

editorial  
editorial

entrevista  
interview

ágora  
agora

tapete  
carpet

artigo nomads  
nomads paper

projetos  
projects

expediente  
credits

próxima v!rus  
next v!rus

**V!20**

revista **V!RUS**  
**V!RUS journal**

issn 2175-974x  
ano 2020 year  
semestre 01 semester  
Julho 2020 July



# O DESVIO COMO MÉTODO: A DIMENSÃO RELACIONAL NO DESIGN RADICAL DEVIATION AS A METHOD: THE RELATIONAL DIMENSION IN RADICAL DESIGN

ANGELICA OLIVEIRA ADVERSE, ADRIANA DORNAS, MAIRA GOUVEIA

PT | EN

**Angelica Oliveira Adverse** é Bacharel em Desenho, Doutora em Artes Visuais e residente pós-doutoral no Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal de Minas Gerais. É Professora Adjunta da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais e do Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade do Estado de Minas Gerais. Pesquisa no campo da Filosofia da Arte, Estética, História da Arte e História da Moda, desenvolvendo estudos sobre Wearable Computing a partir de relações entre a Arte, a Moda e o Design.

**Adriana Dornas** é graduada em design de produto e é Doutora em Design. É pesquisadora e curadora de design contemporâneo no MUC – Museu da Cadeira Brasileira, onde pesquisa sobre design-arte, design autoral, permeando a arte, a moda, a arquitetura e o design.

**Maira Gouveia** é Bacharel em Design de Moda e pesquisadora do Programa de Pós-graduação em Design na Universidade do Estado de Minas Gerais. Estuda as relações entre corpo e objeto nas intersecções entre arte e design.

Como citar esse texto: ADVERSE, A. O.; DORNAS MOURA, A. N.; COELHO, M. P. G. O desvio como método: a dimensão relacional no design radical. **VIRUS**, São Carlos, n. 20, 2020. [online]. Disponível em: <<http://www.nomads.usp.br/virus/virus20/?sec=4&item=4&lang=pt>>. Acesso em: 22 Jul. 2020.

ARTIGO SUBMETIDO EM 10 DE MARÇO DE 2020

## Resumo

A partir de uma abordagem histórico-crítica sobre design e método, analisamos nesse artigo a dimensão relacional das experiências e das ações propostas pelo Design Radical com as seguintes áreas: a arquitetura, a moda e a arte. O estudo examina as questões a seguir: a complexidade do campo científico do design, a dimensão estética das experiências relacionais e o sistema disruptivo que redefine não somente os métodos, mas as práticas de projeto. Analisa, ainda, como o caráter interdisciplinar e transdisciplinar do Design Radical propõe uma crítica ativa a partir de experimentações quanto às formas de habitar, de vestir e de criar novos conceitos. Observa, ainda, como o ideário do Design Radical propõe uma mudança na diretriz do sistema de consumo dos objetos para novas possibilidades de vivências sensoriais. Por fim, pretende-se analisar como a questão dos métodos orientava as estratégias da prática de projeto contestando as significações socioculturais dos objetos de design.

## **1 Introdução**

O estudo parte de uma abordagem crítico-histórica, baseando-se na ideia do desvio como método, para apresentar o percurso interdisciplinar e transdisciplinar do design em relação a outras áreas, como a arquitetura, a arte e a moda. Para tanto, construímos um itinerário de estudo a partir das intervenções do Design Radical, permeando as transformações não somente dos métodos de pesquisa, mas das experiências do design como um campo aberto para interações diversas. A partir da epígrafe de Benjamin (1984, p. 50), observamos os desvios escolhidos por designers, artistas e arquitetos para representar métodos que questionam o princípio da funcionalidade e a plasticidade, o valor de uso e a exposição fetichista pela via da aquisição de produtos. Apresentamos como o design integrou-se a outros campos, desenvolvendo novos métodos que lhe permitiram explorar processos que discutiam novas experiências do corpo com os objetos, a fim de colocar em questão outras formas de vida e de habitação nas cidades.

## **2 Método e projeto: uma perspectiva crítica**

Pensar os métodos de pesquisa nos direciona a questões relacionadas ao sentido do design enquanto Ciência de Projeto. Entretanto, em nossa contemporaneidade, essa reflexão requer atenção para evitar tributos alfandegários relacionados às fronteiras do que é ou não design. Caberia, assim, perguntar: os caminhos metodológicos são responsáveis por definir o que seria o produto de design? Como, a partir dos métodos, nós poderíamos apontar as nuances que definem o sentido da experiência e dos processos de experimentação na pesquisa do design?

Como uma resposta, lembremo-nos de Vial (2014, p. 22-23): o entendimento histórico do sentido da palavra design estaria voltado, desde o Renascimento, a um tipo de concepção metódica para elaboração de projetos. Não é raro encontrarmos linhas temporais que associam a origem da palavra design ao processo de industrialização ligado às artes decorativas, no fim do século XIX. Após a Revolução Industrial, o design passou a corresponder aos processos e estratégias de criação industrial seriada. No entanto, o que caracterizaria o design seria a validação de uma teoria por meio da experiência, algo que remontaria às práticas da arquitetura no *Quattrocento*, período já marcado pela gestão da complexidade, ou seja, um aspecto essencial para a elaboração de uma racionalidade sistemática na concepção de projetos. Assim, *método* nada mais seria do que o domínio de uma concepção, sendo esta um sistema complexo cujo objetivo principal se centraria em estruturar redes de conexão das diferentes etapas ou processos durante a pesquisa e realização do projeto.

