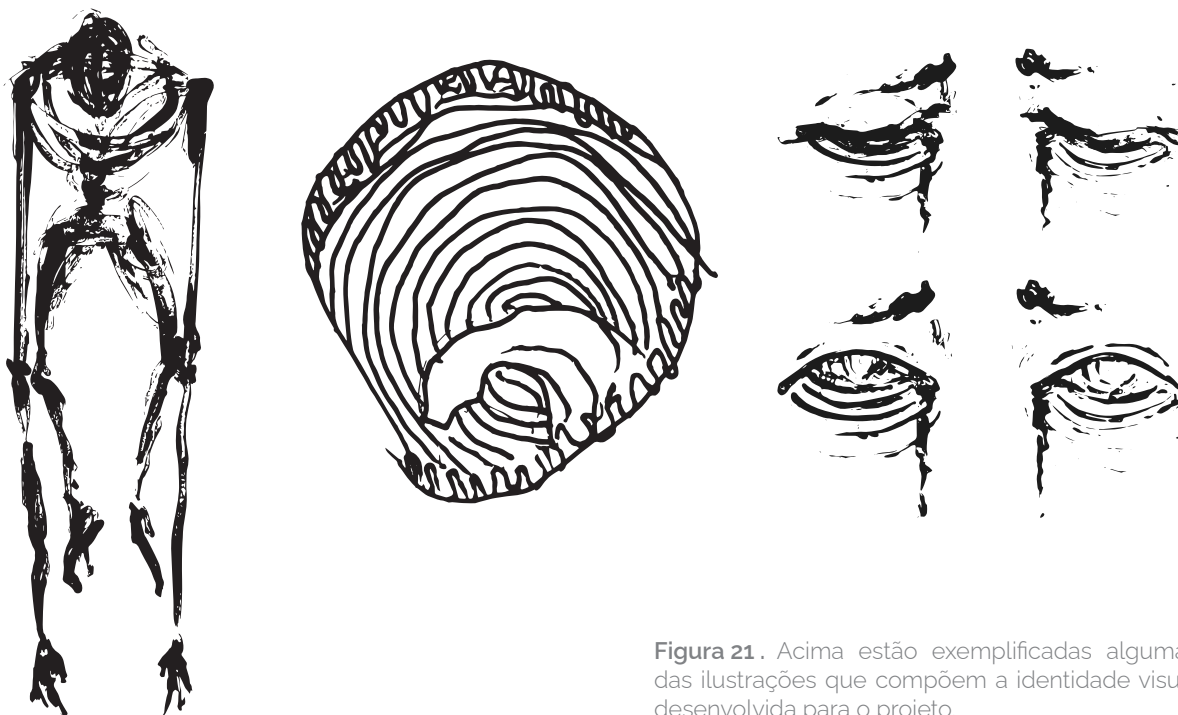


Figura 21. Acima estão exemplificadas algumas das ilustrações que compõem a identidade visual desenvolvida para o projeto.

Meu projeto gráfico é resumidamente constituído pelos seguintes elementos: ilustrações, duas famílias tipográficas, vermelho e preto como cores principais (e tons complementares que criassem camadas no preto), ruídos, texturas e linhas.

As ilustrações das obras foram inicialmente realizadas com tinta guache preta, em seguida digitalizadas e transformadas em vetor. Para as frases que precisavam de maior potência, utilizei-me da tipografia Blackout Midni-

ght, cujas formas são profundamente geométricas e os espaços negativos são em sua maioria ignorados gerando uma mancha de texto repleta de quinas e que não lhe permite respiros. Para os textos mais sutis, que deveriam se fortalecer pelo volume (não individualmente), utilizei-me da Bahnschrift, cujas características mais humanistas são lapidadas numa compleição condensada e rígida, de modo que é mais aprazível e sutil, mas ainda assim rígida e sufocante.

Em relação às cores, foram cinco tons utilizados. O vermelho carrega os elementos que devem destacar-se do resto da composição, majoritariamente preta. As outras cores são tons secundários, todos escuros e pouco saturados, cujo objetivo era criar sutis diferenças entre as camadas escuras, possibilitando a distinção de elementos sem destacá-los um do outro. Por fim, o uso de texturas, ruídos e linhas conferem um aspecto sujo e deteriorado às obras.

