

OBJETOS DE CRIAÇÃO RESIDUAL: fazer-pensar o mundo pelo design autoral

RESIDUAL CREATION OBJECTS: make-thinking the world through authorial design

ALBUQUERQUE, Raíssa Joanna Vítoia; Mestrado; Universidade Federal do Rio de Janeiro

raissajoanna@gmail.com

PIRES, Julie de Araujo; Doutorado; Universidade Federal do Rio de Janeiro

julie.pires@eba.ufrj.br

Resumo

Partindo da perspectiva de um design que busca relacionar-se e aprender com seu entorno, propomos pensar aqui a ideia de objetos de criação residual como forma de entendimento do mundo por meio do design visual. Para tanto, discutiremos o processo criativo, considerando sua importância, possibilidades e as forças atuantes neste. Em um segundo momento, desenvolveremos a ideia de criação residual, pensando tais objetos, gerados do aprendizado e maturação de ideias, como consequências residuais e materiais deste processo. Para um melhor entendimento de tal ideia, será trazido um exemplo de criação residual, gerado ao longo da pesquisa de mestrado relacionada ao presente artigo.

Palavras Chave: criação residual; processos de criação; design visual.

Abstract

From the perspective of a design that seeks to relate to and learn from its surroundings, we propose to think here about the idea of residual creation objects as a way of understanding the world through visual design. To this end, we will discuss the creative process, considering its importance, possibilities and the forces acting in it. In a second moment, we will develop the idea of residual creation, thinking of such objects, generated from the learning and maturation of ideas, as residual and material consequences of this process. For a better understanding of this idea, an example of residual creation, generated throughout the master's research related to this article, will be presented.

Keywords: residual creation; creative processes; visual design.

1 Introdução

Na edição de primavera da revista *Eye, Rock* (1996) publica um artigo com o título *O designer como autor*, onde coloca que a autoria teria se tornado um termo popular dentro dos círculos do design gráfico, sobretudo em áreas de atuação limítrofes, como escolas de design e as intersecções entre arte e design.

No entanto, Rock (1996) entende que o próprio termo autor teria se alterado de maneira significativa ao longo da história. A ideia de autoria em si pressupõe controle criativo sobre a obra, partindo de uma perspectiva subjetiva que, por sua vez, relaciona-se ao sentido de legitimidade conferido à "arte erudita" (Rock, 1996), e em que se baseia a própria ideia de genialidade.

Compreendendo o fazer do designer muitas vezes associado a um contexto colaborativo – seja pelo desenvolvimento dos projetos em equipes ou pela participação de profissionais de diversas áreas – e que visa atender a uma demanda externa à própria subjetividade do designer, Rock (1996) o coloca como uma prática que se dá sem uma figura central de autoridade, afastando-se do controle totalitário do autor sobre a obra.

Nesse sentido, o autor busca aproximar o design do cinema, trazendo a técnica e o estilo como competências que poderiam conferir ao designer o título de autor, não obstante, acrescenta a noção de um *significado interno*, que permitiria ao designer trabalhar a partir de uma perspectiva crítica específica. Ao mesmo tempo que a autoria poderia ser percebida como a voz pessoal do designer e legitimação do design em si, também se relacionaria com a oposição autor/leitor, estabelecendo, por outro lado, um significado mais restritivo e autoritário.

Pensar o designer como autor evidencia, no entanto, que um produto ou objeto foi feito por alguém e, para além do desenvolvimento de estilos artísticos, Rock (1996) questiona se não seria possível que "(...) o verdadeiro desafio seja aproveitar a multiplicidade de métodos – artísticos e comerciais, individuais e coletivos – que constituem a linguagem do design" (Rock, 1996), sugerindo que pensar o designer como autor poderia ajudar a repensar processos, incorporando a estes todas as formas de discurso gráfico.

Lupton (1998), por sua vez, sugere uma alternativa à proposição da autoria: pensar o designer como produtor. A ideia exposta por Lupton, parte do texto *The Author as Producer* escrito por Benjamin, em 1943, onde este propõe pensar a autoria além da literatura, entendendo que nas "novas formas de comunicação" (Benjamin, 1943 apud Lupton, 1998) – como o cinema, rádio, publicidade, jornais e imprensa ilustrada – as fronteiras entre escrita, leitura, autoria e edição estariam se dissolvendo.

Como marxista, Benjamin acreditava que as tecnologias de manufatura deveriam pertencer aos trabalhadores, entendendo os meios de produção como coração da cultura humana. Considerando que as diversas formas de expressão humana teriam se desenvolvido a partir de estruturas materiais da sociedade, Benjamin coloca que além do conteúdo político, artistas deveriam revolucionar os próprios meios de produção e distribuição de seus trabalhos (Lupton, 1998).

A autora (Lupton, 1998) acrescenta que a produção no contexto do design gráfico estaria mais ligada à preparação para a reprodução mecânica do que à ação intelectual do design, pertencendo ao domínio físico da atividade de base. Nesse sentido, a aproximação do design com os meios de produção sugere uma abordagem materialista do campo, privilegiando a atividade corporal e permitindo a reaproximação do designer com os aspectos físicos de seu trabalho.

Por estar enraizada no mundo material, a produção privilegiaria o fazer em detrimento da imaginação, a prática ao invés da teoria. Assim, o desafio do designer como produtor seria justamente a apropriação dos meios de produção para partilhá-los com o público leitor, tornando-os também aptos à produção e consumo de tais mensagens, num sentido colaborativo (Lupton, 1998).

Ambos os autores, Lupton (1998) e Rock (1996), buscam olhar para outras áreas de conhecimento com objetivo de definir uma nova perspectiva para o design, seja por meio da autoria ou da produção. Dessa forma, nos parece interessante trazer o design de fronteira, apresentado por Bicho (2019) em sua dissertação de mestrado.

O autor (Bicho, 2019) propõe pensar um design existente além dos desejos de posse e aquisição, se dando qual forma de interpretação e entendimento do entorno. Destacamos que o Bicho (2019) coloca o design de fronteira como um limite turvo, pontuando que esse, na verdade, poderia e deveria permear toda forma de expressão criada “(...) para nos relacionarmos com o mundo, para intercambiarmos o nosso mundo com o mundo do outro” (Bicho, 2019, p.31).

Esse design se coloca atento ao seu entorno e, por experiências anteriores, torna-se capaz de ressignificá-las, criando relações que, mesmo que efêmeras, seriam mais profundas e questionadoras (Bicho, 2019). Logo, é possível evidenciar um diálogo existente entre meio, acontecimentos e indivíduos (Galvani, 2002), onde um conhecimento comercializável ou quantificável dá lugar à percepção sensível.