A utilização da palavra design sugeriria um tipo de anacronismo controlado, porque o processo é heterocrônico. Este termo apontaria tanto para o controle metódico da concepção, quanto para a aplicação empírica de experimentos relacionados às formas e aos materiais. Os métodos modelizam e alternam a divisão temporal dessas fases do projeto. Todavia, ainda seguimos ideais racionalistas modernos, adotando caminhos metodológicos universais que seccionam a prática empírica do ateliê e a pesquisa científica do laboratório. Como consequência, ignoramos as experiências empíricas locais que poderiam favorecer uma pesquisa em design engajada numa ecologia humana. Essa concepção metódica do trabalho foi desenvolvida na medida em que algumas escolas e seus ateliês racionalizaram e sistematizaram os caminhos estratégicos de pesquisa-criação. De acordo com Vial (2015, p. 23-24), a reflexão empírica do fim dos anos 1960 foi responsável por introduzir um modelo de experiência, do qual resultou a descoberta de métodos inovadores que transformaram as abordagens dos problemas a partir de experimentações com outras áreas de conhecimento.

Como nos explica Boutinet (2002, p. 224), desde Brunelleschi (1377-1446) a noção da prática de projeto marcou uma dupla divisão temporal. O primeiro momento representa a concepção do desenho no ateliê por meio de maquetes; o segundo momento registra a execução e realização. A partir de 1420, a prática de projeto passou a delimitar momentos precisos: a ideação, a criação, a prototipagem, a execução e a produção. Nessa perspectiva, existe uma complexidade ligada à realidade do contexto no qual os trabalhos de pesquisa são desenvolvidos, porque ela é responsável por fornecer os dados que fundamentam o projeto. Isso se deve ao fato de que as reflexões lógicas no ato da pesquisa alicerçam as estratégias de planejamento das ações, ao mesmo tempo em que se constroem as teorias e os pensamentos abstratos a partir das realizações. Essa organização do conhecimento, advinda da experimentação, é responsável por constituir a experiência da prática de projeto. Faz-se necessário, assim, pontuar as instâncias que distinguem a diferença entre experimentação e experiência, a partir dos métodos escolhidos para a realização de projetos.

Dos anos 1920 aos anos 1960, foram publicados inúmeros ensaios na tentativa de elucidar a maneira de se fazer design, entendendo-o como uma "ciência de projeto". Estabeleceu-se, nesse contexto, uma fundamentação da Cultura de Projeto relacionada às práticas laboratoriais das universidades (VIAL, 2015, p. 4). Um exemplo é a contribuição de Horst Rittel do Movimento *Design Methods*, a partir da articulação de saberes transversais entre diversos campos como a matemática, a computação e a arquitetura.

A partir dos anos 1980, a ideia do design como ciência foi colocada em questão. A prática do design foi compreendida como reflexiva e, neste sentido, a dimensão empírica favoreceu a construção de um saber por intermédio da ação. Para Schön (2000, p. 225), a pesquisa em ateliê conduz ao sentido da reflexão-na-ação, favorecendo a construção de uma epistemologia do projeto baseada em informações científicas. As reflexões sobre as estratégias de ação são importantes porque fundamentam as noções acerca do pensamento no design. Pensar com os designers inverte, segundo a perspectiva de Cross (2001, p. 4), a noção do design como uma disciplina, pois o *design thinking* pode tornar-se uma cultura. Como tal, ele possibilita o entendimento da construção de novas abordagens para a mudança de comportamentos. Disso resulta a "ciência do design", quer dizer, a construção de saberes que alternam a pesquisa empírica e a reflexão científica.

Para que pensemos a autonomia do pensamento em design é preciso observar a formação de espaços híbridos, que mobilizam a postura criativa pelo contato com inúmeros campos do conhecimento. Seria prudente nos referirmos aos métodos de pesquisa em design conscientizando-nos sobre a composição gradativa de intersecção entre vários campos científicos. A aproximação entre múltiplos saberes é composta por uma experiência temporal orgânica, requisitando do designer múltiplas estratégias para organização do cenário contextual do projeto: a coleta de dados, as pesquisas de fontes, a geração de alternativas em ateliê, as experimentações artesanais em oficinas, os ensaios de materiais e as técnicas experimentais em laboratórios. Para cada momento, pode-se observar uma escolha de diferentes caminhos metodológicos para estruturar o cronograma de pesquisa, a experimentação e a produção<sup>1</sup>.

De acordo com Goudinoux (2018, p. 57), as práticas científicas colaborativas ampliaram a experiência de criação. Se, no passado, o ateliê representava apenas o lugar em que se assentava uma prática singular pela vivência do fazer solitário, acentuando o estilo do autor, os laboratórios, agora, propõem uma redefinição da noção de autoria. É somente pela subversão da figura tradicional do autor que podemos pensar uma estrutura epistemológica complexa. Os agenciamentos coletivos e as práticas colaborativas têm um papel importante para romper com o jogo de hierarquias existentes entre as áreas da pesquisa científica.

Contudo, não basta somente pensarmos numa coexistência entre campos. É necessária uma integração entre as disciplinas e seus conteúdos em uma acepção mais holística, que permita desencadear a transferência de métodos entre as áreas, dos processos de aplicação para a construção de novas análises epistemológicas.

