

## Construção de si: uma abordagem metodológica para explorar imagens e subjetividade

*CONSTRUCTION OF A SELF: a methodological approach to explore images and subjectivity*

ROSETTI, Amanda; Mestranda em Design; PPDESDI-UERJ

amandarosetti@gmail.com

PIRES, Julie; Doutora; EBA-UFRJ

julie.pires@eba.ufrj.br

### Resumo

Esse artigo se apresenta como ensaio que problematiza questões acerca da tentativa de sintetizar a complexidade do sujeito e sua subjetividade através da imagem. Nele, partimos de alguns autores do campo das ciências sociais para pensar essa questão, através de uma lente que entende que um trabalho e elaboração sobre si e sua imagem tem um impacto profundo na forma como entendemos e nos relacionamos com o mundo e com o outro. Para abordar o tema passaremos por um processo inspirado na cartografia segundo o método da Caosgrafia, de Frederico de Araujo, para mapear a proposição, pensar a própria metodologia e modos de fazer-pensar-sentir-escrever design.

**Palavras Chave:** subjetividade, imagem-artefato, tecnologias de si, cartografia.

### Abstract

*This article is presented as an essay that problematizes issues surrounding the attempt to synthesize the complexity of the subject and their subjectivity through the image. In it, we draw on some authors from the field of social sciences to think about this question through lens that understands that a work and elaboration on oneself and one's image has a profound impact on the way we understand and interact with the world and with others. To approach the subject, we will go through a process inspired by Frederico de Araujo's cartography according to the Chaosgraphy method, in order to map out the proposition, think about the methodology itself and ways of doing-thinking-feeling-writing design.*

**Keywords:** *subjectivity; image; technologies of the self and cartography.*

## Introdução

Pensar em como costurar uma composição entre as metodologias e campos teóricos correlatos ao design é sempre desafiador. Esse trabalho tenta se aproximar de discussões dentro dos tópicos de métodos do Design e as intersecções transdisciplinares para pensar identidades (sociais e individuais - subjetivas) e processos de subjetivação (atos de produzir subjetividades) que vem permeando nossa relação com nossa própria imagem na contemporaneidade.

Esse texto nasce de algumas reflexões e inquietações pessoais enquanto pessoa designer e pesquisadora, o que faz com que o Design (e por consequência designers) apareça aqui como possibilidade de fabular narrativas possíveis acerca da imagem que chamamos aqui de "imagens de si". Para pensar como se constitui o sujeito, tomaremos como ponto de partida um entendimento do tema e seus possíveis atravessamentos de outros autores dos campos das ciências sociais.

Começaremos o artigo abordando alguns conceitos para a elaboração do tema como as tecnologias de produção de si elaboradas por Foucault no que ele denomina de "ética do cuidado de si". Esses estudos são encontrados em alguns livros como *A hermenêutica do sujeito*<sup>1</sup> e até mesmo introduzido em *História da sexualidade: o cuidado de si*<sup>2</sup>. Focaremos no artigo e nas "tecnologias de si" descritas por ele como um meio de pensar as práticas de si. Depois passaremos por conceitos acerca da experiência somando a essa visão perspectivas de Deleuze e Guattari em seu conjunto de obras denominadas como *Mil Platôs*.

Entraremos na temática das "imagens de si" para aprofundar a ideia de sujeito que se dá na relação com um outro, se atualiza constantemente e devolve a esse si, um outro de si. Passaremos ao longo desse processo que chamamos de "deriva teórica" por conceitos que auxiliarão, também, no contorno da questão que inicialmente se mostra como inquietação pessoal, por uma busca em entender o que afeta um indivíduo em relação à forma como ele se vê e se narra na sociedade.

Dada essa contextualização, falaremos da metodologia criada para o projeto, cuja abordagem se trata de um método de pesquisa fenomenológico e de caráter exploratório, onde a pessoa pesquisadora convida outros participantes para uma atividade colaborativa proposta no formato de oficina com objetivo de refletir acerca de seu objeto de estudo. Entende-se que a figura da pesquisadora tem envolvimento direto se permitindo ser afetada pelo processo de pesquisa realizado no campo. Mesmo que tenha planejado estruturalmente o formato e os direcionamentos da oficina, bem como a produção dos artefatos propositivos utilizados na dinâmica realizada, entende-se que nessa abordagem o sujeito não se mostra isento e nem o pretende ser, uma vez que se entende inserido, agindo e reagindo ao outro que o cerca.

---

<sup>1</sup> Foucault, Michel, 1926-1984. *A hermenêutica do sujeito*. Tradução Márcio Alves da Fonseca e Salma Tannus Muchail. - 2ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

<sup>2</sup> Foucault, Michel. *História da sexualidade: o cuidado de si* (Vol. 3). Tradução de Maria Thereza da Costa Albuquerque. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2014

A escrita final deste artigo e do trabalho realizado previamente só ocorre a partir das observações e envolvimento ocorridos na oficina. Ela é o norte para a criação dessa narrativa uma vez que, é nela que a principal motivação da pesquisa e da própria oficina é consolidada. Alguns registros da oficina serão entrelaçados na composição do texto ao longo do percurso de leitura. Por fim, traremos alguns dos fragmentos coletados junto a aprendizados como fechamento do artigo. A narrativa e a escrita se dão como uma experiência própria, que ressignifica os sentidos e se torna uma experiência outra à medida que a pessoa autora escreve, e quem lê, experiencia e cria seus próprios sentidos a partir daí, dando uma conotação de contínuo movimento à pesquisa.

O processo de construção do método ao qual iremos tratar ao longo do artigo tem como principal referência o método da Caosgrafia. Esse processo "resulta da posição ético-estética por navegar no limiar entre ciência, arte e filosofia, articulando teorias e práticas com a experiência estética envolvida nos atos de dizer (e criar) cidades" (Araujo, 2016, p.900). Vale ressaltar ainda que esta pesquisa teve como base uma abordagem fenomenológica, exploratória que pretendeu ser pensada de forma colaborativa, crítica e condicionada aos aprendizados realizados ao longo de seu processo. Ela possui caráter dialético e com generalização feita progressivamente e as ferramentas escolhidas pra compor sua estrutura, foram pensadas dentro desses termos.