Nesse sentido, entendemos na ideia da autoria a possibilidade de pensar o design a partir de um ponto de vista pessoal e na produção o entendimento claro de um fazer material associado à prática do design. Somada a perspectiva de um design de fronteira, que busca acima de tudo estabelecer um intercâmbio com o mundo externo, questionamos aqui a possibilidade de pensar objetos de design que se relacionam a essas três perspectivas. Pontuamos ainda o conteúdo do presente artigo como recorte de uma pesquisa de mestrado em desenvolvimento, tendo como foco a interação do ambiente urbano com o processo criativo.

Assim, ao invés de uma finalidade específica, os *objetos de criação residual*¹ que propomos aqui se relacionam diretamente ao processo criativo e formativo individual, existindo como resultado secundário de um entendimento. Dessa maneira, buscaremos pensar a seguir a relação entre a criatividade, o meio externo, materiais e demais forças que atuam sobre ela, procurando entender as possibilidades e desdobramentos de tais objetos de design.

2 Criação e criatividade

Quando Ostrower (1983) fala sobre os processos de criação, ela parte da perspectiva de que a criatividade seria, na verdade, uma qualidade inerente ao ser humano e, mais que isso, uma de suas necessidades. No desenvolvimento do texto, a autora pontua o processo criativo como uma dialética constante entre o pensamento e a ação criadora, onde o ato de criação modifica a percepção do indivíduo sobre a matéria na qual trabalha. Nas palavras da autora:

Quando se configura algo e se o define, surgem novas alternativas. Essa visão nos permite entender que o processo de criar incorpora um princípio dialético. É um processo contínuo que se regenera por si mesmo e onde o ampliar e o delimitar representam aspectos

¹ Objetos de reflexão, utilizados em pesquisa teórico-prática de mestrado no Programa de Pós-graduação em Design da UFRJ. Serão abordados com mais detalhes no item 3.

concomitantes, aspectos que se encontram em oposição e tensa unificação. A cada etapa o delimitar participa do ampliar (...) (Ostrower, p.26, 1983)

A criação passa a ser entendida, então, como um processo capaz de gerar significados e reordenar o entorno, permitindo que o entendimento deste e da própria realidade subjetiva do indivíduo sejam constantemente ampliados e redefinidos. Assim, a criatividade torna-se necessária à medida que permite ao sujeito a tomada de consciência sobre sua própria realidade subjetiva e material, também trazendo a perspectiva de transformação desta.

De maneira diferente, mas reforçando a ideia da criação mencionada por Ostrower (1983), Deleuze (1999), na conferência de 1987 - *O ato de criação*, também a coloca como uma necessidade. Para o autor, um criador não produziria por prazer mas por uma demanda complexa que o impele ao ato de criação.

Particularmente, Deleuze (1999) coloca que quando se tem uma ideia, isso não acontece de forma genérica, sendo a criação desempenhada dentro do modo de expressão que é característico ao indivíduo criador em questão. Assim, independente da área específica de conhecimento, o criador seria aquele que produz a partir dessa demanda particular, que o impele a criar dentro da linguagem que lhe é própria.

Considerando a criação como um processo essencial de transformação subjetiva e do entorno, é possível associá-la também à ideia de *práxis* apontada por Freire (1983). Tal prática se dá como a ação-reflexão do homem sobre o mundo para transformá-lo, sendo, desse modo, criadora e geradora de saber.

Freire coloca que o modelo de educação bancária², pelo fato de não envolver a *práxis*, traria como consequência uma ausência da criatividade e transformação do mundo. Ao se retirar a ação do processo de aprendizado, deixaria de haver o saber que, segundo o autor, só existe "(...) na invenção, na reinvenção, na busca inquieta, impaciente, permanente, que os homens fazem no mundo, com o mundo e com os outros" (Freire, 1983, p.66).

De maneira semelhante, Ostrower (1983) e Freire (1983) trazem tais processos como ferramentas de autonomia que permitem a tomada de consciência do sujeito sobre o mundo e sua realidade subjetiva, porém, mais que uma possibilidade de aprendizado, o processo criativo se apresenta também como ferramenta de transformação da realidade trabalhada.

Parece interessante, nesse sentido, citar o manifesto de Breton e Rivera, intitulado *Por uma Arte Revolucionária Independente*, no qual os autores (Breton; Rivera, 2021) escrevem, em um contexto onde pretendia-se a absorção da arte pelos aparatos do estado³, argumentando sobre a importância da permanência desta como elemento autônomo. Ao longo do texto, a arte é colocada, sobretudo, como forma crítica que permite reestruturar e reavaliar sistemas e pressupostos, sendo essencial que exista de maneira independente, para que possa atuar sobre

² Modelo onde o processo educativo se dá de maneira unidirecional, sendo os educandos ensinados a ministrar respostas tidas como corretas, desconsiderando suas realidades subjetivas e sociais, e outras formas de saber além desse modelo. Nele considera-se a ideia de um educador que tem como função conduzir os educandos na memorização mecânica de conhecimentos, qual vasilhas vazias que devem ser preenchidas passivamente (Freire, 1983).

³ O manifesto, publicado em 1938 na fundação da Federação Internacional da Arte Revolucionária Independente (FIARI), foi escrito num contexto social onde tanto o nazismo quanto o stalinismo buscavam eliminar artistas que, de algum modo, propunham a defesa da liberdade criativa. No texto, os autores propõem uma plataforma internacionalista com independência de classe no que dizia respeito a arte e a política, alertando ainda sobre os perigos de tais regimes políticos para a arte (Silva, 2008).

qualquer contexto.

Sauvagnargues (2020), por outro lado, entende que a eficácia política na arte não se dá necessariamente em forma ativismo ou militância. Esta se encontraria, na verdade, na maneira como a arte reapresenta as relações, permitindo que se reconstruam de modo diferente. Nesse sentido, ela é colocada como algo real que é capaz de mudar a realidade, não sendo apenas uma forma imaginária. A perspectiva apresentada por Sauvagnargues entende a arte para além da ideia do grande artista, defendendo, de maneira semelhante a Ostrower (1983), que todos são criadores.

Tais visões apresentadas pelos autores (Ostrower, 1983; Freire, 1983; Sauvagnargues, 2020) se contrapõem, de certo modo, à noção de uma sociedade que propõe a adequação dos indivíduos ao atendimento das demandas que lhe são impostas. Se, por um lado, Freire (1983) traz a noção sistema de educação bancária, Ostrower (1983) aponta que a sociedade atual, ao submeter o indivíduo a um fluxo ininterrupto de informações e exigências às quais deve atender, faz com que este sofra um processo de desintegração, alienando-o de si, do seu trabalho e de suas possibilidades de criação. Assim, ao exteriorizar a prática do sujeito, e distanciá-la de sua realidade subjetiva, faz-se com que ele se afaste de suas reais possibilidades de criação e transformação.

