

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESIGN

MATHEUS MACGINITY MORAES RÊGO

O Ente e a Impermanência.

BRASÍLIA

2017

MATHEUS MACGINITY MORAES RÊGO

O Ente e a Impermanência.

Pesquisa referente à Diplomação (Design/UnB).

Orientador: Evandro Renato Perotto.

Banca avaliadora: Fátima Santos, Nayara

Moreno e Sonia Paiva.

BRASÍLIA

2017

RESUMO

A presente monografia se propõe a despertar, nos interlocutores, questionamentos acerca do papel desempenhado pelos agentes culturais que constroem a civilização e suas relações com o contexto produtivo na contemporaneidade. Para tal, uma investigação semiótica e ontológica – aplicada no desenvolvimento do *Diagrama Ente-Consciência*, em que seus elementos são transpostos à um projeto de Desenho da Cena – via que possibilita reflexão por constituir um espaço onde o conteúdo é informado material e simbolicamente.

Palavras-chave: Semiótica, ontologia, erro, poiesis, cenografia.

ABSTRACT

The present thesis proposes itself to enhance, on the partakers, questionings about the role of cultural agents that build up the civilization and their relationships due to the contemporary productive context. For such purpose, a semiotics and ontologic investigation – applied on the development of an *Entity-Consciousness' Diagram*, in which its elements are transposed to a Scene Design project – way that enables reflexion once it constitutes a space where the content is informed materially and symbolically.

Key-words: Semiotics, ontology, error, poiesis, scene design.

5.3.1.	Ambiente I.....	36
5.3.2.	Ambiente II.....	37
5.3.3.	Ambiente III.....	37
5.3.4.	Ambiente IV.....	38
6.	Desenvolvimento.....	38
6.1.	Ambiente I.....	39
6.2.	Ambiente II.....	40
6.3.	Ambiente III.....	42
6.4.	Ambiente IV.....	44
7.	Resultado e conclusão.....	46
8.	Referências.....	47
9.	Lista de Figuras.....	48

1. INTRODUÇÃO

Inerente à existência do ser humano, o mundo que o envolve. Brevemente manifestos, tal conjunto de objetos constituem uma realidade isolada, destituída de valores e significações.

O ser humano teve, em sua história, a indescritível habilidade de transformar o que estava ao seu redor, designando funções, atribuindo valores, e construindo o *Mundo* a partir do *mundo* – aquilo criado na ausência da natureza humana (*mundo*) e aquilo feito a partir de nossas mãos (*Mundo*).

Vimo-nos presos, pois, por nossa própria ubiquidade criacional. Ao gerar um *Mundo*, estávamos, nós mesmos - por nossa criação - sendo condicionados. Um processo de retroalimentação positiva, onde mais são os signos, mais os signos significados terão. Não há como negar a história – ao máximo pode-se tentar ocultá-la.

Produto da semiose, a cultura. Refletida no ser em suas ações e obras. Sustentada pela necessidade de sobrevivência – e o decorrente trabalho envolvido nessa manutenção. Cultura que tem efeitos diametralmente opostos: servindo, por um lado, à segurança provida pela experiência. E sendo um entrave, entretanto, à reinventividade necessária à inexorável impermanência – imposta pelo tempo.

Não é uma dissertação contra as culturas. Mas uma investigação de até onde tais processos são naturais e são. E a partir de que momento tornam-se improficuos e danosos à própria *existência* – possibilidade de *vir-a-ser* – do ser que é.

Ao citar *investigação*, não me refiro apenas à minha. Mas peço ao interlocutor – aqueles que entram em contato com as palavras desta monografia – que percorram por si os questionamentos propostos. Que avaliem, em si – e a partir de si – a caracterização das relações culturais e identitárias que constituem seus *entes presentes* – tão clamado “*Eu*”, neste caso, “*Vocês*”. Para que possam desancorar-se das imposições auto-proclamadas, sustentadas por identificações ultrapassadas, abrindo-se à *poiesis* - ao erro, ao inesperado, ao não-programático, à tudo aquilo que,

por meio da espontaneidade, dá nova vida e significado para o ente e liberta-o, no interregno, aos passos milagrosos da continuidade.

Como público focal para reflexão da monografia, atores produtivos da sociedade – de atividades relacionadas à inventividade, à manipulação, à construção do *Mundo* em que se vive. Tendo, a investigação, embasamento em literaturas que tangenciam os pretextos de tais processos criativos e semióticos. Assumindo como *terminus a quo*, os diagramas ideia-matéria – apresentada na formulação de um diagrama, que lhes será exposta. E como *terminus ad quem*, a autorreflexão - dentro de um espaço cenográfico desenvolvido - do interlocutor e seu papel diante da perpetuação de valores culturais numa sociedade de consumo em massa e identidades voláteis.

2. PESQUISA

2.1. UM BREVE PANORAMA HISTÓRICO

Aqui, intento em descrever de maneira sucinta, um desenrolar de incontáveis nuances e complexidades. Um panorama social, econômico e político – basilado numa progressão histórica eurocêntrica – a partir da derrocada da Idade Medieval, em meados de 1300, passando pela Idade Moderna, que perdura até meados de 1700, adentrando na Idade Contemporânea. Tendo, tais mudanças, eminente relevância para a constituição do *Ser*, como encontramos hoje.

Remontando à Idade Medieval, caracterizada por uma sociedade feudal, onde o poder era intrinsecamente ligado à religião, por meio das monarquias, o sujeito encontrava-se atravancado num sistema produtivo de pura subsistência e de obrigações morais para com os Reis que por sua vez tinham suas obrigações para com a igreja e os Papas. Neste período os valores éticos para a salvação eram pós-vida, baseados nos dogmas religiosos que prometiam a prosperidade, caso fosse cumprido o papel de ser-obediente.

O feudalismo, que sustentou-se por mais de um milênio, viu sua derrocada quando a situação dos feudos tornou-se insustentável. O aumento da natalidade conflitava com a capacidade produtiva. O aumento vertiginoso de pragas e doenças decorria da precariedade sanitária. A taxaço dos Reis sobre os nobres fez com que muitos se insurgissem. E os próprios Reis, ávidos pelos luxos, começavam a se insurgir às obrigaçoes com o Papa, e a buscar novos meios de saciar suas vontades.

Resultado: burgos surgiram, externos aos reinos que ruíam. Nesses, a gênese do mercantilismo e das urbanizaçoes. Dessas aglomeraçoes, surgiam os estados-naço – e o absolutismo de estado – em detrimento das monarquias feudais. Emergia também uma revoluço, ou melhor, um renascimento cultural, científico e religioso. Onde o divino deixou de ser o pilar para a sociedade, tornando-se, o ser humano, o centro. Não mais a salvaço era fruto, no pós-vida, da obediência mundana. Podia-se agora, através do trabalho, salvar-se em vida. E o conhecimento foi democratizado, ao ser retirado o privilégio do acesso pela igreja, possibilitando quebras de paradigmas, visto o cerceamento ideológico que imperava durante a Idade Média.

O período da Idade moderna foi marcado pelo surgimento da burguesia comercial e pelo expansionismo colonial. Tendo, as naçoes europeias, alçado grande desenvolvimento das frotas marítimas, além de várias descobertas astronômicas instrumentais às navegaçoes, lançaram-se aos mares em busca das terras prometidas, onde ampliar-se-iam seus domínios e suas fontes de matéria para produço. Tais novos portos trouxeram, também, a possibilidade do desenvolvimento monetarista, a partir da descoberta de imensas jazidas de rochas preciosas.

Os burgueses – ainda estratificados nas parcelas inferiores da sociedade – detinham uma parcela importante do poder, o capital proveniente do comércio, mas continuavam a ser explorados pelas taxaçoes dos estados – ainda sob regime de privilégio aos reis, clero e nobres. O trabalho que deveria trazer-lhes a salvaço era expropriado. Repetia-se o cenário. Os burgueses continuavam a ser servos, e assolavam-se à fome e às péssimas condiçoes de vida.

A transição da Idade Moderna para a Contemporânea deu-se justamente com a reviravolta política e econômica em que se assumira a *Res publica* – um governo do povo – desconstruindo de forma notória o antigo regime estamental. A sociedade, agora, pertencia aos burgueses, àqueles que tanto se empenhavam para a conquista da prosperidade em vida.

Principalmente a partir da burguesia inglesa, a Primeira Revolução Industrial. E com esta, força ao liberalismo econômico. A partir da burguesia intelectual francesa, o advento do pensamento Iluminista, e toda a gama de reivindicações sociais. Esse momento é decisivo para a compreensão do *Ser contemporâneo*. Justamente quando estabelecem-se as bases do pensamento atuante, ainda hoje, em nossas mentes, como filtros para nossas relações de valoração e significação.

A razão e a ciência tornaram-se o motivo fundamental para o progresso. Progresso tal que poder-se-ia e dever-se-ia alcançar coletivamente. A salvação por meio do trabalho tornara-se importância dos grupos de pertencimento nacionais. Paradoxal, mas não excludente, foi a exaltação da individualidade para a coletividade. Por meio do indivíduo – sustentado nos ideais do bordão iluminista: “*Liberté, Egalité, Fraternité*” – esse pôde alocar-se dentro da *pólis*, empreendendo e especializando-se. Construindo – junto a sociedade – relações de interdependência e egoísmo. Um estopim ao processo de *fragmentação do ser*.

Antes estagnados dentro das determinadas posições de casta estamentais, os poderes dos agentes foram reestruturados. A anterior base – os burgueses – assumiram a maior importância dentro dos estados. E, decorrente da condição de liberal empreendedorismo – e a *mão invisível* regulatória do mercado – intensificou-se a concorrência e o teor meritocrático do sucesso individual.