Lembra-nos Chomarat-Ruiz (2018, p. 13) que a diferença entre os métodos utilizados no ateliê e no laboratório é o que distingue o processo artesanal da experiência científica. O hibridismo entre tais processos permite ao design aproximar-se da arte como forma de inventar uma pesquisa capaz de ultrapassar a distinção entre arte e ciência. A práxis artística teria um papel decisivo: produzir conhecimento sensível diante da realidade. O hibridismo entre *poïesis* e *aesthesis* possibilita ao design não somente aproximar-se da arte como, por intermédio dela, unificar o inteligível e o sensível. Esse encontro subverte os métodos de pesquisa de forma a ultrapassar a distinção entre arte e ciência. Essa passagem é, segundo a autora, essencial para teorizar as experimentações laboratoriais e para produzir conhecimento pelo desenvolvimento técnico-sensível no ateliê. A ciência do projeto pode conceder à arte uma nova forma de proposição para a transformação dos conceitos formulados a partir da experiência da vida cotidiana e do real.

Para Morin (2015, p. 19), esse princípio estaria relacionado à complexidade sistêmica. A noção de complexidade propõe uma associação de campos heterogêneos a fim de expandir a transversalidade dos campos de saber. Trata-se de uma abertura para os processos perceptivos a partir de conexões flexíveis entre o ecossistema (sujeito, objeto de pesquisa, espaço social, ciências, práticas, etc.) e a reforma paradigmática daquilo que podemos compreender por realidade. A noção de complexidade que apresentamos tem como finalidade observar os desafios da produção de conhecimento na contemporaneidade, processo que se estrutura por movimentos transversais que atravessam métodos, áreas e práticas de criação e pesquisa. Essa interação disciplinar propicia intersecções entre métodos oriundos de campos disciplinares distintos. A complexidade aponta para uma nova organização dos processos de aplicação de fundamentos científicos. Ela transforma as análises epistemológicas e a geração de alternativas para se pensar as novas disciplinas voltadas à atitude *trans*. Como ressalta Brandão (2008, p. 30), as bases para a atitude transdisciplinar entrelaçam o rigor, os desvios, a abertura para o desconhecido, o inesperado e o imprevisto.

O engajamento em práticas coletivas pode contribuir para o desenvolvimento crítico das questões voltadas aos espaços não institucionais de pesquisa. A partir de uma nova perspectiva colaborativa é possível pensar formas de cooperação semelhantes àquelas dos coletivos, redefinindo a noção de autoria e a concepção tradicional de artista ou de designer. A concepção mais alargada sobre a prática do projeto em design como um tipo de fazer artístico alicerça algumas problematizações que concernem à vida social em suas dimensões política, social, econômica e biológica (GOUDINOUX, 2018, p. 58). A construção de uma inteligibilidade recíproca entre diversas áreas do conhecimento produz uma ecologia das práticas coletivas articulando os corpos, os modos de vida, os grupos sociais e a cidade. A articulação entre o ateliê e o laboratório cria uma (des)possessão dos valores de uso do conhecimento, gerando, desta forma, um conhecimento nômade ao democratizar os signos, os processos de simbolização e a construção de um pensamento abstrato em torno de um conceito. A consequência desse movimento é a dissolução dos territórios de classificação e qualificação do capital cultural aplicado e utilizado por determinados grupos.

A (des)monopolização da prática de projeto coloca em perspectiva a micropolítica dos grupos. A partir daí, o personalismo das práticas de criação integram-se ao sentido da produção de uma sensibilidade comum, de um corpo comunitário, para fomentar as aproximações e distâncias que nos fazem pensar no que Nancy (2016, p. 18) denominou por comunidade sem comunidade: uma comunidade inoperada. Seria, na verdade, uma comunidade com um tipo muito específico de partilha, na qual a experiência coletiva desloca o sentido do singular para a dimensão de uma percepção múltipla e pluralizada. Estas experiências de partilha se realizariam em um tempo e lugar determinados. Segundo Vercauteren (2018, p. 89), a experimentação de dispositivos coletivos é fundamental para que experimentemos diferentes maneiras de fazer, de perturbar, de modificar e de enriquecer uma prática, a partir da qualidade das partilhas e manifestações que elas tecem. O autor considera que as práticas de co-criação não são apenas dispositivos desencadeados pelos métodos de trabalho: elas são eventos que propiciam acontecimentos, gerando novas reflexões. As ações problematizam as novas perspectivas, que distinguem o momento da pergunta e a tentativa de encontrar uma resposta. Os espaços de trabalho coletivos também são essenciais para a elaboração de novos métodos, pois eles permitem vivenciar os problemas de modo coletivo para compor uma ambiência de dúvida na elaboração das questões e das experimentações. As práticas coletivas constroem o desejo de fabricar um lugar da pergunta, na qual se agenciará o caminho da experimentação.

A experimentação da práxis artística pela abstração dos conceitos em design remodela a ideia da autoria e a concepção de um produto final (BOELEN, 2014, p. 287). Nessa instância, a atitude de co-criação conecta a experiência científica à experiência temporal da vida, pois estabelece políticas geo-culturais e contextuais diversas, entrelaçando sensivelmente o sujeito e os objetos, o cidadão e a cidade, o criador e os campos do saber, etc. A arquitetura torna-se igualmente um sistema complexo, sendo o espaço no qual a ação do evento se realiza. A partir da formação desse espaço livre, a dimensão relacional dos modos de vida se constitui. Entendemos, a partir disso, que a arquitetura seria responsável por organizar alguns elementos estruturais que articulariam a experiência temporal da moda, pois o espaço permite que compreendamos a dimensão do instante. Então, seria a partir da vivência sensível no espaço-tempo do contemporâneo que a experiência artística poderia se constituir. Sugerimos, a partir dessa leitura, que a elaboração do tempo vindouro, isto é, do futuro projetado pelas ideias de uma pesquisa em design, pode se concretizar.