Falaremos ao longo do artigo sobre como esse método foi utilizado especificamente neste trabalho, mas como introdução, abaixo temos uma estrutura que sinaliza de forma linear (embora em muitos momentos tenha se dado por linhas tortuosas e não tão lineares), como um exercício de síntese e elaboração iniciais:

Figura 1 - Estrutura esquemática da metodologia



Fonte: esquema elaborado pela pessoa autora

## 1. Deriva teórica

No método da caosgrafia, derivas pressupõem movimentos "visando a ativar o sensível mobilizado pelo dispositivo disparador do jogo, a fim de produzir (coletar, compor, criar) fragmentos" (Araujo, 2016, p.910). Aqui, utilizamos esse movimento constante em cada etapa do processo, mas ele se faz especialmente presente nesta fase inicial a ponto de denominá-lo aqui

neste trabalho enquanto deriva teórica.

Como designers, quando iniciamos a elaboração acerca de um problema ou oportunidade, costumamos partir de um entendimento inicial como um movimento exploratório para pensar possibilidades e adquirir conhecimentos sobre a elaboração. No entanto, sempre que iniciamos, é difícil começar esse movimento que nos ausente dos vieses inclusive de nossa própria composição como sujeitos. Por isso, como ponto de partida, propomos aqui pensar inclusive a própria composição de "ser" que antes de designer, se entende como sujeito inserido no mundo.

No entanto, o que estamos chamando de sujeito? Em quais termos e através de quais lentes? Por que falar e pesquisar sobre isso? Quais questões atravessam esse sujeito? Perguntas como essas foram exploradas e sintetizadas nos parágrafos abaixo. Cientes da amplitude do recorte da questão acerca do sujeito, precisávamos antes dar contorno conceitual antes de uma definição de recorte de abordagem, mas ampliando o entendimento e repertório sobre a temática abordada. O intuito aqui era se permitir afetar por essa pesquisa e conteúdo de forma que eles fossem pontapés para as investigações seguintes.

Dada essa constatação, tomamos aqui como partido os estudos de Michel Foucault acerca das "tecnologias de si" (Foucault, 2004) para pensar que o viver individual e o viver coletivo se misturam em uma concepção de sujeito que não existe fora da história, da cultura e da política. Por isso, pensando junto com o autor, entendemos que uma forma de pensar a vivência coletiva e a relação com o outro, seria pensar também o sujeito e seus modos de subjetivação, de interagir e reagir à sociedade à qual se insere.

Entende-se subjetividade, nesse contexto, a partir de Foucault (1988) , como o modo pelo qual o sujeito constroi uma experiência de si em um "jogo de verdade" consigo mesmo, considerando que a produção de verdade sobre si é uma experiência também coletiva, uma vez que esta devolve ao sujeito sua verdade à qual ele pode agir sobre. Foucault resgata alguns preceitos da filosofia antiga, de gregos e romanos, para pensar como a subjetividade se dá em seu tempo e, desse modo, chegamos nas "tecnologias de si" que ele vai definir como:

Como contexto, devemos entender que há quatro grupos principais de "tecnologias", cada um deles uma matriz de razão prática: (1) tecnologias de produção, que permitem produzir, transformar ou manipular as coisas; (2) tecnologias dos sistemas de signos, que permitem utilizar signos, sentidos, símbolos ou significação; (3) tecnologias de poder, que determinam a conduta dos indivíduos e os submetem a certos fins ou dominação, objetivando o sujeito; **(4) tecnologias de si, que permitem aos indivíduos efetuar, com seus próprios meios ou com a ajuda de outros, um certo número de operações em seus próprios corpos, almas, pensamentos, conduta e modo de ser, de modo a transformá-los com o objetivo de alcançar um certo estado de felicidade, pureza, sabedoria, perfeição ou imortalidade** (Foucault, 1988, p.322).

Em seu estudo, ele ainda menciona que o objetivo "tem sido esboçar uma história das diferentes maneiras com que os indivíduos desenvolvem conhecimentos sobre eles mesmos em

nossa cultura" (Foucault, 1988, p.323), entrelaçando uma série de conhecimentos em diversas áreas tidas como ciências para analisar o que ele vai chamar de "jogos de verdade", com o foco de pensar como esses seres humanos entendem e fazem um trabalho acerca de si próprios. As "tecnologias de si" convertem o olhar do exterior e o direcionam a si compreendendo esse movimento como um exercício ético, político e estético. Seria através desse cuidado que si que o sujeito procura elaborar-se e transformar-se para atingir algum acesso a sua subjetividade e construir um modo de ser e estar no mundo.

No encontro com o pensamento de Guattari (1992), podemos pensar essa subjetividade como uma cartografia múltipla, situada e fragmentária:

De uma maneira mais geral, dever-se-á admitir que cada indivíduo, cada grupo social veicula seu próprio sistema de modelização da subjetividade, quer dizer, uma certa cartografia feita de demarcações cognitivas, mas também míticas, rituais, sintomatológica, a partir da qual ele se posiciona em relação aos seus afetos, suas angústias e tenta gerir suas inibições e suas pulsões. (Guattari, 1992, p. 21)

Antonio Negri (2016) afirma que Foucault, Deleuze e Guattari viveram uma transição semelhante onde começaram a entender que, antes de pensar o biopoder<sup>3</sup>, precisaríamos pensar o tecido biopolítico como aberto ao embate sobre ele. Segundo ele, ainda, Deleuze define esse tecido como "âmbito de singularidades conflituais e irreduzíveis"<sup>4</sup>. Nessa lente, o mundo seria unificado pelo biopoder, mas ele "é uma superfície cruzada por acontecimentos e diferenças, por singularidades e diagramas por, finalmente, alternativas rizomáticas" (Negri, 2016, p.159). Rizoma, conceito abordado mais amplamente por Deleuze e Guattari na edição introdutória do Mil Platôs<sup>5</sup> considera essa noção de princípio de ruptura que gera novas linhas e possibilidades:

Não há um termo do qual se parta, nem um ao qual se chegue ou ao qual se deva chegar. Tampouco dois termos intercambiantes. A pergunta 'o que você devém?' é particularmente estúpida. Pois à medida que alguém se transforma, aquilo em que ele se transforma muda tanto quanto ele próprio. Os devires não são fenômenos de imitação, nem de assimilação, mas de dupla captura, de evolução não paralela, de núpcias entre dois reinos (Deleuze, 1996 *apud* Zourabichvili, 2004, p.24).

O discurso e a experiência vão se construindo continuamente, numa lógica de multiplicidade de sujeitos, tempos, espaços e narrativas. O sujeito ao qual queremos abordar, transita "num campo onde o indivíduo já não pode mais ser uma coisa, tampouco uma alma, mas uma pessoa, viva e vivida, falante e falada" (Deleuze, 2016, p. 371). Para isso usaremos o conceito

<sup>3</sup> "O poder soberano foi transformado em biopoder nos séculos da modernidade. Biopoder é um conceito que investe nas dimensões do econômico, do político e da consciência. (...) Entretanto, quando falamos de biopoder, falamos também de biopolítica, ou seja, de que o biopoder é a força que, ao investir a totalidade da vida, abarca a totalidade dos eventos que a constituem." (Negri, 2016, p.157-158)

<sup>4</sup> *Ibid*, p.161

<sup>5</sup> Deleuze, Gilles; Guattari, Félix. Rizoma. In: Mil Platôs vol. 1. São Paulo: Editora 34. 2011.

de dispositivo deleuziano como linha de fuga que se abre para o “Outro - outro lugar e outro tempo”. Entende-se aqui que linhas de fuga têm como intuito "fazer alguma coisa fugir, fazer um sistema vazar como se fura um cano". Nesse exercício tentaremos esboçar linhas possíveis como um exercício cartográfico, pois "só se descobre mundos através de uma longa fuga quebrada" (Deleuze, 1998, p. 30).

## 2. Definição de dispositivos

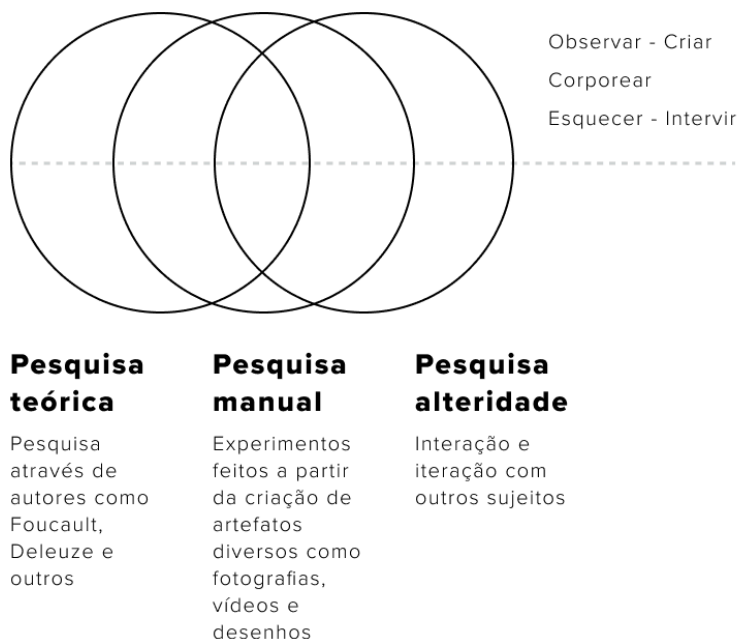
Em um método caosgráfico nos vemos "articulando teorias e práticas com a experiência estética envolvida nos atos de dizer (e criar) cidade através de múltiplas linguagens em meio a atividades que proferem temas e problemas da cidade contemporânea" (Araujo, 2016, p. 900). Se enquanto deriva fomos coletando conceitos que poderiam se entender como fragmentos na composição de um discurso e tema, nesse segundo momento definimos o que seriam os dispositivos norteadores do processo de pesquisa.

Pensem no fragmento como “matéria de expressão - encontros e garimpos, emergências, deveres e atravessamentos” (Araujo, 2016, p. 910). Eles se entrelaçam com os dispositivos se constituindo enquanto artefatos narrativos, atuando em conjunto nessa narrativa-experiência. Os dispositivos, segundo esse mesmo método, possibilitam linhas de fuga. Definimos aqui como dispositivos principais o fluxo relacional Si-Outro-Outro de si, as imagens de si e o espelho como potencializadores de discursos.

Entende-se que alguns verbos atravessam o processo e são necessários para a elaboração: (a) Observar e criar se relacionam como meios de apreensão do mundo e da vida, sendo interdependentes na relação entre experiência e narrativa; (b) Corporear traz a dimensão da experiência através do corpo, da imagem e do jogo com os outros; (c) Esquecer atua diretamente sobre a memória, pensando a própria imagem e artefatos, reconhecendo que a memória é sempre um território de constante disputa de narrativas. Intervir trata de imagens e memórias, mas também da pesquisa e dos artefatos produzidos através dela.