Agamben (2018), de maneira semelhante, traz a ideia da poética da inoperosidade, onde coloca o homem na condição de um ser sem obra, entendendo nessa não-determinação a liberação de um destino biológico ou social. A inoperosidade em si, não se definiria como ociosidade ou inércia, se dando, na verdade, como desativação das funções utilitárias e abertura para novas possibilidades. Assim:

(...) liberando o homem vivente de qualquer destino biológico ou social e de qualquer tarefa predeterminada, elas o tornam disponível para aquela particular ausência de obra que estamos habituados a chamar de "política" e "arte". Política e arte não são tarefas nem simplesmente "obras": elas designam a dimensão na qual as operações linguísticas e corpóreas, materiais e imateriais, biológicas e sociais são desativadas e contempladas como tais. (Agamben, 2018, p.80)

Exemplificando tal questão, esse autor cita a poesia como uma operação de linguagem que desativa as funções comunicativas e informativas da língua, tornando-a inoperante e, dessa forma, abrindo possibilidade para um novo uso. Ao cessar as funções utilitárias, a língua repousaria sobre si, contemplando sua potência de dizer.

De forma similar, Deleuze (1999), desenvolve que a informação seria um conjunto de palavras de ordem, equivalente a um sistema de controle. O autor coloca a comunicação no sentido de fazer comunicados, possuindo uma ordem unidirecional e hierárquica clara, entendendo essa estrutura como composta por um agente emissor e um receptor passivo, cuja atribuição é crer na mensagem que lhe é passada.

Deleuze (1999), no entanto, também traz a noção da contra-informação como elemento que se contrapõe a esse sistema de controle, citando como exemplo a sua existência em países sob regimes ditatoriais ou autoritários. O autor coloca ainda que a contra-informação só seria um elemento efetivo de mudança quando existindo qual ato de resistência.

O ato de resistência, por sua vez, é entendido aqui como algo que está além da informação ou da contra-informação, tendo, na verdade, uma afinidade fundamental com a arte. Em *O abecedário de Gilles Deleuze* (1995), a noção de resistência é destrinchada, sendo claramente colocado pelo autor que "criar é resistir" (Deleuze, 1995), entendendo a criação como a "liberação

da vida” (Deleuze, 1995). A arte, nesse sentido, é posta como resistência à vulgaridade e potência de existir além do pensamento dominante e dos “lugares-comuns” (Deleuze, 1995).

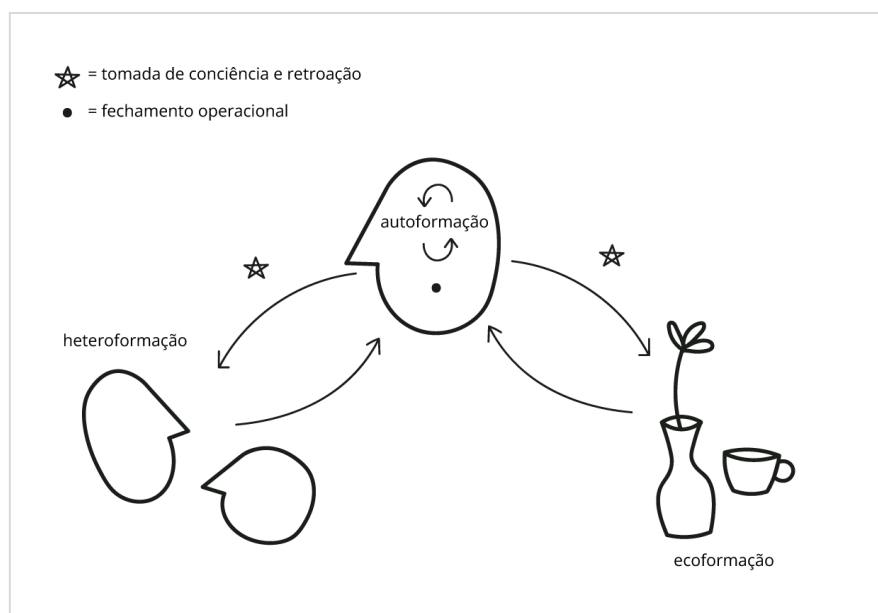
Conforme anteriormente mencionado, Deleuze entende a criação como uma necessidade, sendo importante definir aqui que ela se daria quase como um padecimento, visto que, ao exemplificar esta noção, o autor coloca que: “Quando me apaixonei pela noção de expressão, escrevi um livro sobre Spinoza porque ele foi um filósofo que elevou a noção de expressão a um ponto extremamente alto”⁴ (Deleuze, 1995, p.83). A criação, nesse ponto, se aproxima da ideia da experiência, desdobrada por Bondía (2002), demandando a entrega e o padecimento da paixão, sendo a exposição e a vulnerabilidade condições essenciais para tal.

Bondía (2002) coloca que a informação impediria a experiência, considerando que a sobrecarga de comunicações a que somos submetidos faz com que tudo nos passe mas não permite que nada nos aconteça. Informado e qualificado a ministrar opiniões, o sujeito contemporâneo também se encontraria em constante movimento, buscando “(...) conformar o mundo, tanto o mundo ‘natural’ quanto o mundo ‘social’ e ‘humano’, tanto a ‘natureza externa’ quanto a ‘natureza interna’, segundo seu saber, seu poder e sua vontade” (Bondía, 2002, p.24). Dessa forma, o saber da experiência requer, sobretudo, pausa, atenção e entrega.

Entendendo-se a necessidade de estar atento ao mundo, experimentando-o como forma de aprendizado real e transformação da realidade subjetiva, é possível aproximar tais pensamentos do processo de autoformação, no qual o aprendizado se dá também no contato com o mundo e as coisas que o habitam.

Segundo Galvani (2002), a autoformação consistiria em uma postura contrária à ideologia cientificista do mundo atual, sendo uma abordagem interior da educação. Ela se dá em um processo tripolar, englobando a heteroformação – relativa aos outros –, a autoformação e a ecoformação – relativos ao meio e às coisas.

Figura 1 - Esquema do processo de autoformação adaptado de Galvani (2002).



Fonte: autoras (2021).

⁴ Grifos nossos.

No processo de autoformação, o indivíduo recebe a influência do meio social e físico em que se encontra, retornando sobre os estímulos e tomando consciência sobre a interação ocorrida. No fechamento operacional ocorre a tomada de consciência do sujeito sobre o seu próprio funcionamento subjetivo.

Percebendo a autoformação como vital e um movimento permanente, Galvani (2002) a pontua como um processo transcultural, entendendo a experiência como essencial e geradora de sentidos. Assim, essa perspectiva privilegia a vivência e a tomada de consciência sobre ela, ao invés de uma descrição do real e a adequação da realidade subjetiva e cultural a modelos preestabelecidos. Nas palavras do autor, trata-se de “Uma visão que assume que todas as descrições (racionais ou simbólicas) são construções do imaginário visionário, que nos ligam ao real, mas que são infinitamente ultrapassadas pelo real” (Galvani, 2002, p.113) e que, conseqüentemente, carrega a pluralidade em sua essência.