Concorrências, inovações, aperfeiçoamento dos processos produtivos. Transformação do trabalho, definitivamente, em capital. Trabalho que era incorporado aos produtos e gradualmente substituía o próprio trabalhador. Eis a Segunda Revolução Industrial. Período em que as linhas produtivas tornaram-se ininterruptas. E os estados necessitariam buscar novos mercados consumidores, para seus bens

ultrapassados. Estabelecendo o vínculo matricial de dependência mercantil, por meio do neocolonialismo, que visava não só a exploração, por menores preços, dos bens de mercados marginais, mas, principalmente, buscava colonizar ideologicamente – persuadindo sobre os padrões de consumo nas terras em que aportavam.

O Século XX fez-se tremendamente conflituoso. *Mundo* no qual duas grandes guerras ocorreram, em prol da disputa pelo protagonismo de mercado. Com a vitória dos *Aliados*, instauraram-se regimes de desenvolvimento nacionais por todo o mundo, agora sustentados pela dicotomia capitalismo-comunismo – Guerra Fria.

Nesse contexto, em meados da década de 80, a última Revolução Industrial – a terceira constatada até o momento. Essa imputou ao mundo a condição global. Fôra a revolução da informação e de seus meios. A revolução cibernética. O momento em que as interações passaram a ser simultâneas – um evento, portanto, ganha reflexos imediatos no seu exato ponto oposto do Globo Terrestre.

Hoje vivemos um mundo que tende ao colapso em decorrência da ideologia consumista que se instaurou em decorrência das *Revoluções Industriais*. A facilidade na qual se suporta o sistema produtivo de massa permitiu, de maneira sem precedentes, que o ser humano atinja o excedente de maneira exponencial. Chegamos à um cenário distópico em que a matéria e as ideologias são simplesmente obliteradas pela *liquidez da identificação*. Tornamo-nos, virtualmente, oniscientes, presentes e potentes. Na *infinita improbabilidade* dosed *Ser*, um constante reinício, inconclusivo, dos fragmentos de nós mesmos.

2.2. O ENTE

Envolve a psique num diálogo constante entre aquilo que é – ou, por si, diz ser – e aquilo que, a partir de nós, é. O ente – tão simples, assustadoramente complexo – transporta, conscientemente ou não, a humanidade à um campo de conhecimento bastante profundo, enquanto nossa relação fatídica com esses é direta, repleta de espontaneidade, substantivação e adjetivação.

“O ser, em cuja evidência não-eliminável nos abrimos para cada interrogação que lhes diz respeito, é o fundamento de si mesmo.” (ECO, 1998, p.25). Percebe-se, nesse sentido, que a *entidade* dota-se de vida ao receber um “espírito”. Supera o estágio de “*proto-ência*”, e assume a característica que lhe foi rogada. Passa a ter – lógica e linguisticamente – valores definidos, e portanto, a capacidade de interagir e gerar estímulos propícios a serem interpretados. A *entidade* de algo, o próprio algo, é. Carregando em si a essência de ser o que é – ou de tudo que pode ser.

Analisar a *entidade* é analisar a existência e, necessariamente, a partir da existência. O que torna-se uma tarefa dispendiosa quando tratamos de algo que não se consegue conceptualizar com clareza, entes que não estão estabelecidos no imaginário por meio da força do hábito. Trata-se de visualizar a possibilidade inerente a qualquer ente de assumir um papéis, onde: *quod possibile est, ens est* – como possibilidade de ser, o ente é.

Num *Mundo* construído, não só percebe-se a material e externa qualidade, mas também encontra-se, no valor da ideia, a capacidade de promover estímulos que são codificados e encontram-se embutidos nos métodos, teorias, culturas e ideologias. Torna-se imprescindível pontuar que a *entificação* está potencialmente em tudo que tange a existência. Permeando, inclusive, o campo emocional, quando atribuímos aos sentimentos suas determinadas faces – afinal, qual seu maior medo, felicidade, tristeza ou amor?

Existiria o ser mesmo que nos encontrássemos numa situação berkeliana, se não fôssemos se não uma tela sobre a qual Deus projetasse um mundo que de fato não existe. Também naquele caso existiria o nosso ato, seja simplesmente falaz, de perceber aquilo que não existe (ou que existe apenas enquanto é percebido por nós), nós existiríamos como sujeitos perceptíveis (e, na hipótese berkeliana, um Deus que nos comunica aquilo que não existe). Existiriam então muitos seres para satisfazer o mais ansioso dos ontólogos. Há sempre algo, desde que haja alguém capaz de perguntar-se por que existe o ser de preferência ao nada. (ECO, 1998, p.24)

O ente é metafísico, e situa-se na ausência de tempo e espaço. Pode ser criador e criação. Podendo, inclusive, não *vir-a-ser* – caso assim o seja. É a dúvida que possibilita. É a possibilidade que a si limita. É o nome e a qualidade, que assumirão nomes e qualidades. Não há, de fato, como apurar o ente em seu *Ser*, pormenorizando-o a uma – mesmo que extensa – taxonomia. O ente simplesmente é, pois assim há de ser. E “Por que há o ser de preferência ao nada? *Porque sim*”. (ECO, 1998, p.23).

2.3. A IMPERMANÊNCIA

Fato é: sustentado pela interação ideia-matéria, o *mundo* se transforma em *Mundo*. Pelas teorizações que envolvem as *geléias amorfas*, tornam-se identificáveis os entes. Usufruímos da identificação de maneira instrumental ao princípio da sobrevivência. Conjuramos *valores de uso* e por conseguinte os aceitamos. Nos apegamos ao *objeto de uso* pela segurança trazida na resolução das necessidades, e acabamos por temer a obliteração desses entes. O objeto passa a ter caráter pétreo e autocontido, conferido pela existência – sua manifestação – enquanto ente em determinado contexto – campo de possibilidade significativa. Mas, também ubíqua à existência, será mesmo possível fugir da *percebibilidade*?

O tempo – talvez até à si próprio – é propulsor da mudança. Instaurando, à existência, uma inexorável condição de impermanência. Tudo que é, está – e não mais será. O tempo não só destrói, como constrói. O tempo propicia interatividade – processo no qual entes transformam entes. A interação engendra *percebibilidade* – num sentido de destituição de essência. A partir do tempo podemos perceber a *percebibilidade-natural* do “ente-orgânico” tornando-se “ente-decomposto”. Da interação surge, ademais, a *percebibilidade-construída* – onde entes viram componentes. Vigas de madeira, pregos, um tanto de couro e seu estofa – adicionados a reificação pelo “ente-mãos” – “entes-sentáveis” são.

De acordo com a teoria da vacuidade, qualquer crença numa realidade objetiva, fundamentada na pressuposição de existência intrínseca independente, é indefensável. Todas as coisas e eventos, sejam conceitos materiais, mentais ou mesmo abstratos como o tempo, são destituídos de existência objetiva, independente. Tal existência independente, intrínseca, implicaria que as coisas e os eventos são de alguma forma completos em si próprios e, portanto, estão inteiramente autocontidos. Isto significaria que nada tem a capacidade de interagir com e exercer influência sobre outros fenômenos. Mas sabemos que existe causa e efeito – gire uma chave de partida, os plugues de faísca se inflamam, o motor liga e a gasolina e o óleo são queimados. (Dalai Lama, 2006, pg.48)

Retífico, entretanto, que não considerá-lo – o ente – enquanto apenas o próprio ente, nos enviesaria a um estreitamento lógico. Por óbvio, os entes são completa e necessariamente interdependentes, mas isso não lhes exclui a característica de *participatividade* – onde um ente, completo em si, se abre a possibilidade de aglomeração – seja essa *natural* ou *construída*.

A ideia fundamental aqui é a seguinte: o mundo dos fenômenos, tal como o percebemos com os nossos sentidos, é uma geleia amorfa e atrás desses fenômenos encontram-se ocultas as formas eternas, imutáveis, que podemos perceber graças a perspectiva suprassensível da teoria. A geleia amorfa dos fenômenos (o “mundo material”) é uma ilusão e as formas que se encontram encobertas além dessa ilusão (o “mundo formal”) são a realidade, que pode ser descoberta com o auxílio da teoria. E é assim que a descobrimos, conhecendo como os fenômenos amorfos afluem às formas e as preenchem para depois afluírem novamente ao informe. (Flusser, 2013, p.23)

Aqui faz-se notória a função da *psique-designadora* no processo de *entificação* – percebendo, pois, que a criação reflete a dinâmica entre os mundos *material* e *formal*. Designers apropriam-se dos sistemas de significação inerentes à algo, podendo, ou reformulá-los – e dar a “um mesmo objeto” novo valor – ou perpetuá-los – dando continuidade ao valor por meio de um “mesmo novo objeto”. O designer atua, portanto,

como agente de *transposição do ente*. Modificando estruturas em prol de um mesmo significado, ou desconstruindo – nas estruturas – as ideias tão prontamente atribuídas.

2.4 DIAGRAMAS ENTE-CONSCIÊNCIA

Para entender como cada um de nós humanos – designers intencionais ou não – situamo-nos dentro do *mundo* e do *Mundo*, ganha primordial importância discorrer sobre as condições para a existência humana, e sobre o fluxo estabelecido pelo *fato do pensar*. Para isso, embasado em duas obras – uma de Hanna Arendt, filósofa política, e outra de John Welwood, psicólogo clínico – desenvolvi dois diagramas, análogos, aos quais me refiro: Interação ideia-matéria; e Interação matéria-ideia. Nesses a disposição gráfica dos componentes é inalterada, tendo apenas a alteração referente ao fluxo percorrido pela interação – devidamente representados pelos números – e, a fim de facilitar a distinção, alteração nas cores.