Consideramos ainda que, na composição desse processo, a tríade da pesquisa teórica, manual e junto à alteridade se faz importante simultaneamente. Definimos, respectivamente: (a) pesquisa teórica como o embasamento relativo às teorias descobertas ao longo da investigação; (b) pesquisa manual como a exploração e tangibilização de artefatos, visando interagir e elaborar os conceitos através de um processo que busca sentir-pensar-fazer a pesquisa; (c) a pesquisa junto à alteridade, como uma proposição para incluir outros sujeitos em um sentir-pensar coletivo sobre o tema. A seguir, mostraremos em um esquema visual como essa composição foi concebida no âmbito da pesquisa:

Figura 2 – Pensando os processos e dispositivos



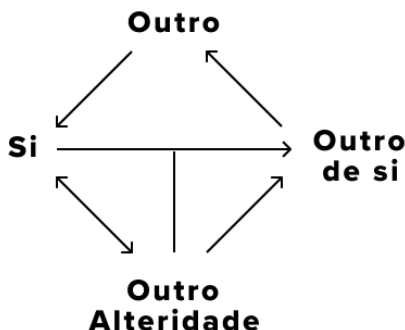
Fonte: esquema elaborado pela pessoa autora

## 2.1. Imagens de si

No contemporâneo, observamos traços deste fascínio pela "imagem de si", principalmente na relação consigo mesmo, atravessada pelas novas tecnologias e conexões. Um exemplo disso é o crescente desenvolvimento das redes sociais, onde a produção de conteúdo incorporou as *selfies* como principais ferramentas, funcionando como espelhos móveis que expõem a própria experiência. A imagem ganha força, então, como meio de registro, experiência, ato narrativo e/ou tentativa de controle sobre si.

Consideramos-nos soberanos à imagem, quando na verdade estamos em um jogo contínuo com ela: o observar e o criar se misturam como ações produtivas de si. Neste trabalho o *si* traz a todo instante a alteridade a jogo: o sujeito se apresenta por meio de uma imagem que só existe porque ele se deixa cativar por sua potência, se identifica com ela, mas entende que ela já constitui uma outra imagem, que não mais compreende a atual e que, a medida que ele investe energia em manter esse encantamento, acaba por se permitir *afectar* por essa nova imagem, e por outras que surgem no contato com a alteridade. Pensando nessas relações, estabelecemos uma síntese imagética para as palavras Si-Outro-Outro de si:

Figura 3 – Fluxograma relacional do Si-Outro-Outro de si



Fonte: esquema elaborado pela pessoa autora

O *si* está sempre em jogo com o *outro enquanto alteridade*, entendendo-se não mais como o mesmo, mas como um *outro de si*. Esse *outro de si* não é mais o próprio *si*, mas um *outro* que só existe a partir dessa relação: não é mais um *si*, nem *outro*, mas o enlace desse *si* atualizante que nunca será capturado em uma imagem, mas só existe a partir dela.

## 2.2. Espelho como dispositivo

O espelho é um símbolo/artefato altamente complexo e que traz consigo diversas interpretações e usos poéticos ao longo da história. Neste trabalho, ele se apresenta como um suporte para construir subjetividades adentrando lentamente pelas bordas, como se quisesse esboçar uma mesma fisionomia para dentro e para fora do corpo. É no gesto de olhar a imagem de si que se devolve algo infinito, imaterial, mas também material, corpóreo, situado e atualizante:

A partir desse olhar que me de qualquer forma se dirige para mim, de fundo desse espaço virtual que me está do outro lado do espelho, eu retorno a mim e começo a dirigir meus olhos para mim mesmo e a me constituir ali onde estou: o espelho funciona como uma heterotopia no sentido em que ele torna esse lugar que ocupo, no momento em que me olho no espelho, ao mesmo tempo absolutamente irreal, já que ela é obrigada, para ser percebida, a passar por aquele ponto virtual que está longe. (Foucault, 2003, p. 415)

O que pode um espelho? Além de provocar inquietações e reflexões acerca de si, o espelho em alguma instância dá contorno e forma ao sujeito, delimitando e trazendo também consigo a materialidade do corpo, do entorno, da moldura. O espelho é um instante de imagem que não se estagna. Sua dimensão infinita se mostra através da relação observador-observado, que embora seja aparentemente unilateral (por se tratar de um único indivíduo), é atravessada ainda por elementos outros - como o tempo e o espaço.



Ao olhar para si no espelho, o indivíduo se observa enquanto corpo e atribui contorno a uma forma-imagem que se diz “eu” e “si” e outros. O espelho tem essa peculiaridade: ele é também muitos. Sua natureza sempre atualizante abre espaço para diversas construções acerca desse indivíduo observador-observado. Olhar para si é também uma experiência narrativa acerca do *si*.

A linguagem é o espaço fora, o que existe fora do espelho é o que sustenta essa experiência. O espelho não é o objeto, é tudo que devolve para si a sua imagem. É a superfície em toda sua materialidade, é o olhar, é tudo que devolve um outro de si. “O espelho é comparável a um quadro vivo na superfície da qual surge o auto-retrato” (Jeudy, 2002, p. 55), e a vertigem provocada pelo jogo especular nos conduz explicitando sua incapacidade de captar uma imagem fixa sobre o próprio corpo.

O conhecimento de nosso corpo e do corpo alheio nos atrai, sobretudo, à vertigem de um não-saber, que induz construções imaginárias e desestabiliza o próprio princípio da relação especular. O espelho não tem por função confirmar os dados que adquirimos acerca do nosso corpo; ele reativa ao contrário a nossa imaginação. Se serve como peça de convicção, oferecendo-nos a prova momentânea do que é nosso corpo, isso se dá no jogo infinito de nossas ilusões, entre a complacência e a mortificação. O olhar que dirigimos aos outros entra também em um jogo de espelhos sem ser submetido ao princípio de identificação. (Jeudy, 2002, p. 55)