Então, pela perspectiva da autoformação e da experiência, aqui apresentadas, entende-se que estar no mundo e experienciá-lo seria uma forma efetiva de gerar conhecimento e, mais que isso, estar exposto à transformação. Na ideia da criatividade exposta por Ostrower, por sua vez, percebemos que o processo criativo em si atua gerando a modificação tanto da matéria trabalhada quanto da realidade subjetiva do sujeito criador.

Nesse sentido, o ato de criação pode ser entendido como potência transformadora que permite ressignificar as relações, a percepção do entorno e, mais que isso, possibilita que o sujeito criador construa novas realidades objetivas, atuando sobre a matéria em que trabalha. O processo criativo, antes que findo em si, é percebido aqui como um processo dialético e aberto, onde a própria percepção de mundo se alastra no contato direto com este e com seus diversos habitantes.

2.1 Processos de criação

Entendendo a criatividade como uma qualidade vital para o desempenho do potencial humano de ressignificar e recriar o mundo que habita, cabe então questionar aqui como pode se dar um processo de criação e quais as forças que atuam sobre ele.

Partindo do pensamento de Deleuze (1999), Agamben (2018) entende que o ato de criação teria relação direta com a liberação de uma potência, sendo esta, no entanto, algo interno ao próprio ato de criação. Mais que isso, o autor coloca na criação a presença de duas forças, as quais chama de potência-de- e potência-de-não.

Tais potências podem ser entendidas respectivamente como a possibilidade e a possibilidade-de-não agir e resistir e, mesmo que compreendidas como ideias opostas, ambas coexistiriam simultaneamente. Assim, a potência é descrita como um ser ambíguo que contém em si uma resistência irreduzível.

(...) devemos, então, ver o ato de criação como um campo de forças tensionado entre potência e impotência, poder e poder-não agir e resistir. O homem pode ter domínio sobre sua potência e ter acesso a ela somente através de sua impotência; mas – justamente por isso – não se tem de fato domínio sobre a potência, e ser poeta significa: estar à mercê da própria impotência. (Agamben, 2018, p.66- 67)

A potência-de-não é apresentada como a inoperosidade da potência-de-, como uma libertação das funções cotidianas e abertura para outras possibilidades. Coexistem nessa estrutura a duplicidade do ímpeto e da resistência, da inspiração e da crítica, tensionando-se durante todo o

processo de criação. No ato de criação opõem-se a inspiração e o hábito e, desse modo, “(...) a resistência da potência-de-não, desativando o hábito, permanece fiel à inspiração, quase que a impedi-la de retificar-se na obra: o artista inspirado é sem obra.” (Agamben, 2018, p.69) e, para que a criação se dê, é necessário que o diálogo entre ambas as potências ocorra.

Semelhante ao pensamento que Deleuze (1999) traz ao colocar que não se tem ideias de maneira genérica por essas se darem dentro de uma forma de criação específica, Agamben (2018) cita Aristóteles, que associa o desempenho da potência criativa ao exercício da técnica ou saber correspondente. O hábito é entendido, dessa forma, como código aprendido pelo criador que permite que sua obra exista por meio da forma de expressão que lhe é cara e a inspiração, sua potência-de-não, atua transformando-a em sua forma inoperante.

É possível pensar, nessa perspectiva, o ato de criação como uma complicada dialética entre um elemento impessoal, que precede e ultrapassa o sujeito individual, e um elemento pessoal, que lhe resiste obstinadamente. O impessoal é a potência-de-, o gênio que impele para a obra e a expressão; a potência-de-não é a reticência que o individual opõe ao impessoal, o caráter que resiste com tenacidade à expressão e deixa nela sua marca. O estilo de uma obra não depende apenas do elemento impessoal, da potência criativa, mas também daquilo que resiste e quase entra em conflito com ela. (Agamben, 2018, p.70)

Apesar do confronto descrito se referir a um processo subjetivo que ocorre no interior do processo de criação, é possível desdobrar essa tensão materializadora também para a relação entre matéria e imaginação. Mais que uma oposição da ideia com sua execução mecânica, essa tensão se dá entre o avançar das esperanças e sonhos e o impasse com as limitações materiais (Ingold, 2022).

Da captura dos *insights* da imaginação que mira a uma distância maior que o alcance do corpo, a criação se dá pelo esforço para trazê-los de volta para a realidade material. Ingold (2022) coloca que os sonhos e esperanças imaginados, por não possuírem corpos materiais, tornam-se livres para voar mas essa possibilidade também faz com que possam se perder facilmente e, nesse sentido, os artistas, entre outros criadores, são mencionados como coletores de sonhos, sendo tarefa do projeto ir de encontro a eles e trazê-los de volta.

Ao questionar qual a relação entre pensar e construir, Ingold (2022) contrapõe o que seria o ponto de vista de um teórico e de um praticante, entendendo que enquanto um realiza por meio do pensamento, o outro pensa pelo seu fazer. Ingold chama o segundo modelo de arte da pesquisa.

De maneira semelhante à dialética que Ostrower (1983) coloca como parte do processo de criação, Ingold (2022) entende na arte da pesquisa um canal que responde e segue os fluxos da matéria trabalhada, onde pensamos por meio dos materiais e estes também pensam em nós. Nessa operação, proporciona-se “(...) um confronto entre ideias ‘na cabeça’ e entre fatos ‘no campo’, mas no sentido de valorizar uma ideia e segui-la para ver onde vai dar” (Ingold, 2022, p.23).

A partir dessa noção, Ingold (2022) desenvolve a ideia de correspondência: uma relação com o mundo que, ao não buscar descrevê-lo, procura estar aberta a perceber e responder a ele. De forma semelhante à experiência proposta por Bondía (2002), tal perspectiva procura, ao invés do acúmulo de informações sobre o entorno, a troca ou “correspondência” (Ingold, 2022) com este.

Dentro dessa visão que privilegia a presença no mundo, o autor (Ingold, 2022) traz ainda o

conceito de antecipação, proposto por Sennett ao falar sobre o trabalho dos artífices. A antecipação seria a possibilidade preannunciar os desdobramentos da ação criadora sobre o material trabalhado, não no sentido de pré-definir uma realidade, mas sim de estar “sempre um passo à frente do material” (Sennett, 2008, p.175 apud Ingold, 2022, p.146). Essa postura, no entanto, é entendida como a busca de uma criação que ainda não é conhecida, como gesto de abrir passagem pelo imprevisto e olhar para o caminho por onde se está seguindo.

O meio retorna aqui como parte importante do processo criativo, seja pelo que chamamos de diálogo (Ostrower, 1983) e autoformação (Galvani, 2002), seja no sentido da correspondência (Ingold, 2022). O conflito entre a realidade subjetiva e intenção do agente criador com a matéria na qual trabalha permite que, além de alterar a realidade objetiva, este possa ressignificar seus valores e sua própria percepção do mundo, em uma constante dupla troca de ambos os lados.