A partir disso, cada um dos painéis é composto pelos seguintes elementos:

- Uma ilustração em preto que seja o cerne dos afetos representados;
- Uma frase principal que exhibe o tema do mural, configurada na tipografia Blackout Midnight em cor vermelha e diagramada com distorções da tipografia e da linha de texto;
- Um pensamento cruel destacado dos outros na tipografia Blackout Midnight em um tamanho reduzido e em preto, cujas letras estão deterioradas, manchadas, e vacilantes;
- Uma mancha de textos sobrepostos, configurados na tipografia Bahnschrift, que representa a torrente de pensamentos negativos característicos tanto da depressão quanto da ansiedade. Por seu tamanho reduzido, compostas em preto, os textos desta configuração não se destacam individualmente mas criam um volume caótico;
- E por fim, elementos gráficos que corroboram com a estética e a sensação de degradação.

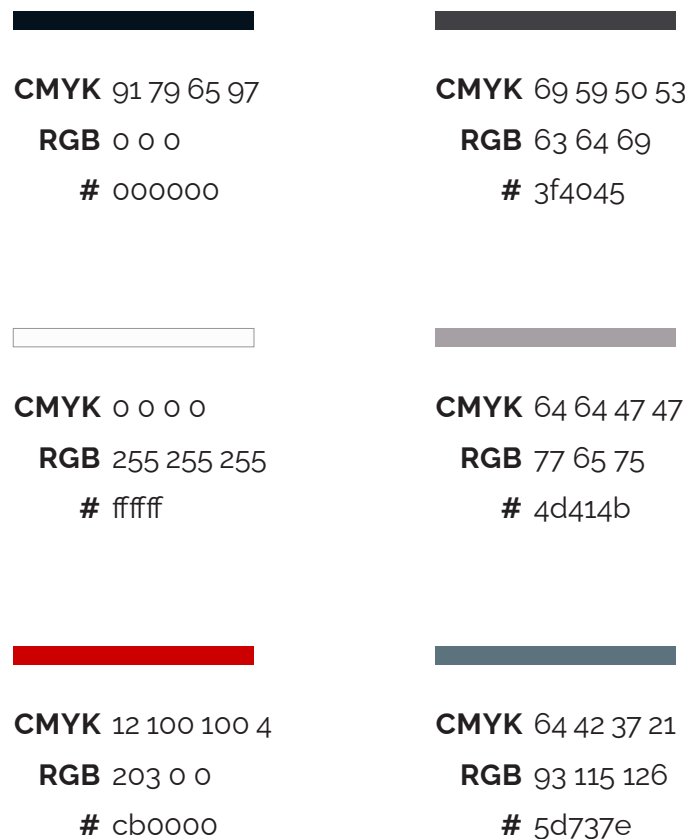


Figura 22 . Esquema de cores utilizado na Identidade Visual.

BAHNSCHRIFT

O sol, que outrora
refletia em mim e
brilhava, agora escapa
pelos meus contornos
como se não quisesse
se contaminar.

O sol, que outrora
refletia em mim e
brilhava, agora escapa
pelos meus contornos
como se não quisesse
se contaminar.

BLACKOUT MIDNIGHT

**● SOL, QUE OUTRORA
REFLETIA EM MIM E
BRILHAVA, AGORA
ESCAPA PELOS MEUS
CONTORNOS COMO
SE NÃO QUISESSE SE
CONTAMINAR.**

**E EU PASSO A ME
ARRASTAR,
COMO AS NUVENS
NEGRAS NO CEU,
ESPERANDO QUE UMA
TEMPESTADE ME
DEVOLVA AO NADA.**

10. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É muito difícil encontrar uma conclusão para um processo tão longo e orgânico. Nada do que foi iniciado aqui está concluído e nenhum problema está solucionado: ainda estamos todos presos nessa sociedade de cansaço. Ainda assim, podemos levantar alguns marcos importantes que atingimos neste estudo.

O primeiro dos grandes aprendizados que carrego ao fim deste trabalho, é a consciência de que grande parte do mal estar e da insatisfação na qual estamos todos banhados não se deve a questões individuais, mas são resultado da construção social da mídia que nos cerca. Isso leva ao entendimento de que não é o indivíduo que deve adequar-se às expectativas despejadas sobre ele, mas é preciso reorientar essas demandas às capacidades de uma pessoa. E digo pessoa no sentido mais simples da palavra: é preciso observar os limites de ser humano.

Seria dispensável repetir que estamos cercados por manifestações artificiais a todo momento. Nossas vidas moldam-se em objetos com tempos muito diferentes do nosso: construções que se erguem contra a erosão, alimentos que não estra-

gam, objetos plásticos que não decompõem. É fácil, em meio a tantas coisas estáticas, esquecer-se de que somos apenas criaturas. Tudo ao nosso redor, seguindo a vontade das grandes empresas que dominam os meios de comunicação, educa-nos a ser mais parecidos com máquinas. Não pense: consuma, produza, deseje.