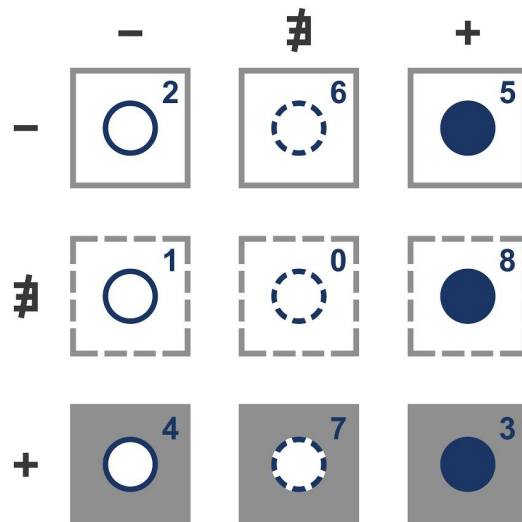


Figura 1. Interação ideia-matéria (Diagrama).

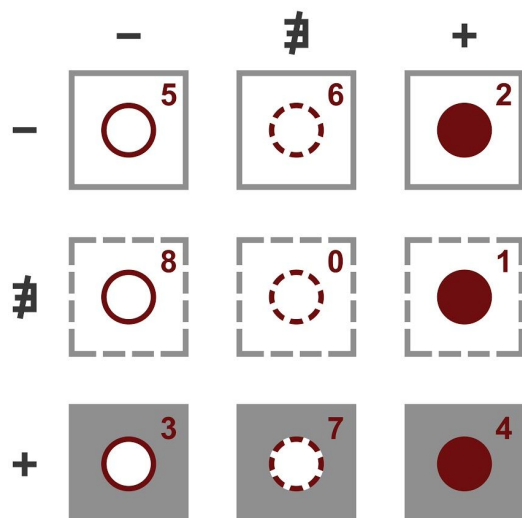


Figura 2. Interação matéria-ideia (Diagrama).

Em tais diagramas utilizo a obra de Hannah Arendt – A Condição Humana – onde, em linhas gerais, a autora aponta os fatores que determinam a existência do Ser Humano, sendo eles Trabalho-Obra-Ação – não sendo relevante a sequência dos fatores à ponto de maior ou menor relevância para tal condição de humanidade.

O Trabalho tem como característica ser indispensável para o processo vital, sem o qual a vida não poderia ser mantida. Ele revela a face humana presa ao sempre-recorrente ciclo biológico, por meio das necessidades vitais as quais, sem o devido esforço, por-se-ia fim à espécie. É também a exposição da nossa face animalisca, regida pelo instinto de sobrevivência, e que nos proporciona a continuidade.

A Ação, contrariamente, apresenta ao humano a pluralidade, na qual este se posiciona dentro da sociedade e difere-se de outrem. É a expressão mais significativa da liberdade, e estopim da atividade política. Proporciona-se, nesta, a possibilidade de lembrança – fator determinante para a construção da história – ao passo que por meio da ação, caso, e apenas caso, essa seja testemunhada, pode-se atestar a realidade do discurso que a segue.

A Obra, por outro lado, está associada à quebra do sempre-recorrente ciclo biológico, sendo a maneira pela qual o humano afirma e cria o espaço para sua vida

ativa, ou seja, seu *Mundo*. Fator primordial para o desenvolvimento da espécie, abrigando-a e protegendo-a, a Obra quebra com tal ciclo pela possibilidade de deixarem-se resquílios da atividade humana após a morte desses. Tal artificialidade confere estabilidade à existência humana – uma vez que são imutáveis e duráveis, conferindo um senso de identidade ao relacionamento, recorrente, com os mesmos tais objetos – e, assim como a produção de artefatos é condicionada aos recursos naturais disponíveis, à produção também se condiciona, aos recursos artificiais, por sua então mundanidade.

Utilizo também, para tais formulações a obra “Em Busca de uma Psicologia do Despertar” de John Welwood, me referenciando, principalmente, ao que ele chama *jogo da mente*, e como a mente molda a nossa realidade através de um processo experimental. Incluindo, em tal processo, os interstícios de *não-pensamento*, essenciais para a compreensão dos *momentos mentais não diferenciados* – em que a atenção atêm-se não aos conteúdos formadores da mente, mas ao fluxo anterior, aberto, independente de formas e conteúdos.

A primeira abordagem se refere justamente à “*forma e vazío no fluxo da consciência*”. Demonstrando a tendência ao apego às formas, em detrimento dos espaços *não diferenciados* que constituem, simplesmente, a possibilidade para o surgimento das formas e suas sensações subsequentes. Fato que impele à uma dificuldade de desassociação às formas do *hábito*, tornando a ação programática, e previsível. Protelando – as já discutidas, inexoráveis – renovações por impermanência.

A própria beleza é resultado dessa interação [*entre forma e vazío*]. As coisas só parecem belas em relação ao espaço que as circunda. As antiguidades mais bonitas não significam nada dentro de uma sala atulhada. O súbito estampido de um trovão é impressionante não apenas pelo barulho que faz, mas também por causa do silêncio que ele interrompe, como diz James [*William James*]: “Junto com a percepção do trovão há a consciência do silêncio anterior, que se move lentamente e permanece; porque o que ouvimos quando o trovão estronda não é o trovão *puro*, mas o-trovão-que-rompe-o-silêncio e

contrasta-com-ele... A sensação do trovão é também sensação do silêncio rompido”. (Welwood, 2003, pg.69)

Adiante, explorando o terreno dos “*significados percebidos*”, Welwood aponta para um terreno de difícil compreensão. Este seria achado percebendo-se um sentido por trás das formas e conteúdos da mente. Uma direção para onde o fluxo se move – naquele específico *momento* em que a percepção se abre ao *não diferenciado*. Tem característica pré-verbal, e funciona como uma *indicalidade* “inconsciente”, revelando, por trás da racionalização linguística, a sensação pura.

Quando a “mente fica vazia” ou quando encontramos um “olhar vazio”, o que provavelmente está ocorrendo é que está sendo acessada uma referência interior, dentro do rico pano de fundo de significados percebidos mas não diferenciados. De acordo com James [*William James*], “um terço de nossa vida psíquica consiste de visões rápidas e premonitórias de esquemas de pensamento não delineados”. Por isso, continua ele “a sensação de uma ausência” não é a mesma coisa que “ausência de uma sensação”. Nestes momentos profundos de vazio relativo, descortinamos toda a *riqueza difusa* do nosso envolvimento com a vida. (Welwood, 2003, pg.72)

Entramos agora no “*vazio absoluto: o fundamento da percepção*”, estágio de absorção pelo *fluxo indiferenciado* de significados. É a capacidade não só de perceber, em tais momentos, a direção tomada pelo fluxo, mas de lá permanecer, imerso, a fim de captar os estímulos provenientes da topografia da nossa mente; alforriando-nos das turbulências do mundo exterior que impedem uma análise transparente da nossa essência, do nosso ente – irredutível, pois existente. Para podermos, finalmente, nos direcionar à exterioridade, à superfície, à interatividade, completos por nossos reais propósitos e extirpados das ilusões *Mundanas*.

Nas teorias dos campos quânticos, “o contraste clássico entre as partículas e o espaço que as cerca está totalmente resolvido”. Da mesma forma que as partículas subatômicas representam intensas condensações de energia, também os pensamentos e os

espaços entre eles são dois aspectos de um único campo unificado, que o mestre zen Suzuki Roshi descreveu como a *grande mente*. Se a pequena mente é a atividade permanente de agarrar e fixar, exercida através da atenção focal, a grande mente é o pano de fundo localizado por trás de tudo isso – a percepção pura e não-conceitual. (Welwood, 2003, pg.74)

2.5 TIPOLOGIA DOS ELEMENTOS DO DIAGRAMA

Voltando aos diagramas (*Figura 1 e Figura 2*), faz-se necessário elucidar a lógica axial – com três colunas e três linhas – estando colunas e linhas submetidos à três símbolos matemáticos – negativo (-), inexistente (\emptyset) e positivo (+) – que determinam o estado dos elementos substanciais do diagrama: o quadrado e o círculo – onde o quadrado, externo, representa a situação da consciência, e o círculo, interno, representa a característica do ente.

A linha superior (-), onde o elemento fixo é o quadrado não preenchido com borda definida, nos apresenta a consciência imediata, receptiva e passiva.

A linha inferior (+), onde o elemento fixo é o quadrado preenchido com borda definida, nos apresenta a consciência assimilativa, criativa e sintetizadora.

A linha central (\emptyset), onde o elemento fixo é o quadrado com borda pontilhada, nos apresenta o estado de *não-consciência*, em que entes são apenas *geleias amorfas* livres, intocadas pelo pensamento.

A coluna da esquerda (-), onde o elemento fixo é o círculo não preenchido com borda definida, nos apresenta o ente teórico, idealizado, possível de materialização, e dependente da psique.

A coluna da direita (+), onde o elemento fixo é o círculo preenchido com borda definida, nos apresenta o ente físico, objetificado, possível para teorização, e dependente da materialidade.

A coluna central (\emptyset), onde o elemento fixo é o círculo com borda pontilhada, nos apresenta o estado de *inconsistência* do ente, uma consciência sobre o *não-ente*, a impermanência do ser que revela o estar.

2.5.1. ENTE FÍSICO

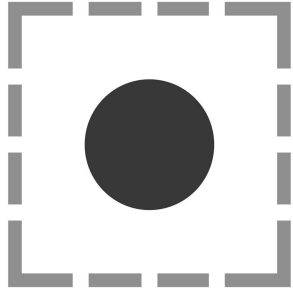


Figura 3. Ente Físico.

O ente físico é representado pelo estado de *não-consciência* sobre uma *geleia amorfa* intrinsecamente material. Um ente livre, e de possível teorização.