Conforme visto anteriormente, tal processo requer a entrega e a atenção, como na experiência de Bondía (2002), e é essencialmente composto pelo conflito, ocorrendo tanto de maneira externa, quanto num embate interno entre duas potências correspondentes. O ato criador é, sobretudo, um gesto de transformação, onde algo deixa de ser para que outra coisa possa vir a existir, em um processo contínuo e gerador de saber.

É certo que cada coisa deseja perseverar em seu ser e se esforça para tanto; mas, ao mesmo tempo, resiste a esse desejo e, pelo menos por um instante, o torna inoperante e o contempla. Trata-se, mais uma vez, de uma resistência interna ao desejo, de uma inoperosidade interna à operação. Mas só ela confere justiça e verdade ao *conatus*⁵. Em uma palavra, confere-lhe a graça – e esse é, ao menos em arte, o elemento decisivo. (Agamben, 2018, p.81)

Nesse sentido, entendemos o processo de criação como um atrito incessante de forças, que permite ao agente criador a possibilidade de reconstruir modos, percepções e, de maneira mais ampla, o próprio mundo que habita. Não acontecendo de forma fácil, a criação existe em seu caráter de necessidade, permitindo que o ser humano ressignifique e *transforme* o seu entorno, num esforço contínuo, gerador de conhecimento e de possibilidades.

Em tal processo, o meio externo influencia o próprio modo pelo qual uma ideia passará a existir no mundo, seja no embate com a matéria trabalhada ou pela alteridade com o mundo e o outro. É nesse sentido, que seguiremos questionando o papel do meio no processo criativo.

2.2 Ambiente, corpo e subjetividade

Segundo Johnson (2016), no início dos anos 1970 o sociólogo Fischer começou um estudo que buscava investigar os efeitos sociais da vida em grandes centros urbanos, com a proposta de entender quais consequências eram de fato induzidas pela forma de organização destas cidades. Quando publicou sua pesquisa em 1975, Fischer chegou à conclusão que grandes centros urbanos, diferente das hipóteses levantadas por outros autores, alimentam subculturas de maneira muito mais vigorosa que subúrbios ou cidades pequenas.

A diversidade cultural gerada por essas subculturas não é valiosa apenas por tornar a vida urbana menos monótona. O valor reside também nas migrações improváveis que ocorrem entre os diferentes grupos. Um mundo em que uma grande diversidade de profissões e

⁵ A palavra *conatus*, trazida pelo autor, refere-se ao conceito de Spinoza, significando o esforço que cada coisa faz por preservar-se em sua essência atual. Entende-se esse no sentido do esforço do corpo para manter seu equilíbrio interior que, em relação com a exterioridade, busca preservar sua existência (Leme, 2013).

paixões se superpõe é um mundo em que exaptações prosperam. (Johnson, 2021, p.134)

Johnson (2021) traz o conceito de exaptação, originalmente criado no campo da evolução biológica, para o contexto de inovação e criatividade, definindo-o como um mecanismo desenvolvido para uma uma função específica, mas que é reapropriado para uma função completamente diferente.

O autor (Johnson, 2021) argumenta que o contato de variados grupos de subculturas facilitaria a colisão entre diferentes ideias e interesses, gerando por sua vez um ambiente propício à exaptação e, conseqüentemente, mais criativo. Dessa maneira, o ambiente urbano, com sua variedade característica, pode ser entendido como potente facilitador do embate entre os diversos agentes e discursos que o coabitam.

Apesar do fato de que tais conflitos tendem a ser imaginados, no início, como um empecilho às condições ideais de criação, tal perspectiva é revertida quando trazido o pensamento sobre o processo criativo, de Sauvagnargues (2020). Quando esta autora não considera a criação como obra de um gênio⁶, aponta a criatividade como um sintoma da impossibilidade e assim coloca que a partir da necessidade gerada por condições impeditivas tem-se a possibilidade de abertura para novas criações.

Sauvagnargues (2020) traz, então, o conceito de bloqueio, entendido qual algo que comumente se dá como uma oposição que, por sua vez, geraria a necessidade de descoberta de novos modos de criar, colocando a criação, dessa maneira, na posição de consequência de uma realidade preexistente.

Ao pontuar a criação como algo existente além da ideia do “grande artista” (Sauvagnargues, 2020), cujo processo depende somente de sua subjetividade, Sauvagnargues (2020) move o meio para a condição de participante e coloca a própria dificuldade como catalisadora de inovação. Nesse sentido, a alteridade pode ser pontuada como um conceito essencial, quando a entendemos como a distinção dada entre o eu e aquilo que me é externo, mas também como o reconhecimento que se dá do sujeito com Outro⁷ (Duarte; Miranda; Santana *et al.*, 2022).

Assim, compreendendo os indivíduos como seres distintos que se definem por oposição ao Outro, como coloca a psicologia moderna, mas também capazes de se reconhecer neste, segundo noções filosóficas (Duarte; Miranda; Santana *et al.*, 2022), é importante contextualizá-los dentro do espaço no qual se relacionam, entendendo que:

Se o mundo afeta a mim e ao Outro, compreendemos estar envoltos por uma mesma ambiência. O mundo é o mediador dessa reciprocidade moral e, assim, sugere-se que esse corpo do “eu no mundo” permite compreender o Outro a partir de uma analogia de experiências corporais no espaço. Mas se o reconhecimento do Outro se faz por meio do corpo é, também, neste corpo que o sujeito se ancora no mundo – um estado de alteridade. (Duarte; Miranda; Santana *et al.*, 2022, p.132)

O corpo torna-se, dessa forma, essencial ao intermédio do sujeito com a realidade externa

⁶ Entende-se aqui a ideia do “artista de exceção” considerado por Sauvagnargues (2020) como um paradigma obsoleto no qual artistas se destacariam por uma qualidade de alma que lhes permitiria perceber e criar de maneira diferenciada. Tal pensamento, no entanto, ignoraria as condições de produção e os modos subjetivação envolvidos no processo criativo.

⁷ Partindo de Descartes, o Eu possuiria o poder de descoberta do mundo, realizando-as por meio do Outro que, por sua vez, se daria como resultado da apreensão do Eu. Merleau-Ponty, no entanto, coloca as relações intersubjetivas dentro de um campo pré-reflexivo, sendo descritas a partir de realizações e vivências da experiência no mundo, surgindo de uma comunicação natural entre as subjetividades sem, no entanto, *coisifica-las* (Falabretti, 2010).

a este. Entende-se, então, a percepção do corpo como mediador entre sujeito e mundo, sendo por meio deste que o indivíduo percebe, sente, age, explora e envolve-se com o espaço e o tempo (Duarte; Miranda; Santana *et al.*, 2022).