Torna-se um tanto óbvio que esta onda de depressão e ansiedade atinja nossa sociedade. Muito ouve-se falar que é preciso procurar apoio psicológico, mas mesmo esse discurso procura soluções no indivíduo para problemas que não lhe pertencem realmente. O ponto é: não há nada de errado com estas pessoas, não são elas que precisam mudar.

É preciso desapegar dos ideais de alto-rendimento e multitasking e reajustar nossos desejos e anseios para que reflitam nossas necessidades e prazeres. A lógica do computador deve ser superada para se abraçar a natureza daquilo que é realmente humano, com seus limites, sentimentos e conflitos. E acredito que um grande passo em direção a uma melhora no bem estar coletivo é fomentar este debate.

Enquanto designer, vejo-me numa posição de grande responsabilidade na transmissão de informações para a coletividade e acredito que é necessário a todos os profissionais da área refletir a respeito de seu poder de influência nas mensagens propagadas através de seu trabalho. É essencial continuar desenvolvendo o design rumo a sua independência dos meios de produção, apropriando-se dele como poderosa ferramenta na construção de sentidos e significados.

Atualmente, muito já se fala a respeito da natureza interdisciplinar do design, mas de modo geral essa característica ainda se limita a propósitos mercadológicos, conectando-se mais abrangentemente a áreas como a comunicação social, engenharias ou áreas da programação. Aqui, venho propor que estreitemos os laços com a filosofia e a arte, de modo a não mais orientar nossos esforços para produtos, e sim para ideias. Não mais para a produção de infraestrutura, mas orientada à produção intelectual, cultural e política.

Por fim, não acredito que haja uma solução simples para o dilema entre render-se às vontades do mercado e renunciar sua voz apenas para 'causas nobres'. Tampouco acho que exista uma resposta certa ou errada quanto a isso. Afinal, somos apenas pessoas imersas nesse contexto caótico, tentando desesperadamente conquistar um pouco mais de felicidade. Acredito, entretanto, que é preciso ter consciência de seu potencial de influência no bem-estar coletivo, pois as mensagens derivadas de seu trabalho acabam por ter um impacto muito maior na construção do bem-estar social do que as atitudes individualistas que tomamos procurando nos sentir bem.

Clarice T Guirra

11. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. Ubu Editora LTDA-ME, 2016.

DANTO, Arthur. *A transfiguração do lugar-comum*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

FISCHER, Ernst. **A necessidade da arte**. Zahar, 1976.

FRANZATO, Carlo. **O processo de criação no design conceitual. Explorando o potencial relexivo e dialético do projeto**, in *Tessituras & Criação* nº1 : 2011

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do Cansaço**. 2ª ed. Rio de Janeiro: 2017a

HAN, Byung-Chul. **Sociedade da Transparência**. tradução de Enio Paulo Giachini. – Petrópolis, RJ : Vozes, 2017b

MAIA, Ari Fernando. **Aceleração: reflexões sobre o tempo na cultura digital**, in *Impulso*, Piracicaba, 121-131, 2017.

MALPASS, Matt. **Between wit and reason: Definig Assosiative, Speculative, and Critical Design in Practice**, in *Design and Culture* Volume 5: 2013.

OLIVEIRA, Ana Mansur de. **Experiências Relacionais Na**

Arte Contemporânea: Reconfigurações Processuais, In: 27º Encontro Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, Práticas e confrontAÇÕES, São Paulo, 2018.

OLIVEIRA, Ana Mansur de; GUIMARÃES, Celso Pereira. **Trânsito livre entre as esferas do pensar e do sentir: o artista como filósofo**, In: #16.ART-International Meeting of Art and Technology, Cidade do Porto, 2017.

OLIVEIRA, Ana Mansur de; GUIMARÃES, Celso Pereira. **Celebration of the Imperfect: A study of the Imagistic Gesture as determinant for experiencing images in the contemporary world**, In: *Cumulus Spring Conference Aveiro 2014*, Aveiro, 2014.

OLIVEIRA, Rachel Cecília de. **Pensar por imagens: Vilém Flusser e a construção do pensamento na atualidade**, in *Revista Sísifo*, vol. 01, n. 08, 2018.

SARTRE, Jean-Paul. **O existencialismo é um humanismo**. 3ª ed. São Paulo: 1987

SILVA, Jamile Maeda e; TEIXEIRA, Julia Lozzi; OLIVEIRA, Ana Mansur de. **Multiplicidade de atitudes projetivas: uma investigação por meio da palavra gráfica em arte e design**, in *Anais do 9º CIDI e 9º CONGIC*, Belo Horizonte, 2019.

12. ANEXO

Registros dos dois murais concluídos até então



Agradeço a todos que tiverem
acompanhado essa jornada até
aqui. Lhe desejo sorte em sua
busca pela plenitude.