2.5.2. PERCEPÇÃO

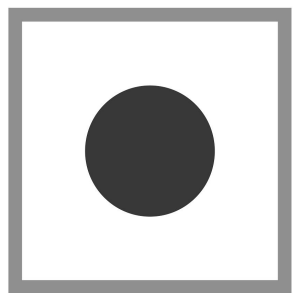


Figura 4. Percepção

A percepção é representada pela consciência imediata, puramente receptiva, ao estímulo proveniente da entidade física.

2.5.3. SENSAÇÃO

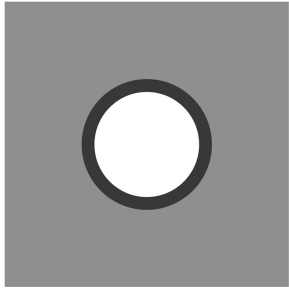


Figura 5. Sensação.

A sensação é representada pela consciência assimilativa, onde a percepção ganha conceito dentro de uma teoria já construída pela mente.

2.5.4. SIGNIFICAÇÃO

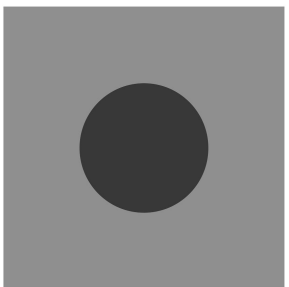


Figura 6. Significação.

A significação é representada pela consciência ativa. Sintetizadora de entes físicos passíveis à interpretação, de criações transmissoras de estímulos.

2.5.5. IDENTIFICAÇÃO

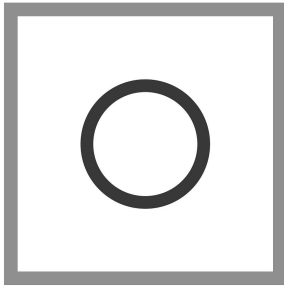


Figura 7. Identificação.

A identificação é representada pela consciência receptiva, imediata e passiva aos estímulos conceituais de uma entidade teórica.

2.5.6. INCONSCIÊNCIA ERRANTE (ERRÂNCIA)

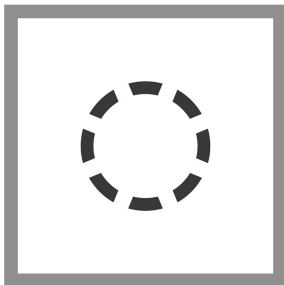


Figura 8. Inconsistência Errante (Errância).

A errância é representada pela consciência receptiva, imediata à *inconsistência* do ente – seja teórico ou físico. É o vislumbre primeiro da impermanência daquilo à que referir-se-ia como estático.

2.5.7. INCONSCIÊNCIA POÉTICA (*POIESIS*)

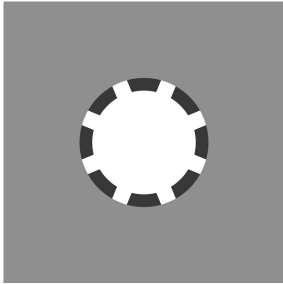


Figura 9. Errância Poética (*Poiesis*).

A *poiesis* é representada pela consciência que assimila a *inconsistência* do ente, e cria, a partir da errância, um “*u-topos*” – um, ainda, *não-lugar* – capaz de sustentar tal entidade transitória.

2.5.8. ENTE TEÓRICO

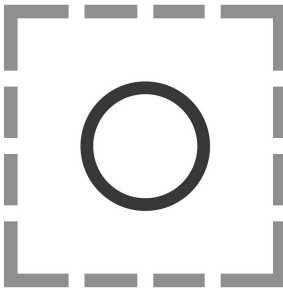


Figura 10. Ente Teórico.

O ente teórico é representado pelo estado de *não-consciência* sobre uma *geleia amorfa* intrinsecamente conceitual. Um ente livre, de possível reificação.

2.5.9. OBLÍVIO

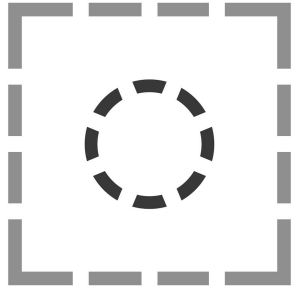


Figura 11. Oblívio.

No oblvio temos a *não-consciência* e a *inconsistência*. Estado de fugacidade e dissolução. Não há captura de *entidade*, tampouco há o pensar. Representa-se bem por meio da, já citada, *teoria da vacuidade*, onde tudo, dissolve-se ao todo. Não há contingência, apenas a irredutível qualidade do *momentum*¹.

2.5.10. INDIVÍDUO

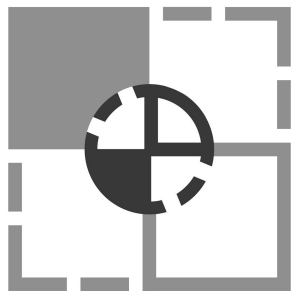


Figura 12. Indivíduo.

Aqui temos o indivíduo, elemental em sua ausência nos diagramas, parte essencial para a compreensão das dinâmicas. Este faz-se *não-presente* por ser análogo ao *Oblívio* em sua qualidade – dissolução. Encontramos no *Indivíduo* a mescla de todos os processos de interação investigados. E, por ser este a aglomeração das

etapas, não deveria, portanto, apresentar-se simultaneamente como inteiro e como parte de si mesmo.

2.6. DIFERENCIAÇÃO DAS DINÂMICAS

Inicialmente, há de se esclarecer o caráter bi-dialético instrumental à compreensão de tais fluxogramas. Entendendo que seria limitador apoiar-me apenas na Dialética de Hegel, como tanto na Dialética de Marx, preferi seguir ambos os caminhos na intenção de perceber como as caminhadas tornar-se-iam complementares. Como breve explicação, a diferença das dialéticas:

Marx entende que é através do *materialismo histórico* que ocorre o movimento de evolução na humanidade – baseadas nas relações de produção, e por isso a materialidade seria propulsora das ideias.

Hegel entende que é através da *dialética histórica* que ocorre tal movimento de evolução. Nas relações ideológicas encontrar-se-ia, com as sínteses dialógicas, o sopro capaz de realizar ideais materialmente.

Portanto, a seguir, as proposições para ambos os direcionamentos. Tendo como intuito, ademais, evidenciar a interdependência entre ideia e matéria. Onde, no processo semiótico, uma seria impossível sem a outra.

2.6.1. INTERAÇÃO IDEIA-MATÉRIA

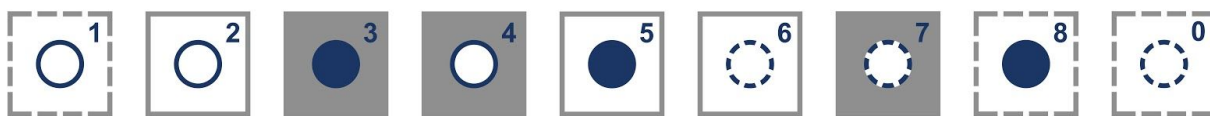


Figura 13. Interação ideia-matéria (Fluxograma).

Neste fluxograma temos, referenciada na dialética hegeliana, a interação ideia-matéria, caminho o qual a partir da ideia reifica-se um *Ente Teórico* no mundo material.

Em 1, o *Ente Teórico* – como a cultura, mitos, conceitos, valores, funções, e objetos do campo emocional –, pressuposto e vagante em sua falta de tangência com a consciência.

Em 2, a *Identificação*. Momento em que o *Ente Teórico* é recebido, pela consciência, por meio da estimulação conceitual.

Em 3, a *Significação*. Momento em que, a partir do valor imaterial identificado, há possibilidade ativa de criação e compreensão dos estímulos materiais advindos do objeto.

Em 4, a *Sensação*. Momento em que há assimilação dos valores intrínsecos ao *Ente Teórico*, possibilitando a perpetuação discursiva dos códigos identificados.

Em 5, a *Percepção*. Momento em que – relacionado ao *Ente Teórico* – a consciência passivamente reconhece *Entes Físicos* em consonância com os valores declarados.

Em 6, a *Errância*. Momento em que a consciência percebe a instabilidade na interação entre o *Ente Teórico* e os *Entes Físicos* relacionados. Impede-se, portanto, o ancoramento ideológico que reflete a ideia como matéria.

Em 7, a *Poiesis*. Momento em que a consciência assimila a condição de transitoriedade, trazendo ao *Ente Físico* e ao *Ente Teórico*, a possibilidade de reconstruir suas relações de valor.

Em 8, o *Ente Físico*. Não só possível, como existente em novos valores e roupagens. Demonstrando que aquela *geleia amorfa* conceitual é – ou melhor, está – apta a *infinita improbabilidade* de reificar-se, sempre, em novos objetos.

Em 0, o *Oblívio* – momento de dissolução. Na fugacidade das interações, a compreensão de que toda *entificação* depende, intrinsecamente, do *Indivíduo* no qual ocorre a semiose.

2.6.2. INTERAÇÃO MATÉRIA-IDEIA



Figura 14. Interação matéria-ideia (Fluxograma).

Neste fluxograma temos, referenciada na dialética marxista, a interação matéria-ideia, caminho o qual a partir da matéria inflete-se um *Ente Físico* ao mundo das ideias.

Em 1, o *Ente Físico* – objeto propiciador de estímulos palpáveis à materialidade –, pressuposto e vagante em sua falta de tangência com a consciência.

Em 2, a *Percepção*. Momento em que o *Ente Físico* entra em contato, com a consciência, por meio de estímulos físicos.

Em 3, a *Sensação*. Momento em que, a partir da assimilação do estímulo material, identificam-se os valores conceituais. Possibilitando a perpetuação discursiva da ideia sintetizada pelo objeto matriz.

Em 4, a *Significação*. Momento em que, decorrente da identificação dos valores intrínsecos ao *Ente Físico*, há possibilidade de perpetuação material dos símbolos representativos do *Ente Teórico* sintetizado.