Compreendendo que tal processo exploratório se dá numa via de mão dupla, as autoras (Duarte; Miranda; Santana *et al.*, 2022) colocam que “a extensão de qualquer um dos sentidos altera a maneira como pensamos e agimos - a maneira como percebemos o mundo” (McLuhan & Fiore, 2001 apud Duarte; Miranda; Santana *et al.*, 2022, p. 37). Assim, nota-se a construção de uma dialética entre mundo e sujeito, podendo ser somada a esta a ideia proposta por Ostrower (1983) do processo criativo como regenerador da própria criatividade, onde o contato com o material participa da ampliação da perceptiva e permite que novas possibilidades exploratórias surjam.

Nesse sentido, o corpo pode ser entendido como um dispositivo, sendo capaz de agenciar mudanças ou permanências. As autoras (Duarte; Miranda; Santana *et al.*, 2022) apresentam a ideia de corpo-dispositivo entendendo que, como tal, este poderia pender para diversos lados, estando sempre suscetível a (re)organização e (re)construção, em um estado cambiante de alerta, capaz de gerar novas relações com o espaço.

Cabe citar que a partir da ideia de dispositivo, apresentada por Deleuze (1996), entende-se o mesmo como um conjunto multilinear, onde as linhas que o compõem, ao invés de delimitarem ou envolverem sistemas homogêneos, se encontram sempre em desequilíbrio. O corpo como dispositivo desdobra-se numa perspectiva de câmbio e mudança constante, onde o agenciamento das diversas linhas de forças em exercício no próprio dispositivo operam em estado de devir.

Parece importante pontuar que o próprio conceito de devir pressupõe a ideia da diferença, entendendo que este consiste em um movimento de diferir de si mesmo, existindo qual processo de dilatação e mudança constante. Invés de uma ideia estável, devires podem ser entendidos como movimentos que geram possibilidades outras.

Assim, um devir atrelado ao corpo faz deste um processo, onde a capacidade de afetar e ser afetado lhe permite se desdobrar em potência de transmutação, modificando a si próprio num movimento constante. No entanto, o que propomos aqui é, mais que um corpo que se transforma pelo contato com o meio, uma subjetividade que se externaliza transformando e sendo transformada pelo ambiente que habita.

Em suma, a relação proposta pode ser ilustrada na dupla *subjetividade / ambiente* almejando, sobretudo, perceber a influência desta no processo criativo. É necessário mencionar que, como apontado anteriormente, não se trata de uma relação puramente dual ou estática: entendemos aqui o acompanhamento de processos envolvendo inúmeras forças em constante movimento.

3 Objetos de criação residual

Os *objetos de criação residual*, mencionados na introdução do presente artigo, são trazidos aqui como parte do processo de entendimento acerca de uma realidade externa às pesquisadoras, dando-se como resultado secundário da compreensão teórica de um conteúdo.

Mais que um fim, o que propomos aqui como *criação residual* pode ser entendido qual a consequência material de um pensamento abstrato ou reflexo de uma percepção tida acerca de

um contexto. Desse modo, relaciona-se sempre ao ambiente externo, ao outro e à própria tomada de consciência sobre uma realidade subjetiva, de maneira semelhante ao processo de autoformação proposto por Galvani (2002).

Partimos de uma perspectiva que entende o processo criativo e a própria criatividade como ferramentas de autonomia que possibilitam a transformação subjetiva e objetiva de uma realidade particular e, nesse sentido, tais objetos mostram-se importantes enquanto catalisadores de mudança.

A *criação residual* pode ser entendida pelo viés subjetivo, retomando a ideia do designer como autor, e propondo também um caráter narrativo a tais objetos, dada a importância central da experiência e do processo criativo em sua concepção. A questão da produção, por sua vez, relaciona-se ao aspecto material de tais objetos, onde o projeto confronta-se com a matéria e suas limitações, em um constante expandir de fronteiras e sentidos.

Assim, propomos tais objetos como um processo de devir, entendendo este qual movimento de diferir de si mesmo, em processo de dilatação e mudança contínuos. Ao invés de ideias estáveis, os *objetos de criação residual* pretendem existir como movimentos geradores de possibilidades outras, sempre em confronto com a realidade material e outros seres sensíveis a seus estímulos.

Como exemplo de sua construção, falaremos a seguir sobre o objeto intitulado *Caderno de Assinaturas*, desenvolvido como parte de pesquisa de mestrado e produto secundário da análise de dados visuais levantados em pesquisa de campo.

3.1 Caderno de assinaturas: reflexões a partir do objeto

De início, cabe pontuar que o presente objeto foi desenvolvido como parte da proposta de disciplina realizada no Programa de Pós-graduação em Design da Universidade Federal do Rio de Janeiro⁸. Durante as aulas foram trabalhados os textos *Um Prometeu Cauteloso?*, de Latour (2014), e o capítulo *Traçando a linha*, presente no livro *Fazer*, de Ingold (2022).

Considerando os textos trabalhados, foi então proposto o desenvolvimento de objetos gráficos que pudessem ser gerados a partir do recorte da pesquisa de cada discente. Para a realização de tal projeto, contamos com a possibilidade de uso de um duplicador Risograph EZ590, considerando suas características de produção e impressão desde o início do processo de criação dos objetos.

Conforme mencionado anteriormente, entendemos os *objetos de criação residual* como produtos subjetivos de um processo de entendimento e, nesse sentido, optamos por descrever seu desenvolvimento sempre na primeira pessoa do singular e de forma mais livre, buscando aproximá-lo ao sentido da própria *criação residual*. Assim, evidenciamos que o conteúdo disposto a seguir, relacionado à criação do *Caderno de Assinaturas*, seguirá esse formato.

Em *Um Prometeu Cauteloso?* é sugerido pensar o "fazer design" no sentido de "draw things together" (Latour, 2014), ou em outras palavras: agrupar as coisas, atribuindo-lhes sentido. Foi dessa premissa que parti para a construção do *Caderno de Assinaturas*, percebendo que havia uma proximidade entre o sentido de tal afirmativa e o próprio pensamento visual.

⁸ A disciplina Design e Contemporaneidade foi oferecida aos estudantes do curso de Mestrado em Design da UFRJ, tendo sido ministrada em 2024.1 pelos docentes permanentes do PPGDesign Julie Pires e Marcelo Ribeiro.

Tendo o ambiente urbano, e as imagens produzidas neste, como objeto da minha pesquisa de mestrado⁹, comecei agrupando fotografias que tirei de intervenções urbanas em um grande *mapa de aproximações*, criando um gradiente de semelhanças entre as imagens. Destaco que tal mapa foi gerado como processo de busca por um melhor entendimento do conjunto de manifestações visuais encontradas, não se tratando de uma tentativa de classificação ou uma atribuição de categorias estáticas.

Em paralelo à construção dos mapas, vinha transcrevendo entrevistas realizadas, entre os meses de janeiro e março, com alguns artistas de rua atuantes nas cidades do Rio de Janeiro (RJ) e Niterói (RJ)¹⁰. Nesse sentido, somando-se a informações obtidas por meio das entrevistas aos mapas, pude perceber uma série de assinaturas dispostas no que imaginei como *muros-cadernos* da rua. Apesar de não tão próximas visualmente, suas intenções de ocupação do espaço pareciam semelhantes.