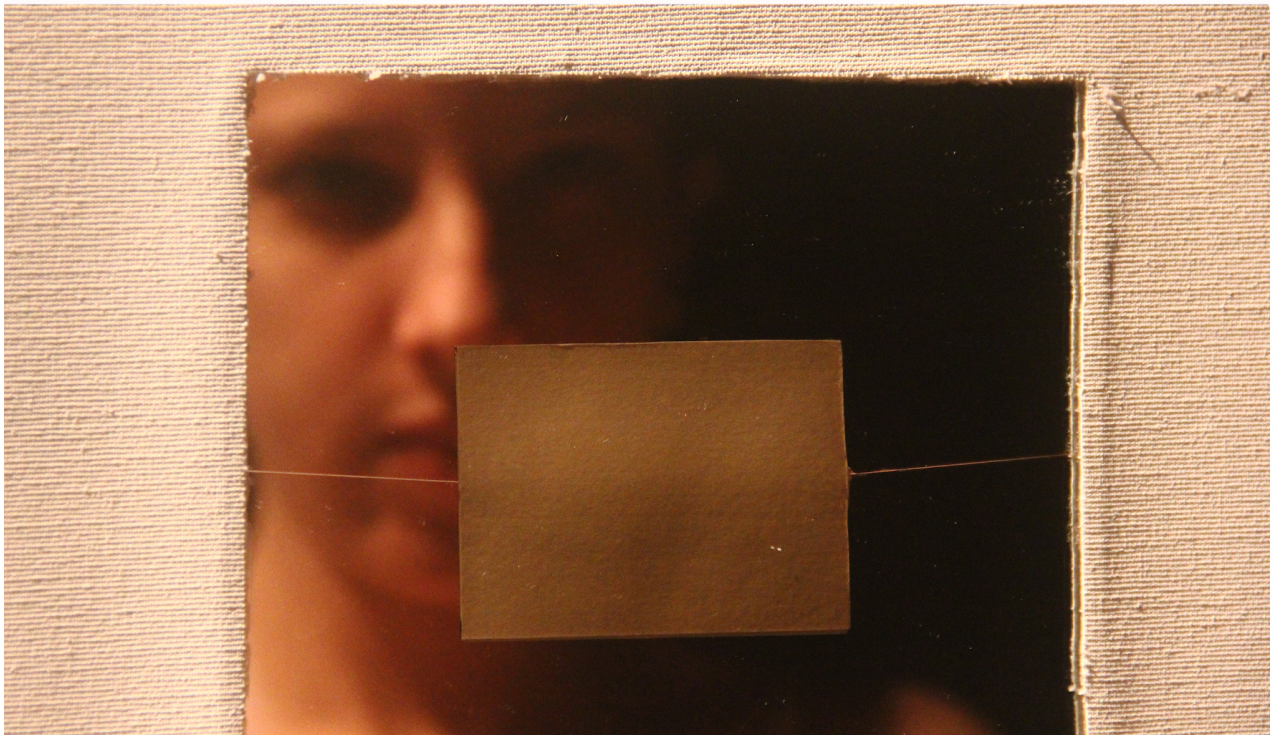
No entanto, toda imagem captada de um corpo é real, bem como ela é também uma idealização. É algo sensorial, tomado por algo material. É um registro, uma tentativa de estabilizar o devir que se converte na verdade em um devir-*outro*.

Ao longo deste projeto, veremos diferentes formas de elaborar e trabalhar esse jogo de corpo, materialização do sujeito e construção da imagem deste. Falaremos corpo aqui como elemento capaz de intervir com força própria sobre os sentidos e verdades construídas e atribuídas ao corpo de um objeto, ao corpo vivo, ao corpo tela e tantos outros corpos que entrecruzam as linhas aqui traçadas.

O espelho entra como um dispositivo mas também como um artefato a ser usado como elemento na oficina. Ela passa no processo de construção a ser inserido em cadernos que eram dados a convidados para exercitarem a escrita sobre si em diários, objetos produzidos, quadros, fotografias e até como tentativas de auto-retrato sobre sua superfície. Sua materialidade e imaterialidade são exploradas, mas sobretudo, aciona-se uma tridimensionalidade que tenta romper as barreiras principalmente nos quadros produzidos. Tentava-se retirar dele o aspecto frente, verso e acrescentar um “entre” e “durante” que bem como a fixação pelo tempo presente. Na pesquisa manual esses componentes foram entendidos cruciais para pensar também a concepção das “imagens de si”. Abaixo veremos uma das imagens produzidas na oficina a partir de um desses quadros:



Figura 4 – Registro da oficina: um dos quadros atravessados pelos espelhos e vidros espelhados