Em 5, a *Identificação*. Momento em que – relacionado ao *Ente Físico* – a consciência passivamente reconhece *Entes Teóricos* em consonância com os valores declarados.

Em 6, a *Errância*. Momento em que a consciência percebe a instabilidade na interação entre o *Ente Teórico* e os *Entes Físicos* relacionados. Impede-se, portanto, o ancoramento ideológico que reflete a matéria como ideia.

Em 7, a *Poiesis*. Momento em que a consciência assimila a condição de transitoriedade, trazendo ao *Ente Físico* e ao *Ente Teórico*, a possibilidade de reconstruir suas relações de valor.

Em 8, o *Ente Teórico*. Não só possível, como existente em novos valores e roupagens. Demonstrando que aquela *geleia amorfa* material é – ou melhor, está – apta a *infinita improbabilidade* de infletir-se, sempre, à uma nova ideia.

Em 0, o *Oblívio* – momento de dissolução. Na fugacidade das interações, a compreensão de que toda *entificação* depende, intrinsecamente, do *Indivíduo* no qual ocorre a semiose.

3. HIPÓTESE: O DESIGN E A SOCIEDADE

O Design, antes de tudo, tem papel fundamental na história da humanidade. Muito antes de cunhado tal termo, nos primórdios das civilizações, nossos ancestrais – *Australopithecus*, *Homo Erectus*, *Homo habilis* e *Homo sapiens* – começariam a descobrir, com a pedra lascada, o potencial que se desenvolveria ao ponto de construirmos imensas cidades. Essas movidas por engrenagens. Por conseguinte movidas pelos mais diferentes tipos de energia, provindos do meio natural, que conseguiríamos extrair, utilizar e valorar.

Nota-se, portanto, que o designer – todo ser humano que, através do processo semiótico, se encarrega da construção do *Mundo* – carrega consigo uma imensa responsabilidade. Todo tipo de *entificação* têm em si importância enquanto partícipe ativo num *topos* de significação, influenciando nos padrões culturais e, por conseguinte, na caracterização do contexto socioeconômico em que está inserido. Torna-se, nesse sentido, imprescindível analisar a base dos processos produtivos para traçar a textura das interações ideia-matéria – e vice-versa – sabendo que a produção, e as ideologias, ancoram-se ao *status* técnico vigente.

A técnica – inerente ao design – é a apropriação transformadora do ente. Envolve, portanto, propósito. Este qual será perpetuado através do produto criado enrijecendo ou abrandando os *hábitos* relacionados ao seu uso. O design – consequente à técnica – é aquilo que confere um valor à criação, inserindo no *topos*

amórfico a tangibilidade para com sua utopia – ou seja, aquilo que antes era inimaginável tornou-se, não só factível, como palpável.

Com toda a potencialidade para a resolução dos entraves da existência humana, todavia, hoje “a palavra design ocorre em um contexto de astúcias e fraudes. O designer é, portanto, um conspirador malicioso que se dedica a engendrar armadilhas” (FLUSSER, 2013, p.182). Subsidiado pelo processo produtivo em que está inserido, o design deixou-se transigir à própria maculação. “Como explicar essa desvalorização de todos os valores? Pelo fato de que, graças à palavra design, começamos a nos tornar conscientes de que toda cultura é uma trapaça” (FLUSSER, 2013, p.185) da realidade. Isso se torna ainda mais evidente quando coloca-se em pauta a *sociedade de consumo de massa* – arquitetura essencial do cenário distópico em que a matéria e as ideias são simplesmente obliteradas pela *liquidez da identificação*.

Conduzida pelo vertiginoso crescimento da tecnologia – e da indústria, na forma de bens de capital – o ser humano foi deslocado do contexto produtivo, sendo substituído por máquinas de tiragem altamente eficiente. Com isso deturpou-se a relação do ser humano para com aquilo que é produzido, e não mais nossas mãos consomem o que produzem – ou consomem o que alguma outra mão produziu. Numa infinidade de possibilidades de consumo, a distância até nossos anseios simplifica-se ao preço estabelecido para alcançar tal identidade – e todo o resto é descartável. Não podendo nos abster da história sabemos, também, que tal relação “se impôs pela sedução, combinada com a violência da colonização e do imperialismo, constituindo uma verdadeira ‘violação do imaginário’” (LATOUCHE, 2009, pg.9).

Contudo não percebemos os mecanismos utilizados na distorção cultural à nós acometida. Bem, tais mecanismo, afinal, nos parecem tão eficientes para que possamos aquilo que nos fazem acreditar que necessitamos.

Não só a sociedade fica condenada a não ser mais que o instrumento ou meio da mecânica produtiva, mas o próprio homem tende a se transformar no refugo de um sistema que visa a torná-lo inútil e a prescindir dele. (LATOUCHE, 2009, pg.4)

Deparamo-nos, pois, com uma fragmentação identitária – concomitante à lógica do consumo efêmero. A identidade torna-se multifacetada, flutuante e altamente etérea. E aqui torna-se importante ressaltar que, sim, continuamos a nos identificar com valores e significados. Porém, não mais de forma definitiva – proveniente de um *mundo passado* onde o *Indivíduo* constituía-se em sua fixação – mas numa constante metamorfose do *Indivíduo*, que encontra-se perdido em meio à um bombardeio multi opcional, tendo, portanto, uma *persona* (máscara social) volátil. Constituindo uma auto-imagem que necessita contemplar – muitas vezes de maneira contraditória – diversos mundos culturais ansiados. Ao passo que esses mundos não mais se ancoram em requisitos definitivos – alterando, agora, seus próprios requisitos de maneira fugaz. Eis que a complexa *persona* – meticulosamente construída pelo indivíduo, numa espécie de *bricolagem-adaptativa-social* – facilmente há de ruir, retroalimentando incessantemente a problemática identidade-consumo.

“A identidade, nessa concepção sociológica, preenche o espaço entre o “interior” e o “exterior” – entre o mundo pessoal e o mundo público. O fato de que projetamos a “nós próprios” nessas identidades culturais, ao mesmo tempo que internalizamos seus significados e valores, tornando-os “parte de nós”, contribui para alinhar nossos sentimentos subjetivos com os lugares objetivos que ocupamos no mundo social e cultural. A identidade, então, costura (ou, para usar metáfora médica, “sutura”) o sujeito à estrutura. Estabiliza tanto os sujeitos quanto os mundos culturais que eles habitam, tornando ambos reciprocamente mais unificados e predizíveis.” (HALL, 1992, pg.11)

4. JUSTIFICATIVA DE PROJETO: RUMO AO “U-TOPOS”

Como embasamento fundamental, escrito por Serge LaTouche, o “Pequeno Tratado do Decrescimento Sereno”. Nesse encontraremos premissas básicas a serem

trabalhadas por meio de “R’s”, como forma de construir um pensamento contraposto aos condicionamentos ideológicos impostos à sociedade.

Na presente monografia, e entendendo o papel fundamental do designer na construção de um novo *Mundo* – por meio da realização das *utopias concretas*, aquelas que, sim, são possíveis – pretendo focar em três “R’s” concomitantes ao “*u-topos*” o qual deseja-se atingir.

O primeiro “R” descrito por LaTouche, o qual fagocito ideias a serem promovidas por meio da instalação, é *Reestruturar* que está associado à compreensão das estruturas vigentes – sistema produtivo, político, educacional, financeiro, etc – que regulam a atividade cotidiana. Para tal, é necessária a inflexão sobre a aceitação de tais estruturas, promovendo questionamento quanto ao subjugamento à tais instituições, evocando renovação aos seus métodos e práticas.

O segundo e terceiro “R’s” – *Reavaliar* e *Reconceituar* – estão associados aos valores morais e éticos. Anseia-se, portanto, um renascer nas relações de valoração da sociedade, e de suas crenças vigentes. Para tal é necessário – sustentado nos *Diagramas Ente-Consciência* – que se atinjam a *Errância* e a *Poiesis*, momento em que nos deparamos com as *inconsistências* de tais comportamentos, e, por conseguinte, poderemos renovar tais valores e crenças ao moldá-los à novos objetivos.

Como embasamento inspiracional, sendo a gênese do projeto e da dissertação, está a introdução do livro “*Error – Glitch, Noise and Jam in New Media Cultures*” escrita por Mark Nunes.

Nesta, apresenta-se o fator “*erro*” para além do que nos é preconcebido por um sistema de *colonização do inconsciente* – ideologia de controle da informação, numa lógica que mira o desempenho impecável, à nível de *feedbacks* informacionais, sempre, positivos. Um suposto *Mundo* programático, onde não existem desvios para com seu propósito.

Coloca-se o “*erro*” como meio para atingir resultados inesperados, fora dos padrões vigentes, tendo em si uma diferenciação entre o “*erro*” *intencional*, e o *não-intencional*. O *erro intencional* representa o distanciamento, crítico – funcionando

como *feedback negativo* – de um controle sistemático, enquanto o *erro não-intencional* – chamada falha indesejável – acaba por evidenciar a lógica operacional do sistema em questão.

Tal evidência expõe, portanto, a parte mais lúdica e inspiracional relacionada à ocorrência do “*erro*”. Neste pode-se entender o padrão vigente, e a ele se contrapor. Visto que a existência de “*certos*” e “*errados*” são – dentro de uma sociedade – postulações, é imprescindível a compreensão da possibilidade de mudança, de adaptação aos novos ventos.

O comportamento errante funciona, pois, como evento denotador de uma modificação da textura social – do conformismo cotidiano e suas tão recorrentes ações. Sendo – e aqui me apropriro metaforicamente de um termo biológico – o “*erro*” um meio de *autopoiesis cultural* – onde através do desvio referenciado à uma cultura, essa, por si, transforma-se organicamente, redefinindo suas interrelações.