Diante disso, poderíamos dizer que ações do Design Radical e do Anti-Design efetivaram delicadamente o diálogo interdisciplinar e transdisciplinar com os campos da moda, da arquitetura e da arte. A moda apresenta-se como um fenômeno metafísico. Ela expressa a dinâmica temporal porque delimita uma ruptura, nos permite distinguir as práticas do passado e as suas diferenças diante de inovações do futuro. Ela também acentua as nuances estéticas contemporâneas. Como nos explica Agamben (2009, p. 59), a moda esboça a nossa singular relação com a contemporaneidade e, a partir dessa experiência com o "agora" da moda, o designer pode capturar o limiar inapreensível do vindouro. É nesse instante que o designer projeta uma ética de futuro, porque ele desenha um produto que gerará um novo comportamento. A moda doa à experiência da prática de projeto em design um certo "ágio" a partir do qual o design passa a estabelecer uma relação muito particular com o devir. A arte adentra esse diálogo permitindo a produção de conhecimento da experiência sensível por meio do gesto, isto é, da própria prática (*téchné*) articulando a poética e a experiência dos sentidos (*aesthesis*).

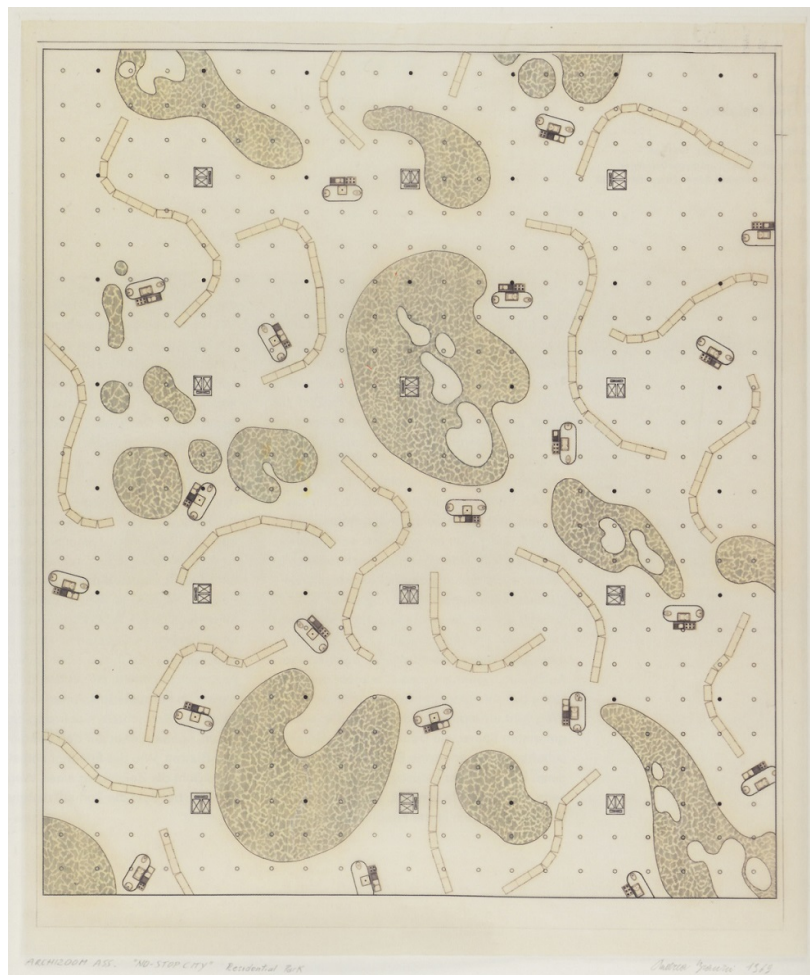
### **3 O anti-projeto como fim: reinvenção do objeto, criação da experiência**

As interseções entre arquitetura, arte, design e moda geram formas de linguagem, integrando artisticidade às peças confeccionadas, aspecto que detém a nossa atenção para as discussões atuais acerca dos processos projetivos do design. Neste cenário, os grupos de ruptura atenuaram as fronteiras entre as categorias de projeto e as experiências estéticas advindas da arte conceitual (RANZO, 2012). Ao que parece, ao articularem os métodos da arte e da arquitetura ao campo do design, eles inverteram ontologicamente a ideia de projeto, introduzindo a noção de coexistência como função. O projeto converte-se dessa forma, em anti-projeto. Entre alguns grupos italianos, destacam-se: Studio Archizoom (1966), Superstudio (1966), Strum (1966), Global

Tools (1973), Studio Alchimia (1976), e Memphis (1981). O foco de atuação desses coletivos de vanguarda aconteceu nas cidades de Milão, Florença e Turim.

Os grupos supracitados se formaram com o objetivo de elaborar uma abordagem de criação vanguardista, conceituada como Anti-Design. O método de ação desses coletivos partia de uma postura crítica para pensar as novas formas de habitar o mundo, pela proposição de projetos anti comerciais, denominados anti-projeto, que priorizavam a proposição da experiência coletiva de co-criação como um dispositivo metódico para o design. Para seus integrantes, eram importantes os processos desenvolvidos coletivamente: saraus, performances, escritura de manifestos e tratados, esboços, desenhos, fotomontagens e projetos utópicos, com os quais se enfatizava o protesto contra o design estabelecido (SCHNEIDER, 2010). Segundo Filiberto Menna (1972, p. 411, tradução nossa), "nestas propostas, encontramos um tom provocativamente irônico e um elemento de jogo forte e consciente. Mas, neste jogo de design, os arquitetos mostram sua compreensão do que está acontecendo e seu desejo de ter um impacto na realidade".