Fonte: acervo pessoal da pessoa autora

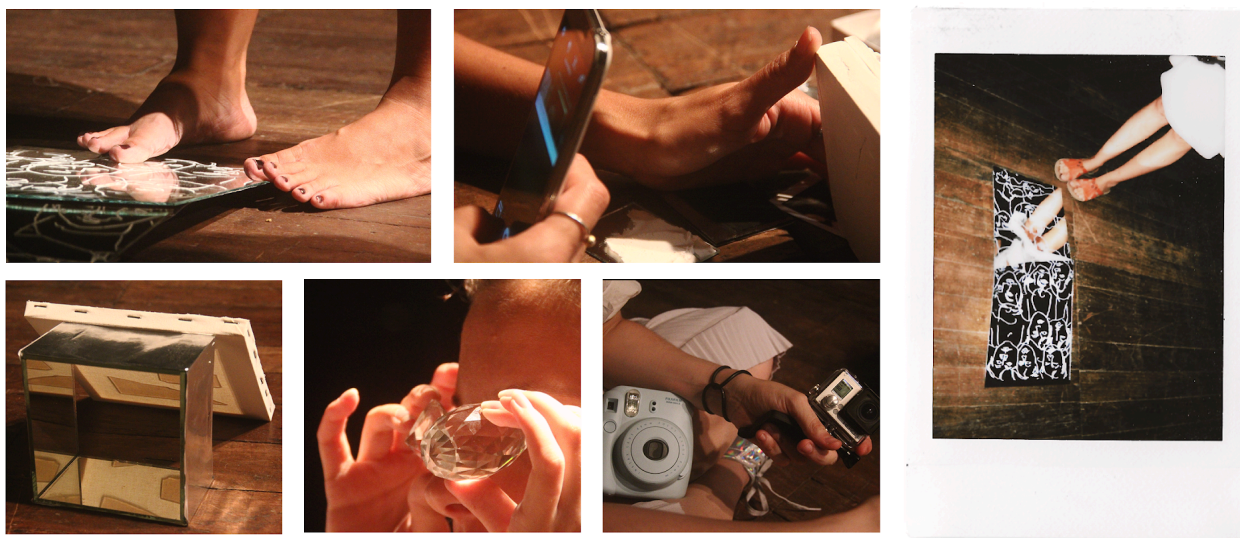
### 3. Coleta de fragmentos

Ao longo da deriva teórica e da definição dos dispositivos, foram pensados, através da tangibilização visual, alguns artefatos facilitadores no processo de elaboração. Alguns desses objetos eram coletados a partir de derivas não apenas teóricas, mas também movências provocadas pelos dispositivos, sendo modificados e ressignificados. Outros artefatos foram criados a partir das proposições, podendo ser visuais/imagéticos, escritos ou performáticos. Nesta pesquisa, uma vez que a autora se entendia inserida no jogo de verdade, ela também produzia fragmentos prévios para integrarem as jogadas realizadas na oficina. Essa coleta ocorre inicialmente em um processo individual, mas depois se torna coletiva durante e após a oficina. Segundo a caosgrafia:

Um dos pontos-chave do jogo é o momento no qual os fragmentos (sejam imagens, objetos, escritos, gestos, etc.) são produzidos pelos jogadores para compor arranjos e montagens sobre um tabuleiro que só passa a existir, que só se dá a ver, na própria dinâmica das composições, desvios, provocações e interpelações de cada jogada. (Araujo, 2016, p. 907)

Durante e após a oficina realizada como jogo-treino, foram coletados fragmentos com os participantes: desenhos, fotografias, escritos e trechos de leituras de obras que os participantes relacionaram com a oficina. O intuito desta coleta era abrir o processo de criação para outras pessoas, uma vez que as linhas que separam os autores se entrelaçam na co-criação e vivência da experiência. As imagens produzidas não tentavam representar uma pessoa ou outra, mas um devir em conjunto, que não é nem um, nem outro, nem um sobre o outro. É um acontecimento e devir conjunto, entre e durante um jogo, construído por "n" mãos. Para fins de documentação, a oficina também foi gravada, e seu registro em vídeo foi usado como base para a escrita da pesquisa.

Figura 5 – Registros realizados pelos participantes da oficina feitos por múltiplas câmeras



Fonte: Acervo pessoal da pessoa autora

#### 4. Trocas e estado-jogo

O intuito da oficina era convidar participantes a tomar posse e interagir com o conteúdo, construindo juntos uma narrativa que, em sua essência, é coletiva. Deleuze já dizia em sua obra: o afeto é a "efetuação de uma potência de matilha" (Deleuze; Guattari, 1997, p. 28). As imagens deste trabalho não se entendem como de uma única autoria; são uma busca coletiva por uma imagem que não pode ser facilmente produzida e capturada, mas cuja experiência mobiliza a todos, cada um à sua maneira. As palavras, gestos e a composição final que apresentamos aqui são sobretudo uma narrativa conjunta, criada como tentativa de estabelecer uma ponte com o outro:

Pois é o que viemos fazendo com as caosgrafias: dar notícias de algo que resta do que temos experimentado, de modo coletivo, a partir de um exercício de desconstrução de dizeres existentes que se querem absolutos, necessários. O que é sempre um exercício de afirmação de dizeres outros e de dizeres múltiplos – expondo-os, dispondo-os. Incitando-os a um jogo, a uma arena. (Araujo, 2016, p. 900).

As oficinas se apresentam como práticas e meio de tecer uma relação entre agente heterogêneos que estarão sempre em disputa. Na imagem abaixo, podemos ver um registro do momento em que algumas das pessoas convidadas a participar da oficina interagem e exploram os artefatos produzidos, discutindo sobre suas percepções:

Figura 6 – Registro durante a oficina



Fonte: acervo pessoal da pessoa autora

Em termos de dinâmica, a oficina ocorreu em um único dia e teve duração de aproximadamente duas horas e meia. Os participantes foram pessoas convidadas e que se dispuseram a participar da discussão. Não se definiu recortes ou segmentações socioeconômicas, nem de faixa etária ou de conhecimentos prévios, mas dado o alcance do compartilhamento do

convite, reconheceu-se posteriormente um ponto em comum de que os integrantes eram maioria pesquisadores e/ou estudantes dos campos de Design, Arte, Arquitetura e Urbanismo e das Ciências Sociais Aplicadas.

A oficina ocorreu nas seguintes etapas: (a) apresentação da proposta geral da oficina; (b) exposição e interação com os fragmentos coletados e produzidos; (c) conversa inicial e elaboração de discursos a partir das proposições e fragmentos criados durante a oficina; (d) discussão final e avaliação crítica da oficina como método, coletando também percepções e comentários sobre o próprio processo; (e) coleta de fragmentos produzidos após a oficina e solicitados pela pesquisadora, com o intuito de ver como o tema reverberou nos participantes. Esses fragmentos posteriores foram enviados dentro de um prazo de uma semana após o evento. Em um deles, um participante enviou o seguinte texto por escrito:

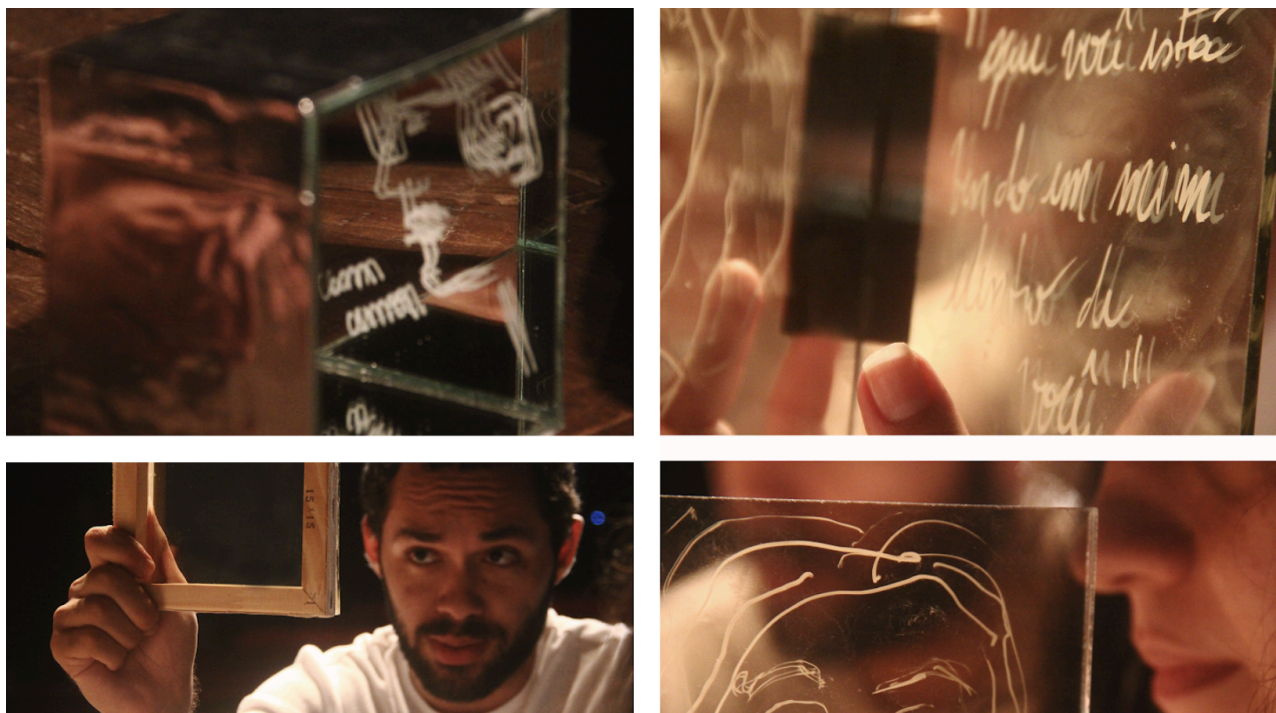
Sou reflexo partido de mim mesma. Sou fragmentos refletidos e remendados dos outros também. Sou caleidoscópio desse reflexo que, as vezes, não reflete o que eu espero... e acaba por me mostrar diferentes lados e dimensões minhas que nem eu conhecia. Sou imagem minha projetada nos outros. Sou, também, os outros projetados em mim. Sou sobreposição de eu's e interseção de outros.

Sou Luizas múltiplas e refletidas e projetadas e iluminadas e fragmentadas e partidas e estilhaçadas e remendadas

Hoje fui Luiza-Amanda-Gabi-Eclea-Roni-Pri-Fred Grande-Fred Pequeno.

Noutras vezes, serei outr@s e seguirei sendo. Tantas eu's que não cabem em mim e precisam ser descobertas e redescobertas em reflexos de mim. (Rosetti, 2017, p.54)

Figura 7 – Registro durante a oficina



Fonte: acervo pessoal da pessoa autora



Dentre mais escritos, um dos participantes ainda afirma "nomes que se imaginavam próprios se diluíram em imbróglis corpos imagens já não corpos reconhecíveis mas puras desformas imagens" (Rosetti, 2017, p.53). Observar as pessoas interagirem e se permitirem *afectar*<sup>6</sup> por uma alteridade outra, incorporando ou a fala e o gesto de outras pessoas ao trabalho trouxe ainda um dos maiores disparadores da facilitação da oficina: foi através da fala em conjunto que surgiu o entendimento que muito do exercício proposto era também uma busca por ver o que os outros estavam vendo a partir dos artefatos.

Figura 8 – "Quero ver o que vocês estão vendo"



Fonte: acervo pessoal da pessoa autora

<sup>6</sup> "Diferentemente da percepção, que mede o poder refletor do corpo, a afecção mede seu poder absorvente, aponta para o interior do corpo, para o que esse corpo acrescenta aos corpos exteriores. Portanto, mais do que prolongar estímulos externos em ações consecutivas, além de reagir de modo previsível em concordância com o hábito e com as demandas imediatas, o centro de indeterminação pode produzir uma experiência singular, criar novos hábitos, despertar novas disposições." (FATORELLI, A.P. Imagem e Afecção. Galaxia (São Paulo, Online), n. 23, p. 50, jun. 2012.

## 5. Iterar e repensar

A pergunta “quero ver o que vocês estão vendo” no jogo acrescenta um novo dispositivo à trama final e não havia sido pensada previamente; surgiu a partir da conversa inicial e teve extrema importância no entendimento do tema. Conduzir um exercício como esse e produzir um processo de pesquisa que inclua abertura a outras pessoas traz, além da conexão e aproximação, uma série de outras possibilidades de interpretações e narrativas.