O objetivo estabelecido pelo projeto visa criar uma alternativa – por meio da semiótica do espaço cenográfico – de reflexão acerca da *entidade* – tão efêmera – em sua constante ressignificação. Busca-se um renascer. Busca-se um “*u-topos*” da consciência. Ansiando, principalmente, o contato com agentes sociais da construção do *Mundo* em que habitamos – como arquitetos, designers, artesãos, engenheiros, e engendradores de cultura em geral – pondo-os à frente de suas próprias ações no intuito de instigar o pensamento crítico sobre transformar o *vazio de possibilidades* – daqueles que se resignam com a própria destruição – em *possibilidade infinita* – rumo ao *milagre da infinita improbabilidade* que o “*u-topos*” nos anuncia.

5. METODOLOGIA DE PROJETO

5.1. DESIGN DA CENA

Tendo como base toda a discussão, que ao método precede, podemos destacar pontos relevantes que devem ser trabalhados na concepção da instalação, por meio do design da cena.

Percorrendo a monografia, de maneira indicativa, notamos que o principal produto de pesquisa – e, portanto, tal torna-se cerne para a prática – são os *Diagramas Ente-Consciência*, e seus devidos desdobramentos. Com isso temos a referência central.

Como permeadores, e possibilitadores, de tal investigação temos, também, o *Ente e a Impermanência*. Não obstante, esses permearão e possibilitarão a construção das cenas, na forma de objetos informativos e nas relações de transformação dos ambientes.

A intenção é instigar, àqueles que interagirem com o espaço, sobre as relações entre nós – *Indivíduos* – e o *Mundo* que, a cada interação, construímos. Apontando para a necessidade de responsabilidade e ética dentro dos sistemas em que estamos inseridos. Dissolvendo as diversas petrificações de valores e anseios. Demonstrando que tudo, não só está sujeito a mudança, como inexoravelmente mudará.

E providos de tal consciência, que os *Indivíduos* permitam-se a necessária mudança – adaptativa às, sempre, novas condições da existência. Desprendendo-lhes das amarras de velhas ideias, que ainda sobrevivem por, do próprio *Indivíduo*, alimentar-se.

5.2. ESPAÇO PARA A CENA (GALERIA 406 UnB)

Para a devida utilização do espaço, com propósitos cenográficos, fez-se necessária a medição – *Figura 15* –, o levantamento dos pontos de energia e a

subdivisão do espaço – *Figura 16* –, baseada no *Diagrama de Interação Matéria-Ideia* (*Figura 2*).

Altura da Sala: 2m80

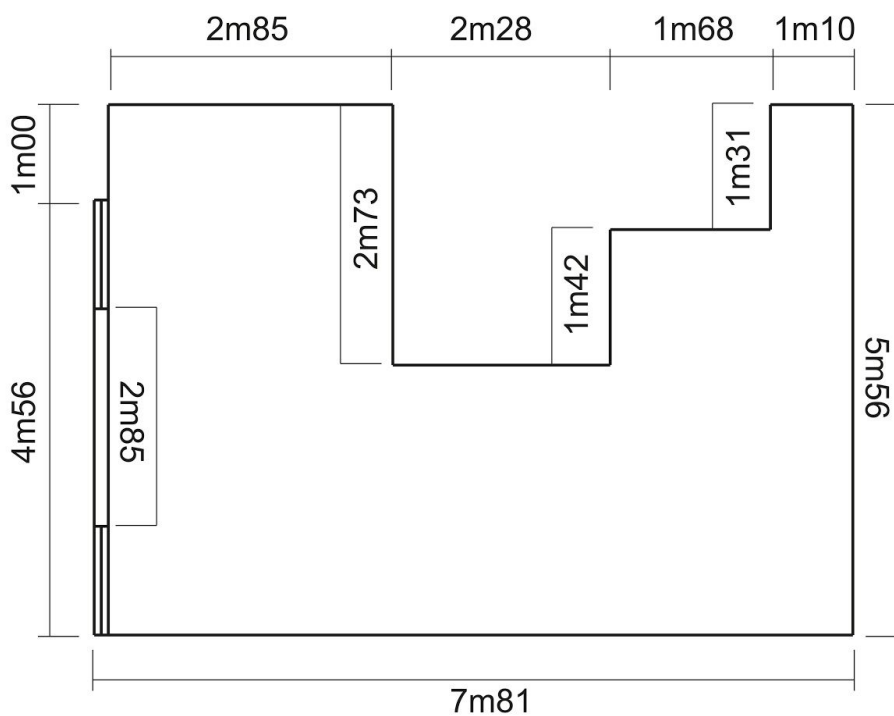


Figura 15. Medição do espaço (Galeria 406 UnB).

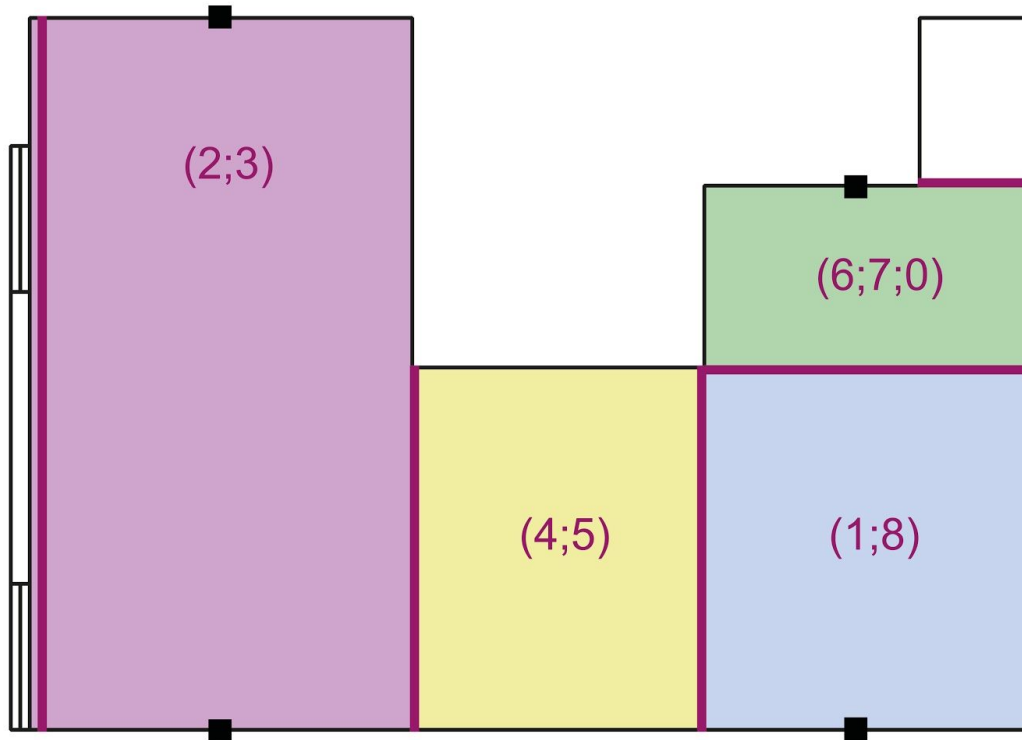


Figura 16. Subdivisão dos ambientes e pontos de energia.

A partir da disposição do espaço encontrou-se como solução a subdivisão em quatro ambientes. Tendo como referência as nove etapas em que se perpassam os diagramas, fôra necessário agrupá-las para que todas pudessem ser evidenciadas.

A lógica utilizada para tais agrupamentos baseou-se na interrelações entre as etapas, onde aquelas que tivessem aspectos complementares viessem a compor o mesmo ambiente. Também foi considerada a disponibilidade dos pontos de energia – representados pelos quadrados pretos da *Figura 16* – visto que a instalação conterà projeção de material audiovisual e pontos de iluminação excetuados aos da estrutura da Galeria.

Dadas tais observações o espaço subdividiu-se – de acordo com a *Figura 16* – em: Ambiente I (2;3 - *Percepção e Sensação*); Ambiente II (4;5 - *Significação e*

Identificação); Ambiente III (1;8 - *Ente Físico e Ente Teórico*); Ambiente IV (6;7;0 - *Errância, Poiesis e Oblívio*).

5.3. ELEMENTOS CENOGRÁFICOS

Com base na subdivisão do espaço e suas respectivas etapas, fez-se necessário um planejamento de produção cenográfica que atendesse aos objetivos sensoriais requisitados para cada ambiente.

Abaixo encontramos um mapa da estrutura geral, que será decupado nos próximos tópicos:

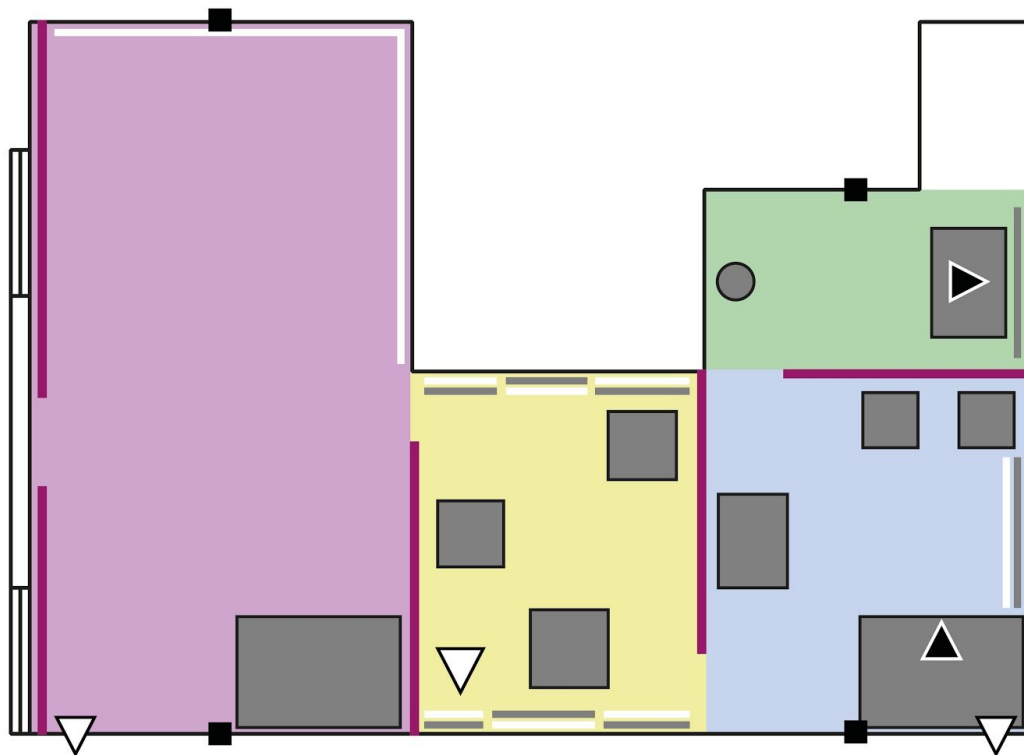


Figura 17. Escopo do desenho da cena.