Destacamos, em nosso artigo, o Studio Archizoom (Figura 1), pela proposição de ambientes pensados como os teatros da vida. Objetivava-se, a partir dessa ideia, que os objetos fossem personalistas, guardando a identidade pessoal dos seus atores (algo muito semelhante à noção do estilismo para a moda). Para os integrantes do estúdio, a forma do objeto não poderia ser genérica, isto é, ela não poderia ser igual para todas as pessoas. O design deveria oferecer uma variedade plástica para representar a diversidade cultural dos grupos humanos (GARNER, 2008). As propostas do Archizoom confrontavam os cânones minimalistas, priorizando a transmissão de mensagens mais singulares a partir dos processos de co-participação.



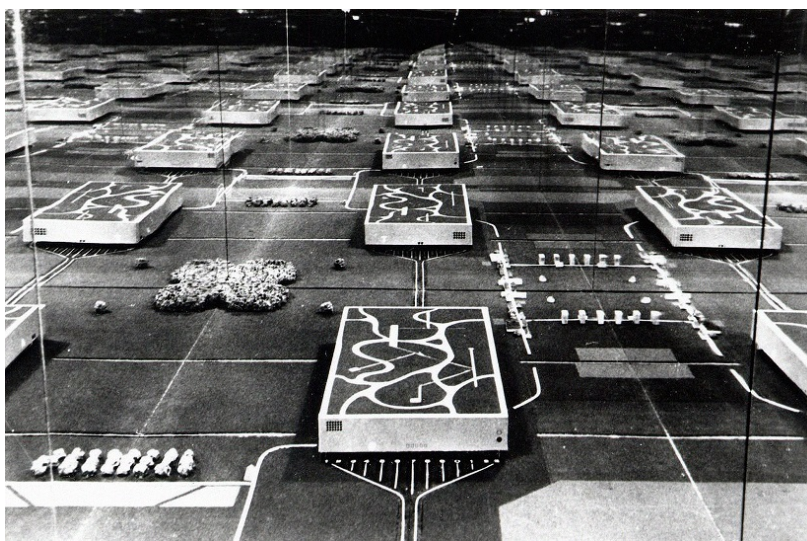
**Fig. 1:** Studio Archizoom, projeto *No-Stop City*. Fonte: Studio Archizoom, 1969. Disponível em: <http://www.andreabranzi.it/portfolio/no-stop-city-andrea-branzi-archizoom/>. Acesso 12 jun 2020.

O Studio Archizoom reconheceu as complexidades e as contradições da arquitetura, compreendendo que, enquanto uma disciplina, ela não poderia atuar isoladamente (GARNER, 2008). Assim, seus integrantes utilizaram o termo arquitetura dentro de um campo expandido, defendendo um modelo de arquitetura transdisciplinar em constante aproximação com a tecnologia para buscar outras maneiras de organização dos espaços nas cidades. Os anti-projetos apresentados pelo grupo dialogavam com a ideia de uma ecologia dos saberes, ao promoverem uma identificação com o meio social. O estúdio rompeu com as diretrizes estéticas pré-constituídas sem interação com os usuários (PIETRA apud DAUTREY, QUINZ, 2014, p. 55).

A pesquisa do Studio Archizoom culmina no projeto *No-Stop City* (Figuras 1 e 2), desenvolvido de 1969 a

A destruição de objetos, a eliminação da cidade e o desaparecimento do trabalho são eventos intimamente conectados. Pela destruição de objetos, queremos dizer a destruição de seus atributos de 'status' e as conotações impostas por aqueles que estão no poder, de modo que vivemos com objetos (reduzidos à condição de elementos neutros e descartáveis) e não por objetos (Museum of Modern Art, 1972, p. 245, tradução nossa).

1971, que consiste em uma visão radical das cidades do futuro. Apresentando a cidade como um lugar sem limites e com objetivo de ocupar as suas superfícies, são concebidos móveis multifuncionais, objetos e novos vestuários (GARNER, 2008). A pesquisa se configurou como uma proposta de espaço urbano contínuo e livre, abandonando o conceito dos espaços herméticos. Seria uma proposta de livre arquitetura, uma concepção fluida e sem limites. A apropriação do espaço não aconteceria pelo uso habitual e pragmático, mas pela necessidade momentânea, de maneira análoga às diretrizes do Situacionismo. O anti-projeto *No-Stop City* radicalizou-se integrando em sua proposta as tensões políticas e culturais entre o local e o global. Afirma-nos Branzi: "o fenômeno mais importante que queríamos assinalar era justamente o da transformação mais profunda do próprio conceito de cidade" (RANZO, 2012, p. 28).



**Fig. 1:** Coletivo Archizoom, projeto *No-Stop City*. Fonte: Studio Archizoom, 1969. Disponível em: <http://architectuul.com/architecture/no-stop-city>. Acesso 12 maio 2020.

O Studio Archizoom propunha uma diluição das fronteiras entre a arquitetura, a arte, o design e a moda, pois em cada um dos campos reativavam-se as questões filosóficas sobre o corpo e o espaço, tempo e novidade, experiência estética e proposição crítica, projeto e improvisação. Essas proposições abriram-se para as situações vividas na realização das ações, engendrando novos conceitos de autoria participativa, com concepções muitas vezes voltadas ao que a arte contemporânea compreendeu como escultura social. Essa postura sugere algumas questões referentes ao texto de Lipovetsky e Serroy, que afirmam:

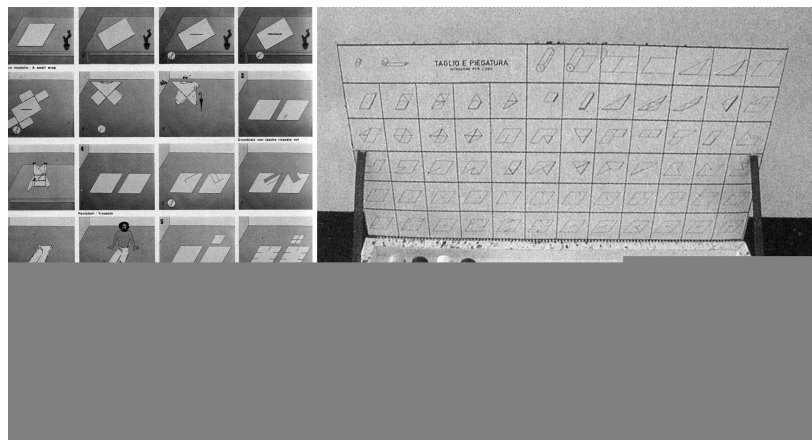
Enquanto se evaporam as antigas fronteiras, se afirma um novo tipo de design feito de sobreposições, de interpenetrações, de transversalidades. Atualmente, design, escultura, moda (...) tudo pode se misturar e se confundir: o design não tem mais um estatuto claramente diferenciado. Tornou-se um universo indeterminado, aberto, multidimensional, podendo ser ao mesmo tempo objeto utilitário, decoração, moda, arte e até peça de luxo (LIPOVETSKY, SERROY, 2015, p. 170).

Nesse aspecto, se os métodos escolhidos para compor as práticas de criação coletiva não respondiam às perguntas clássicas do design, eles passaram a se orientar por uma conduta de desvio. Adotaram o desvio como método e integraram a experiência do estranho e do inabitual nas práticas de projeto. A instrumentalização da experiência como método propunha que cada sujeito pudesse construir uma definição conceitual para as práticas vivenciadas. O processo surge, então, como elemento central para sistematizar a condição conceitual da criação coletiva. Nesse contexto, fica a convicção de um fortalecimento do elo entre linguagem, expressão e execução. O repertório conceitual se ampliou para além de influências estilísticas e se aprofundou em métodos próprios desenvolvidos por um nicho de interação contextual: a vida social no espaço das cidades.

Para abordarmos a inovação das práticas do Anti-Design ou do Design Radical, é preciso que retomemos a importância do poder do indivíduo na relação estabelecida no interior da experiência coletiva. Como esclarece Vercauteren (2018, p. 164), quando conseguimos estabelecer relações dentro de um grupo, conseguimos perceber o nosso poder de agir. A percepção dessa força integra-se ao sentido do regime de relações por intermédio do qual um sistema ecológico é construído (ESPINOZA *apud* Vercauteren, 2018, p. 165). Desse regime, é fundamentado o *ethos* que determina a percepção estética nos modos de sentir coletivo. A natureza desses afetos compõe a forma como cada indivíduo constrói o seu caminho para agir, ou seja, cada participante pode criar um método de interação com os trabalhos experimentados. Assim, cada sujeito torna-se livre para inventar as suas ações ou proposições. É pela força das relações derivadas do encontro que a autonomia da co-criação é erigida.

Segundo Vercauteren (2018, p. 169), é pela ação de se reunir para criar coletivamente que se forma a consciência do poder de realização de cada sujeito. Nesse contexto, a experiência coletiva não somente fabrica uma noção comum como aumenta a capacidade de invenção criativa de novos métodos. Os agenciamentos dinamizam o entendimento de um interstício cultural das experiências coletivas como fator de sociabilidade e ao mesmo tempo de construção do Si (processos de subjetivação). Por isso, os projetos desses grupos de ruptura são desenvolvidos de maneira a multiplicar o gesto criativo, potencializando a autonomia do usuário para desenvolver as suas próprias criações. É em virtude dessa multiplicação dos gestos que a dimensão política da diversidade de experiências se constitui como uma das formas de design social.

O já citado anti-projeto *No-Stop City* desenvolveu-se, igualmente, como proposta da crítica em design e da criação de móveis, objetos e roupas. Notamos que a série *Vestirsi è facile* faz parte de uma fase já amadurecida dentro da pesquisa do coletivo. O projeto foi realizado em 1973, quando o grupo já havia publicado textos e produzido outras propostas no sentido vestimentar. Em *Vestirsi è facile* (Figura 3), como aponta Siravo (2015), apresenta-se uma maleta que, ao ser aberta, revela desenhos em forma de origami e um kit destinado à produção de roupas. A caixa continha pedaços de tecido quadrados de 70 cm X 70 cm, materiais básicos para costura e um manual de instruções em sua tampa com um passo-a-passo, ilustrando possibilidades de dobras e plegueados, buscando dar ao “usuário-produtor” autonomia na execução de sua vestimenta. As roupas propostas seriam vestimentas unissex, neutras, flexíveis e modulares, que poderiam ser modificadas de acordo com as necessidades do usuário.



**Fig. 3:** *Vestirsi è facile* publicado na Revista Casabella no. 387. Fonte: Studio Archizoom, 1973. Disponível em: <https://tinyurl.com/ydgj86s6>. Acesso 12 maio 2020.