Partimos, neste trabalho, do pressuposto de que narrar uma experiência é também uma produção de experiência. Com isso, assumindo a narrativa-experiência que se dá enquanto escrita, este trabalho foi tomando uma nova forma, sendo reescrito como uma nova experiência. A narrativa deste trabalho se apresenta como meio de descoberta: uma quinta etapa de um processo contado de forma linear, mas vivido em sua própria movência, onde tentamos compor uma teia de experimentações e tecer o que poderia ser uma conclusão como síntese a partir do ato de iterar e repensar. Abaixo, podemos ver uma linha do tempo que mostra um pouco do processo cronologicamente:

Figura 9 – Linha do tempo por processo



Fonte: esquema elaborado pela pessoa autora

Entendemos escrever como um ato em devir, de construção e reconstrução constantes. Uma nova montagem cria novas experiências, imagens do pensamento e um novo tempo e terreno onde este trabalho acontece e se mescla a novas possibilidades de ressignificação. Como mencionado na versão final do trabalho:

O trabalho final enquanto, enquanto escrita, entrelaçou conceitos prévios e posteriores em um tecido costurado e remendado a quatro mãos: a que deu os pontos iniciais não é a mesma que aqui faz o arremate, com apoio e intervenção de outra mão que a orienta. Por fim, há ainda a mão que, neste momento, segura este compilado de pequenos retalhos e

se veste dele, apropriando-se e modelando-o mais uma vez.

A experiência é produtora de discursos e, assim como a narrativa é uma experiência contada, ela é também a construção de uma nova experiência que alimenta o ciclo em eterna produção. (Rosetti, 2017, p.53)

## Considerações finais

Esse trabalho se deve entender como um exercício de se pensar-sentir-fazer-escrever design dentro do contexto de uma pesquisa acadêmica do campo. Todos esses verbos compõem um processo que não se dá em apenas um, mas no conjunto de todas essas ações continuamente. O que contamos ao longo deste artigo é o processo de uma investigação que não se termina como uma solução e resposta totalizante de verdade sobre o sujeito. O importante aqui é o movimento, a aproximação e reflexão crítica sobre o mesmo.

Dado isso, entende-se também que sua reescrita para contar esse projeto como artigo a ser submetido ao 15º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design teve também suas particularidades e reconstrução de seu formato. “Entendemos escrever como um ato em devir de construção e reconstrução constantes” (Rosetti, 2017). Essa constatação se reafirma toda vez que narramos experiências. Quanto ao tema e proposição principal, reforçamos novamente:

Mas afinal, como se constitui o sujeito? Se pensarmos numa resposta definitiva para essa questão, estaremos caindo em uma armadilha. Não há verdade que estabilize o si. Ele só existe à medida que está em movimento. Seu tempo é sempre presente e em toda sua efemeridade, se afirma como produção e construção nunca conclusiva de um sujeito que também é muitos. (Rosetti, 2017)

Como transmitir uma imagem fluida e complexa? Temos aqui uma questão que seguirá sem uma solução como verdade totalizante, mas esse trabalho propõe aqui seguiu um caminho enquanto pensamento e ação sobre um método: (a) aprofundar o conhecimento ao abraçar as potencialidades de autores teóricos de diversos campos; (b) invocar dispositivos que aqui tomam forma na natureza atualizante do espelho e das imagens de si; (c) fazer uso de métodos transdisciplinares e uma abordagem poética, tendo como hipótese que a poética e suas práticas imagéticas e discursivas oferecem um caminho onde mais narrativas parecem ser possíveis, quando pensamos que parte do sujeito; (d) se permitir afectar e pensar-sentir-fazer-escrever em conjunto como método investigativo, que neste projeto tinha cunho auto-reflexivo e de confronto com a própria imagem, entendendo esse movimento como uma prática ética e importante na construção social; (e) visitar continuamente o pensamento através da escrita e criação de imagens e artefatos e gestos outros.

Constatou-se que “a experiência é produtora de discursos” e se mostra também como experiência quando contada. Essa experiência promove outra e alimenta um ciclo de atualizar-se. Se dá em disputa constante e nessa disputa encontra sua potência. Esperamos que o leitor se veja



provocado aqui neste modo e dê continuidade a essa experiência conjunta. Por fim, fica o agradecimento a quem chegou até aqui e aceitou o convite a esse exercício narrativo enquanto experiência.

---

## Referências

ARAUJO, Frederico de. **Caosgrafias cidade**. Cad. Metrop., São Paulo, v. 18, n. 37, pp. 609-924, nov 2016. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/2236-9996.2016-3700> (último acesso em 27 de maio de 2024)

AGAMBEN, Giorgio. **O que é um dispositivo?**. In: O que é o contemporâneo? E outros ensaios. Chapecó: Argos, 2009.

DELEUZE, Gilles. **¿Qué es un dispositivo?** In: Michel Foucault, filósofo. Barcelona: Gedisa, 1990, pp. 155-161. Tradução de Wanderson Flor do Nascimento. Disponível em : <https://escolanomade.org/2016/02/24/deleuze-o-que-e-um-dispositivo/> (último acesso em 27 de maio de 2024)

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. Tradução de Suely Rolnik. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**, vol.4. São Paulo: Editora 34, 1997. 1ª ed. p. 28

FOUCAULT, Michel. **Tecnologias de si**. In.: Revista Verve. N.6 (2004). Tradução do inglês por Andre Degenszajn. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/verve/article/view/5017/3559> (último acesso em 27 de maio de 2024)

\_\_\_\_\_. **Outros espaços**, in: Ditos e escritos III - Estética: Literatura e pintura, música e cinema. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003

GILIBERT, Jean apud. JEUDY, Henry-Pierre. **L'Image**, texto não publicado. 2002, p. 53

GUATTARI, Félix. Tradução de Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. **Caosmose: um novo paradigma estético** - São Paulo: Ed. 34, 1992 (5ª Reimpressão - 2008). 208 p.

JEUDY, Henri - Pierre. **Tiranía do Espelho**. In.: O corpo como objeto de arte. Tradução Tereza Lourenço. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.

NEGRI, Antonio. **Quando e como eu li Foucault**. Org. Mario A. Marino. São Paulo: N-1 Edições, 2016.

ROSETTI, Amanda. **Estado de Si: um ensaio poético sobre a relação "si-outro-outro de si"**. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Visual Design) - Universidade Federal do Rio de Janeiro.

ZOURABICHVILI, François. **O vocabulário de Deleuze**. Tradução de André Telles. Rio de Janeiro: Relume Dumara, 2004.