Brevemente, uma explicação dos elementos gráficos inseridos em tal escopo:

As barras de cor magenta – presentes na entrada da Galeria, e nas transições entre os ambiente – são cortinas, que isolam os espaços para uma apreciação independente de cada. E servem também para a quebra da luz externa e provinda dos outros quartos.

Os sólidos quadrados, acinzentados e com borda preta, são mesas que servirão de suporte aos objetos apresentados.

O sólido circular, acinzentado e com borda preta, é um banco, para que o visitante possa apreciar o quarto que conterà projeção.

Os sólidos triangulares, de cor preta e borda branca, são projetores de imagem, sendo apenas o do quarto com mancha verde um projetor filmográfico, enquanto o do quarto azul é um holofote que trabalhara como formador de uma sombra projetada.

Os sólidos triangulares, de cor branca e borda preta, são instrumentos de iluminação ambiental. Sendo o do quarto com mancha amarela um abajur, os outros dois, holofotes.

Os pequenos sólidos quadrados, pretos, são, como já referido, os pontos de energia da Galeria.

As barras brancas, próximas às paredes, são informações gráficas materiais, escritas, que guiarão o visitante em suas arguições.

E as barras acinzentadas, próximas às paredes, são espelhos, que possibilitarão ao visitante – *Indivíduo* em questão – uma reflexão sobre, não só o espaço circundante, mas, também, de si e suas relações com as proposições cenográficas.

5.3.1. AMBIENTE I

Tal ambiente, que se refere à *Percepção* e a *Sensação*, é representado pela mancha rosa do espaço, tendo este 285x556cm como área.

Aqui o intuito é, de forma direta, apresentar ao visitante a teoria em que a instalação está fundamentada. Sendo apresentado apenas cartazes explicativos –

onde estão as barras brancas – introduzindo-os à experiência e possibilitando a *Percepção e Sensação* acerca da teoria.

Temos, também, um holofote distante que iluminará a sala com cor avermelhada e uma mesa onde poderão, ao retornar, compartilhar sua experiência.

5.3.2. AMBIENTE II

Tal ambiente, que se refere à *Significação e Identificação*, é representado pela mancha amarela do espaço, tendo este 228x283cm como área.

Neste espaço, que será iluminado por um abajur amarelado, criar-se-á uma atmosfera de objetos completos em si – cheios de utilidade e significado. Esses estarão dispostos acima das mesas.

Nas paredes, vários espelhos convidam o visitante a, de fato, olhar-se, contemplar-se, em meio a tantos objetos significativos. Entre os espelhos, antagonicamente, algumas palavras soltas propõe ao visitante um questionamento acerca da petrificação dos significados atribuídos às formas expostas.

5.3.3. AMBIENTE III

Tal ambiente, que se refere ao *Ente Físico* e ao *Ente Teórico*, é representado pela mancha azul do espaço, tendo este 278x283cm como área.

Nele o contexto será virado de ponta-cabeça. Um espaço onde destituídos de suas funções e signos embutidos, os objetos funcionam como as já descritas *geleias amorfas*.

A sala, escurecida, será brandamente iluminada por um holofote de cor azulada. E conterà a projeção da imagem de uma janela, a partir da técnica de luz e sombra, formada pela luz intermitente de um estroboscópio. Abaixo de tal – falsa – janela, cacos de vidro espalhados sobre a mesa.

Nas paredes serão afixados fragmentos de espelhos, retificando – na direção oposta ao Ambiente II – a interação entre o *Indivíduo* e aquele *Mundo* construído. Sendo, também, alimentado por palavras soltas, nas paredes, que questionam a durabilidade de nossas identificações e instigam à *Impermanência*.

5.3.4. AMBIENTE IV

Tal ambiente, que se refere à *Errância*, à *Poiesis* e ao *Oblívio*, é representado pela mancha verde do espaço, tendo este 278x142cm como área.

Representando as etapas de finalização – e reinício – da constante interação entre o *Indivíduo* e tudo aquilo que o cerca – e pode vir-a-ser – a proposta de tal ambiente é, por meio de um vídeo curto, suscitar a *Inconsistência* e o *Oblívio* do *Ser*. Sendo o vídeo projetado sobre o próprio visitante, que assisti-lo-á sentado frente ao espelho, a experiência do *erro-poético* se fundirá ao espectador – possibilitando a reavaliação e reestruturação de si.

6. DESENVOLVIMENTO

Nessa etapa da monografia é importante apontar ao perfil de mutável adaptabilidade, entre a metodologia e planejamento realizados, até a produção da montagem da cena. Fato que se deve – no caso desse trabalho de conclusão – ao pouco tempo disponível para usufruto do espaço onde esse seria instalado – a Galeria da UnB.

Não obstante, é necessário apontar, também, à necessidade de realizar tal planejamento. Onde, apenas através deste, as inadequações práticas de instalação puderam ser facilmente observadas e prontamente solucionadas.

Com vista à tais circunstâncias apresento-lhes, abaixo, o desenvolvimento dos ambientes já referidos, delineando o diálogo entre o plano e método até a construção fatídica, prática.

Divisora dos ambientes, as cortinas. Essas foram feitas de tecido preto, com barra superior permeada por ilhóses. Por entre tais ilhóses, passavam cordas, essas amarradas à ganchos instalados nas paredes.

6.1 AMBIENTE I



Figura 18. Ambiente I.

Nesse ambiente o processo de produção foi simples, apresentando apenas um percalço.

Sendo referente aos espaços da *Percepção* e *Sensação* instalou-se uma mesa abaixo da área destinada aos cartazes informativos, tendo materiais de difícil

associação com significados e identificações. Tais materiais foram incensos, e algumas rochas, além do som que permeava todos os ambientes. Nesse estágio o interlocutor, por meio dos seus sentidos, deixava a mente ser tocada pelos estímulos – físicos e da teoria exposta.

Para os cartazes – processo que se repete nos Ambientes II e III – utilizou-se impressão em papel kraft de 260g/m², em formato A3+.

O percalço – que se repete no Ambiente III – é referente à utilização de holofotes halógenos de 500W que, ao esquentarem, derreteram a camada de gelatina colorida que colorizava tais ambientes. Foram, por fim, substituídos por lâmpadas fluorescentes coloridas de 25W.

6.2 AMBIENTE II



Figura 19. Ambiente II (Espelhos).



Figura 20. Ambiente II (Objetos).

Nesse ambiente o processo de produção focou-se na compilação de objetos recheados de valor, onde os estímulos não mais são apenas referentes à matéria que os dá possibilidades de serem informados. Tais objetos, agora, são prontamente identificados por seus valores de uso, e significados com seus símbolos culturais embutidos.

Espelhos preenchem grande parte das paredes disponíveis, tendo a função de colocar o interlocutor num espaço de questionamento acerca de sua interrelação de construção e perpetuação dos signos.

A única mudança, tendo como base a *Figura 17*, está na instalação de apenas uma mesa, central, ao invés de três pequenas mesas, dispersas no ambiente.

Ademais, as já explicitadas impressões com questionamentos preenchem as paredes junto aos espelhos.

6.3 AMBIENTE III



Figura 21. Ambiente III.