Figura 2 - Exemplo de manifestações entendidas como assinaturas.



Fonte: Raíssa Joanna Vítola Albuquerque (2023).

Destaco aqui que criar o *Caderno de Assinaturas* me permitiu entender melhor a situação que eu encarava naquele momento. Tratava-se de um afeto mútuo, onde o processo de criação mediava minha relação com o objeto criado e transformava a ambos (eu e o caderno).

⁹ Com o título *Rua: diálogos entre processo criativo e ambiente urbano*.

¹⁰ Durante a realização da pesquisa de mestrado referida no artigo, foram realizadas entrevistas com cinco artistas de rua atuantes nos centros do Rio de Janeiro (RJ) e de Niterói (RJ). Destacamos que sua realização se deu mediante à aprovação do CEP-CFCH/UFRJ, por meio da Plataforma Brasil, Parecer nº 6.501.169.

Figura 3 - *Caderno de assinaturas.*

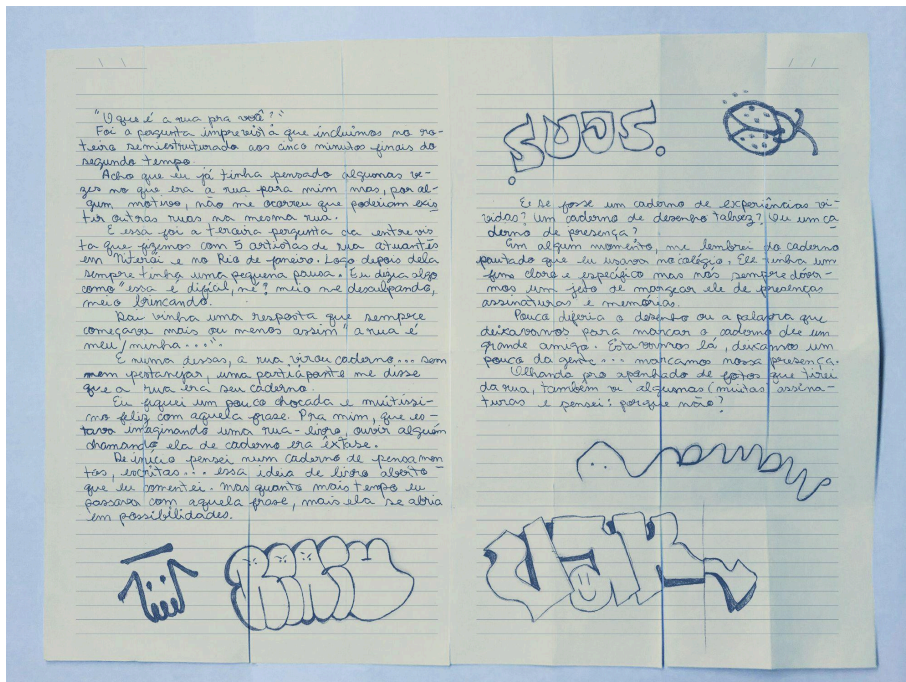


Fonte: Raíssa Joanna Vítola Albuquerque (2024).

O objeto em questão traz consigo um trecho transcrito de uma entrevista realizada com a artista de rua Elis do Talho. No fragmento selecionado, Elis menciona que entende a rua como seu caderno e, pensando no que poderia conter um caderno, fiquei imaginando se todas aquelas assinaturas notadas no *mapa de aproximações* não poderiam ser também um *caderno-rua*.

É interessante destacar que no trecho transcrito, Elis cita sua experiência como mulher trans e a forma como a rua se relacionou a um período de muitas mudanças em sua vida. Ao escolher a tipografia em que foi reproduzida sua fala, busquei mimetizar a forma de uma máquina de escrever, imaginando aquela entrevista também como um roteiro de uma peça, o que, por sua vez, gerava a percepção daquela experiência, única e sensível, como algo que poderia ecoar em outras subjetividades e encontrar semelhança com outras falas e experiências de vida.

Figura 4 - Caderno de assinaturas.

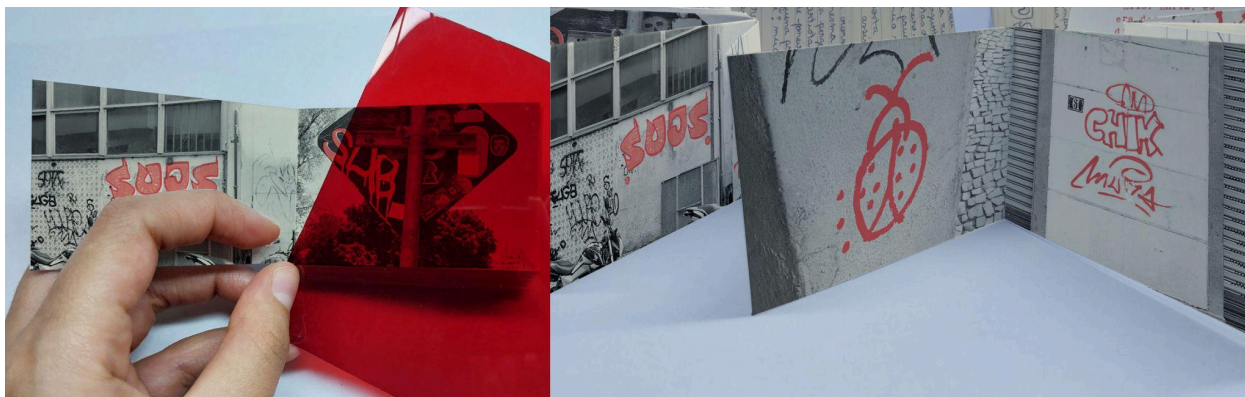


Fonte: Raíssa Joanna Vítola Albuquerque (2024).

O verso deste objeto é cursivo, pessoal e reflexivo, narrando minhas divagações sobre esse *caderno-rua* e contendo desenhos que fiz com o intuito de observar e passar um pouco mais de tempo com as assinaturas fotografadas. No desenho, foi possível conceder uma atenção diferenciada aos contornos daquelas formas, permitindo que eu desenvolvesse uma intimidade maior com cada uma delas.

Além disso, o objeto em si possibilita colocar as intervenções lado a lado, qual um biombo sanfonado ou uma parede em miniatura. Assim, me vi frente a uma pequena rua ou galeria de bolso, criada a partir de um contexto maior e tendo minha própria subjetividade como filtro.

Figura 5 - Caderno de assinaturas.



Fonte: Raíssa Joanna Vítola Albuquerque (2024).