Esse método de atuação intenta subverter as fronteiras temporais que elucidamos no início do artigo, explicadas por Boutinet (2002, p. 224), pois tem como princípio de projeto uma clara concepção das etapas processuais de um projeto: ideação, prototipagem e realização. Nessa experiência vestimentar, o desenho, a concepção conceitual e a plástica são inteiramente destinados ao usuário, cabendo-lhe co-criar a partir das orientações propostas pelo designer. Na proposta *Vestirsi è facile*, o entendimento da cidade torna-se complexo, passando a integrar as roupas que revestem os corpos. A paisagem humana configura-se como um conjunto de comunicação das cidades, reconfigurando o imaginário e estruturando novos vínculos e coexistências. A roupa torna-se parte da linguagem visual dos corpos que ocupam os espaços citadinos e, por isso, ela vai associar-se à expressão temporal de uma determinada época. Na medida em que esses códigos são veiculados como expressão de uma forma de agir que permite a invenção de múltiplos gestos corporais, as roupas se aproximam do fenômeno da moda. A experiência vestimentar tem como objetivo criar uma singularização das roupas produzidas e, conseqüentemente, tornar-se uma referência para uma comunidade de usuários.



**Fig. 4:** *Vestirsi è facile* publicado na Revista Casabella no. 387. Fonte: Studio Archizoom, 1973. Disponível em: <https://tinyurl.com/ydgj86s6>. Acesso 12 maio 2020.

*Vestirsi è facile* (Figura 4) se tornou marcante por atribuir aos usuários uma espécie de autonomia no processo produtivo, reforçando a possibilidade de adotarem procedimentos de autoria colaborativa. Concomitantemente, ele propôs um modelo de design que colaborava para que o usuário experimentasse uma nova maneira de estar no mundo. Vemos que essa criação fez parte de uma busca sistemática por confrontar as estruturas fechadas, permitindo aos participantes da experiência praticarem de forma pedagógica a sua autonomia reflexiva.

## 5 O desequilíbrio disruptivo como sistema de compreensão

Ainda sobre a construção de observações sobre a ação, desenvolvendo teorias e conceitos por intermédio de uma práxis, gostaríamos de pensar a possibilidade de construção de vivências na cidade a partir dos objetos e a reflexão através da criação, produzindo um modelo de experiência que pode resultar na descoberta de métodos inovadores, transformando as abordagens dos problemas ou dos temas. Para tanto, analisaremos o trabalho *Il Commutatore*, a seguir.



**Fig. 5:** *Il Commutatore*, série Sistemas de Compreensão. Fonte: Cortesia Archivio Ugo La Pietra, 1970. Milano. Disponível em: <https://ugolapietra.com/en/the-1970s/il-commutatore/>. Acesso 12 maio 2020.

Retomando o Design Radical, destacamos Ugo La Pietra. Como polímata, ele desenvolveu projetos relacionados à arquitetura, ao desenho de *charges* e *cartoons*, roupas e *wearables*. Ele foi professor universitário, crítico e também atuou como designer gráfico. O catálogo da exposição do Design Radical, de 1972, o apresenta da seguinte maneira: "Suas pesquisas se concentraram não apenas em problemas práticos de produção em massa e nos usos de novos materiais, mas também em problemas teóricos relacionados à morfologia e ao papel social do design." (Museum of Modern Art, 1972, p. 224, tradução nossa). O trabalho aqui selecionado (Figura 5), denominado *Il Commutatore*, é parte da série Sistemas Desequilibrantes. Sobre ele, Ugo La Pietra afirma, em entrevista a Emanuele Quinz:

(...) de fato, o *Piano Inclinato (Commutatore)* é uma espécie de manifesto programático, que alude – por meio de objetos sugestivos de desvio – à decodificação do ambiente e à superação de códigos impostos. Este programa de trabalho e pesquisa foi completado por toda uma série de intervenções (ao mesmo tempo objetos, instalações, performances), que realizei na década de 1970.<sup>2</sup> (QUINZ, 2014, p. 55, tradução nossa).

O objeto (Figura 5) é composto por duas lâminas de madeiras conectadas por um eixo central angular, dobrável e reclinável. Apresenta-se como um objeto simples, mas de grande perspicácia conceitual.



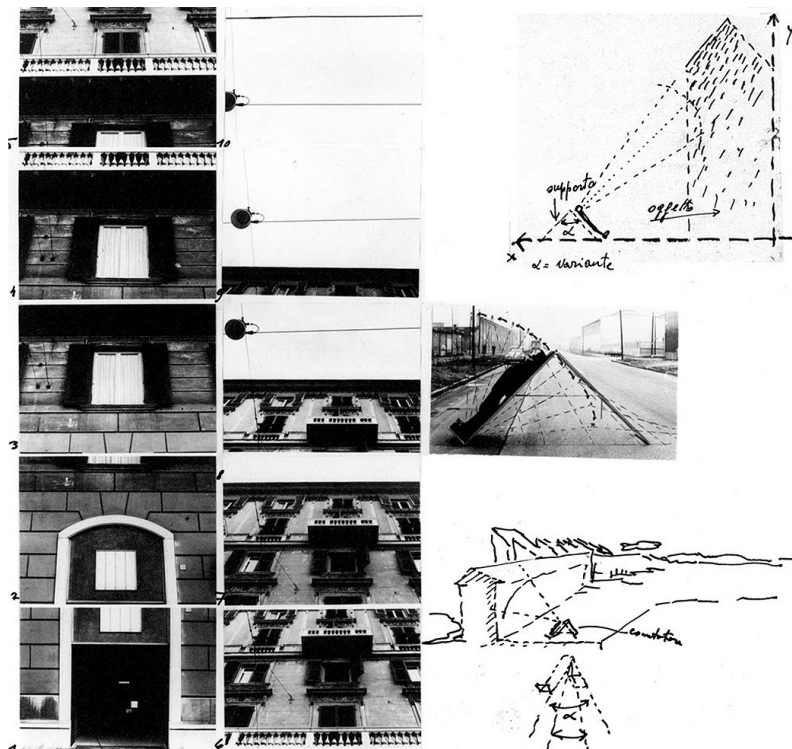
Inclinando-se sobre as tábuas de madeira, o usuário se coloca em uma posição inusitada em relação ao ambiente urbano, podendo, a partir de então, observar a cidade sob novas perspectivas. Encontra-se no *website* de Ugo La Pietra a seguinte definição do *Sistema Desequilibrante*:

Este objeto particular pode ser considerado como a ferramenta emblemática de todo o trabalho de pesquisa no ambiente urbano. Muitas vezes, através do seu uso, La Pietra foi capaz de ver coisas que não eram imediatamente legíveis, foi muitas vezes usado também por outras pessoas. Instrumento não apenas de conhecimento, mas também de compreensão e proposta, criado em um momento em que o chamado "design radical" construiu objetos evasivos e utópicos (2018, tradução nossa).