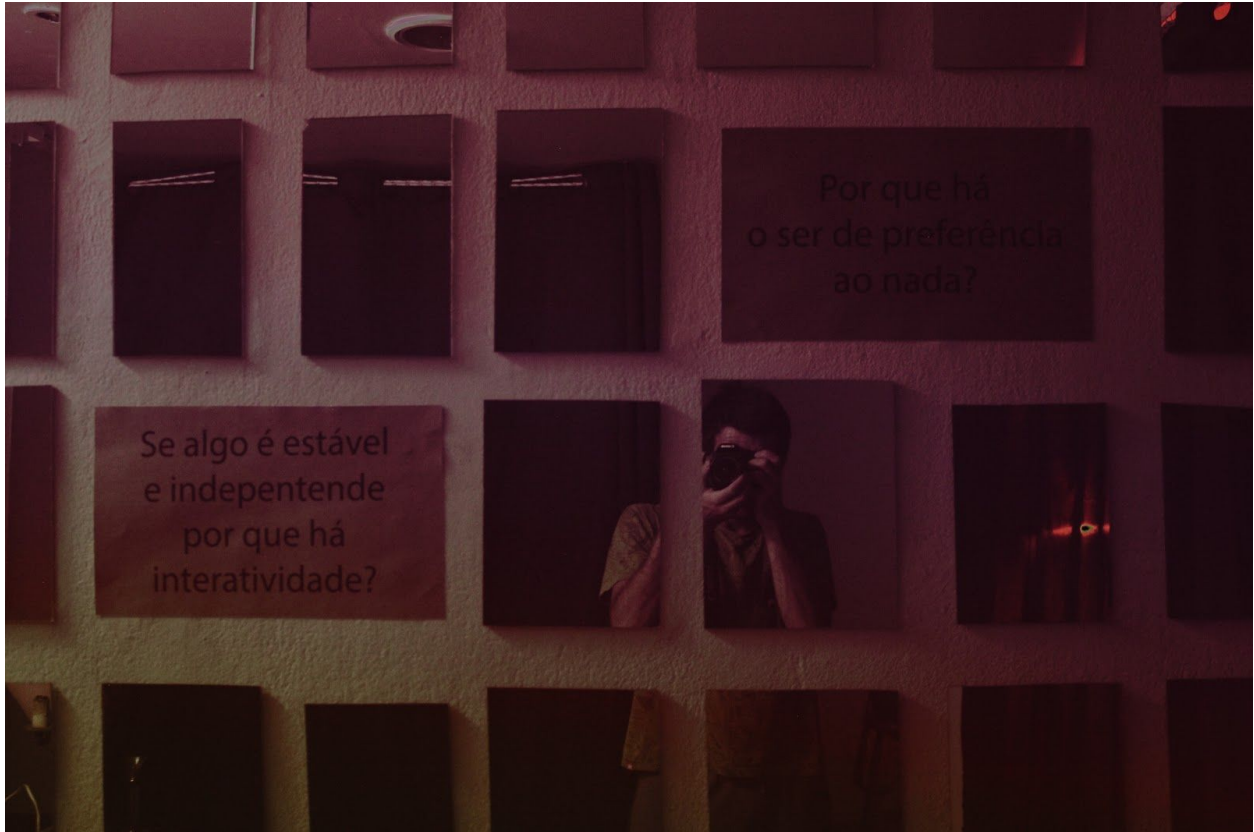


Figura 22. Ambiente III (Espelhos).

O Ambiente III foi o mais adaptado quanto ao planejamento inicial. Já tendo explícita a questão da substituição das fontes luminosas.

Nesse processo tivemos a instalação de diversos fragmentos de espelhos pelas paredes, utilizando fita banana dupla-face para a devida fixação.

Como percalço a criação do artefato gerador de sombra – que projetaria-a em forma de janela na parede. O imprevisto ocorreu visto que o estroboscópio era formado de diversos pequenos LEDs, gerando difusão da sombra desenhada para ser projetada – uma vez que com apenas um foco de luz a sombra ficaria mais definida.

Esse ocorrido foi contornado colocando uma vela no ambiente, ao lado de uma luminária quebrada, gerando uma sombra reconhecível do objeto. E onde o estrobo – ao ritmo da música ambiente – iluminava, colocou-se um cartaz argutivo, conversando com a temática da sala.

6.4 AMBIENTE IV



Figura 23. Ambiente IV.



Figura 24. Ambiente IV.

Aqui o processo mais verossímil, tendo base no planejamento adotado. Uma projeção videográfica e um espelho. O visitante sentava-se para assistir – sobre si mesmo – à uma retrospectiva das discussões propostas em toda a exposição.

Como parte da produção audiovisual cabe inserir a *Lei Nº 9.610 de 19 de fevereiro de 1998*, que altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. O produto visual, criado a partir de recortes de filmes – que não são de autoria própria –, respeita a legislação tendo como base:

“Art. 46. Não constitui ofensa aos direitos autorais:

Inciso II - a reprodução, em um só exemplar de pequenos trechos, para uso privado do copista, desde que feita por este, sem intuito de lucro;

Inciso VIII - a reprodução, em quaisquer obras, de pequenos trechos de obras preexistentes, de qualquer natureza, ou de obra integral, quando de artes plásticas, sempre que a reprodução em

si não seja o objetivo principal da obra nova e que não prejudique a exploração normal da obra reproduzida nem cause um prejuízo injustificado aos legítimos interesses dos autores.”

A produção sonora foi feita autoralmente, por mim – Matheus MacGinity – com o hardware *Maschine MK2* e o software *Maschine 2*.

7. RESULTADO E CONCLUSÃO

Condizente com uma das principais questões que foram levantadas durante a monografia, o resultado teve perfil dialético – tanto pelo viés marxista quanto pelo hegeliano. Foi um intento materialista, uma vez que a preocupação primordial surgiu no contexto das relações entre os entes físicos. Foi um intento idealista, uma vez que fez-se reificar, após o desenvolvimento teórico, mais uma vez ao mundo material.

A experiência adquirida pela montagem da exposição afirma, mais uma vez, a organicidade em que se sustentam projetos cenográficos. Esses são criados – excetuado o conceito – de maneira específica e irreproduzível em espaços diferentes. Demonstrando assim a relação intrínseca entre o espaço, o contexto do espaço, e os objetos que o permeiam.

De maneira extremamente satisfatória, o produto dessa monografia – apresentado num total de 36 horas de exposição – proporcionou diversas – e extensas – conversas que tangiam as questões presentes no desenho da cena. Pude, também, exercer a função de guia – e instigador – dos espectadores.

A exposição “O Ente e a Impermanência” fez-se, de fato, a partir do conhecimento compartilhado entre todos que permearam o espaço. Trazendo, a cada nova interação, novas perspectivas de entendimento. Compreendendo que o processo semiótico revela-se – em cada, e a cada ente – singularmente. Revestidos, por óbvio, das – muitas vezes compartilhadas – cargas culturais.

8. REFERÊNCIAS

ARENDDT, Hannah. **A Condição Humana**. 12. Ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2014. 403 pp.

LATOUCHE, Serge. **Pequeno Tratado do Decrescimento Sereno**. 1. Ed. São Paulo, SP: WMF Martins Fontes. 170 pp.

NUNES, Mark. **Error: Glitch, Noise and Jam in New Media Cultures**. 1. Ed. London, New York: Bloomsbury Academic, 2012. 288 pp.

FLUSSER, Vilém. **O Mundo Codificado**. 4. Ed. São Paulo, SP: Cosac Naify, 2013. 224 pp.

WELWOOD, John. **Em Busca de uma Psicologia do Despertar: Budismo, Psicoterapia e o Caminho da Transformação Espiritual Individual**. 1. Ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2003. 332 pp.

LAMA, Dalai. **O Universo em um Átomo**. 1. Ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006. 199 pp.

ECO, Umberto. **Kant e o Ornitorrinco**. 1. Ed. Rio de Janeiro: Record, 1997. 432 pp.

BAUMAN, Zygmunt. **A Ética é Possível num Mundo de Consumidores?**. 1. Ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2011. 27 pp.

HALL, Stuart. **A Identidade Cultural na Pós-modernidade**. 10. Ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2005. 102 pp.

AMAZONAS, Maurício de Carvalho. **Disciplina: Teorias do Desenvolvimento**. Brasília: CDS/UnB, 2017. (Comunicação oral).

BRASIL. Congresso. Senado. **Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998**. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências.

9. LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Interação ideia-matéria (Diagrama).

Produção visual: Matheus MacGinity Moraes Rêgo, 2017.

Figura 2. Interação matéria-ideia (Diagrama).

Produção visual: Matheus MacGinity Moraes Rêgo, 2017.

Figura 3. Ente Físico.

Produção visual: Matheus MacGinity Moraes Rêgo, 2017.

Figura 4. Percepção.

Produção visual: Matheus MacGinity Moraes Rêgo, 2017.

Figura 5. Sensação.

Produção visual: Matheus MacGinity Moraes Rêgo, 2017.

Figura 6. Significação.

Produção visual: Matheus MacGinity Moraes Rêgo, 2017.

Figura 7. Identificação.

Produção visual: Matheus MacGinity Moraes Rêgo, 2017.

Figura 8. Inconsistência Errante (Errância).

Produção visual: Matheus MacGinity Moraes Rêgo, 2017.

Figura 9. Inconsistência Poética (*Poiesis*).

Produção visual: Matheus MacGinity Moraes Rêgo, 2017.

Figura 10. Ente Teórico.

Produção visual: Matheus MacGinity Moraes Rêgo, 2017.

Figura 11. Oblívio.

Produção visual: Matheus MacGinity Moraes Rêgo, 2017.

Figura 12. Indivíduo.

Produção visual: Matheus MacGinity Moraes Rêgo, 2017.

Figura 13. Interação ideia-matéria (Fluxograma).

Produção visual: Matheus MacGinity Moraes Rêgo, 2017.

Figura 14. Interação matéria-ideia (Fluxograma).

Produção visual: Matheus MacGinity Moraes Rêgo, 2017.

Figura 15. Medição do espaço (Galeria 406 UnB).

Produção visual: Matheus MacGinity Moraes Rêgo, 2017.

Figura 16. Subdivisão dos ambientes e pontos de energia.

Produção visual: Matheus MacGinity Moraes Rêgo, 2017.

Figura 17. Escopo do desenho da cena.

Produção visual: Matheus MacGinity Moraes Rêgo, 2017.

Figura 18. Ambiente I.

Foto: Pedro Henrique Lenehr Gonçalves, 2017.

Figura 19. Ambiente II (Espelhos).

Foto: Pedro Henrique Lenehr Gonçalves, 2017.

Figura 20. Ambiente II (Objetos).

Foto: Pedro Henrique Lenehr Gonçalves, 2017.

Figura 21. Ambiente III.

Foto: Pedro Henrique Lenehr Gonçalves, 2017.

Figura 22. Ambiente III (Espelhos).

Foto: Pedro Henrique Lenehr Gonçalves, 2017.

Figura 23. Ambiente IV.

Foto: Pedro Henrique Lenehr Gonçalves, 2017.

Figura 24. Ambiente IV.

Foto: Pedro Henrique Lenehr Gonçalves, 2017.