É interessante destacar na proposta do caderno o sentido de abertura, pensando a rua como um texto em construção e sempre mutável, assim como pretende ser este objeto. Nesse sentido, foi adicionado um filtro vermelho, que propõe ao leitor esconder (ou apagar) temporariamente todo o conteúdo impresso na mesma cor: as intervenções e o trecho transcrito da entrevista, sugerindo que tal gesto também apagaria a dimensão subjetiva da rua.

Por fim, ainda é possível pensá-lo como caderno aberto e coletivo, onde suas páginas serviriam de espaços para anotações e outros diálogos, tal qual as camadas de mensagens sobrepostas no ambiente urbano. Para tanto, entendo como repercussão possível deste objeto, a escrita às margens, possibilitando que camadas de entendimento se construam coletivamente.

4 Considerações finais

Partindo da perspectiva de um design que busca o entendimento, expansão e ressignificação de seus pressupostos, foi possível perceber a importância tanto da subjetividade quanto da alteridade na construção do que chamamos de *objetos de criação residual*. Sob tal ótica, um design autoral, atrelado aos meios de produção e que valoriza o processo à frente dos resultados, relaciona-se diretamente ao sentido da criatividade enquanto potência transformadora.

Entendendo o processo criativo como uma necessidade humana, atrelada ao pensamento crítico e, conseqüentemente, ao entendimento do mundo e ressignificação de ideias, vemos no processo de design e, sobretudo na proposta dos *objetos de criação residual*, a possibilidade de exercer tal necessidade.

Nesse sentido, o embate da matéria com o pensamento, configura um processo de expansão e definição constante, onde a criação se dá como devir, podendo entender tais *objetos-processo* como dispositivos agenciadores de forças e catalisadores de transformação social e subjetiva. Assim, a *criação residual*, aqui apresentada, encontra sentido enquanto forma de aprendizado, tornando-se meio pelo qual o ambiente externo e a produção de terceiros são assimilados.

No entanto, mais que um intermediário do processo de tomada de consciência, é possível entendê-los como o encontro entre o gesto criador individual e a alteridade do ambiente e do outro, existindo em forma de síntese para tais encontros. Assim, é possível atribuí-los o caráter narrativo do aprendizado pessoal, uma vez que partem da experiência individual, mas também percebê-los como forma de criação coletiva e permeada por diversas subjetividades.

Tendo o entendimento de tais objetos como formas materiais no mundo, questionamos ainda a possibilidade de pensar a *criação residual*, além de um entendimento individual finalizado. Propomos, dessa forma, questionar suas possibilidades como geradora de diálogo, catalisadora de outros entendimentos e de novos *objetos residuais*, em um processo contínuo de expansão de significados e aprendizado coletivo.

5 Agradecimentos

Ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Rio de Janeiro e à CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), pela concessão de bolsa

de mestrado, cujo projeto em desenvolvimento tem relação com este artigo. À FAPERJ pelo financiamento do projeto *Oficina Gráfica Experimental Imagem(i)matéria: da edição independente à divulgação de pesquisas em Design Visual*. À Joy Till pela doação do equipamento duplicador Risograph EZ590 e pela parceria com o grupo de pesquisa Imagem(i)matéria e a UFRJ.

6 Referências

- AGAMBEN, Giorgio. O ato de criação. In: AGAMBEN, Giorgio. **O fogo e o relato**: ensaios sobre criação, escrita, arte e livros. São Paulo: Boitempo, 2018. p.59 - 81.
- BICHO, Daniel de Oliveira Guttman. **Jornadas não Mapeadas**: Errância e experiência em um design de fronteira. Dissertação (Mestrado em Design) – Programa de Pós-Graduação em design gráfico, Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, f.99. 2019.
- BONDÍA, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Rev. Bras. Educ.**, Rio de Janeiro, n. 19, p.20-28, Apr. 2002 .
- BRETON, André; BETRON, Diego Rivera. **Por uma arte revolucionária independente**. São Paulo: sobinfluencia, 2021.
- DELEUZE, Gilles. O ato de criação. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 27 jun. 1999. Caderno Mais!
- DELEUZE, Gilles; PARNET, Claire. **Abecedário de Gilles Deleuze**. Éditions Montparnasse, Paris. Filmado em 1988-1989. Publicado em: 1995.
- DUARTE, Cristiane Rose; MIRANDA, Cybelle Salvador; SANTANA, Ethel Pinheiro; *et al.* **Experiência do lugar arquitetônico**: dimensões subjetivas e sensoriais das ambiências. Rio de Janeiro: Rio Books, 2022.
- FALABRETTI, Ericson. A presença do Outro: inter-subjetividade no pensamento de Descartes e de Merleau-Ponty. **Revista De Filosofia Aurora**, v. 22, n. 31, p. 515-541, jul./dez. 2010. Disponível em: <https://periodicos.pucpr.br/aurora/article/view/2533>. Acesso em: 12 jun. 2024.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 12ª edição. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 1983.
- GALVANI, Pascal. A Autoformação, uma perspectiva transpessoal, transdisciplinar e transcultural. **Educação e transdisciplinaridade II**, São Paulo, Triom/UNESCO, 2002, p.95-121.
- INGOLD, Tim. **Fazer**: antropologia, arqueologia, arte e arquitetura. Petrópolis, RJ: Vozes, 2022.
- LATOURE, Bruno. Um Prometeu cauteloso? Alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Sloterdijk). trad. Daniel B. Portugal e Isabela Fraga. **Agitprop**: revista brasileira de design, São Paulo, v. 6, n. 58, jul./ago. 2014.
- LEME, André Paes. SPINOZA: O CONATUS E A LIBERDADE HUMANA. **Cadernos Espinosanos**, [S. l.], v. 1, n. 28, p. 109-128, 2013. DOI: 10.11606/issn.2447-9012.espinosa.2013.81262. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/espinosanos/article/view/81262>>. Acesso em: 12 ago. 2023.
- LUPTON, Ellen. The Designer as Producer. in: HELLER, Steven. **The Education of a Graphic Designer**. New York: Allworth Press, 1998, p.159–162.
- OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 3ª edição. Petrópolis: Editora Vozes, 1983.
- SAUVAGNARGUES, Anne. Somos nada mais que imagens: Entrevista com Anne Sauvagnargues [Entrevista concedida a] RANIERE, E.; HACK, L. **Revista Polis e Psique**, [S. l.], v. 10, n. 1, p. 6–29,

2020. DOI: 10.22456/2238-152X.97503. Disponível em:
<https://seer.ufrgs.br/index.php/PolisePsique/article/view/97503>. Acesso em: 22 dez. 2022.

ROCK, Michael. The designer as author. **Revista Eye**, vol. 5, n. 20, 1996. Disponível em:
<https://www.eyemagazine.com/feature/article/the-designer-as-author>. Acesso em 12 jun. 2024.

SILVA, Michel Goulart. Arte e revolução em Trotsky e Breton. **Revista Aurora**, São Paulo, v.10, n.30, p.55-64 ,fev., 2008.