A proposta apresenta um desejo de busca pela experiência de uma produção coletiva dos modos sensíveis de vivenciar coletivamente o espaço da cidade a partir de objetos vestíveis. Percebe-se, nessa experiência, a importância do termo *compreensão*. Para La Pietra, a emergência de novas formas de criação coletiva é gerada pela *compreensão* da relação corpo-objeto-espaço. O usuário busca, nessa nova perspectiva gerada na relação com o objeto, uma *compreensão* do mundo, ou seja, o desenvolvimento de um processo para experimentar o seu gesto criativo. Segundo La Pietra:

As imersões são um convite a um comportamento que se afasta da realidade para descobrir um tipo de "privacidade", que é uma separação e um meio de testar as possibilidades de intervenção por meio de elementos disruptivos que podem deslocar termos codificados e tradicionais. Desse modo, movimenta-se uma dinâmica de relação, com o comportamento livre do indivíduo, dando sentido às potencialidades inerentes à presença espacial (LA PIETRA *apud* MUSEUM OF MODERN ART, 1972, p. 226, tradução nossa).

Como Ugo La Pietra afirma em sua entrevista, essa ferramenta incomum marca suas explorações do ambiente urbano, na década de 1970. Esse objeto nos permite demonstrar a capacidade do design de permitir ao corpo experimentar outras formas de estar no mundo, trazendo, a partir dessa vivência, uma nova consciência da relação entre o corpo e o objeto. É uma aproximação sensível do espaço com as poéticas vestimentares do corpo. O desejo de participar dessa ação coletiva de portar os objetos no espaço citadino constrói uma dimensão performativa do design, reforçando a noção de comportamento pela presença do indivíduo. Por isso, a palavra italiana *commutatore* é um importante índice para seu método de trabalho. Ela pode ser traduzida para o português como *interruptor*. Esta palavra, no sentido de interruptor, nos leva a compreender o sentido da transformação da prática de projeto. O termo também serve para a matemática, referindo-se à troca de fatores numa operação. Para a eletrônica, a palavra ganha o significado de transformador de fases. O *mutare* possui, em sua etimologia latina, o verbo *mudar*. É o objeto que permite ao usuário transformar sua forma de ver o mundo.



**Fig. 6:** *Il Commutatore*, série Sistemas de Compreensão. Fonte: Cortesia *Archivio Ugo La Pietra*, 1970. Milano. Disponível em: <https://ugolapietra.com/en/the-1970s/il-commutatore/>. Acesso 12 maio 2020.

As proposições das ações projetivas de La Pietra (Figura 6) convidam os participantes a experimentar um novo olhar sobre o ambiente urbano, a fim de transformar a compreensão sobre a dimensão do design. Ademais, elas também possibilitam novas incursões estéticas a partir da arte e da arquitetura. A cultura do projeto como concepção metódica sublinha o quanto o design encontrou na arte um ponto de contato para manifestar a importância da junção da ação projetiva à criação estética por intermédio dos atos performativos.

## 6 Considerações finais

Neste artigo, quisemos apresentar como os métodos escolhidos pelos designers nas ações do Design Radical reabilitaram a experimentação coletiva para construir situações relacionais no design. A noção de situação orienta para a ideia de dimensão performativa da arte, intercambiando a relação de alteridade com o espaço e com o corpo. Partindo de leituras de manifestos, construções de poemas, tratados, da produção de colagens e de experimentações da plasticidade dos materiais, os designers tentaram subverter a proposição dos métodos racionais modernos. Os participantes do processo de experiência das práticas em design construíram colaborativamente inúmeras reflexões sobre a dimensão sociopolítica da relação entre sujeito, corpos, espaço, objetos e cidades. A ideia em questão não seria de que todos os usuários pudessem se transformar em arquitetos, artistas ou designers, mas de que, por meio da experimentação de novos métodos de vivência dos projetos em design, eles pudessem vivenciar novas possibilidades funcionais dos produtos.

Os métodos de pesquisa do Design Radical e do Anti-Design tiveram como objetivo sensibilizar os usuários para a problematização da dimensão relacional do design. Essa dimensão relacional é concernente tanto à produção do conhecimento em sua interação e fusão com outros campos científicos, quanto à reorganização da fruição estética no espaço da cidade. A integração dos conceitos metodológicos dos diferentes campos contribuiu para a concepção de um comportamento sensível do sujeito, na situação de uma experiência coletiva. Além disso, fomentou o imaginário do usuário, transfigurando a sua relação com a forma e com a função dos objetos. Ao longo do artigo, quisemos mostrar como algumas intervenções criadas por designers permitiram ao usuário construir um novo sentido para a condição do objeto e também para o sentido de projeto. A partir das experiências coletivas, pudemos perceber a complexidade dos métodos de elaboração dos projetos em design.

Nosso objetivo foi apresentar como experiências do Design Radical agenciaram os usuários a fim de produzir novos vínculos entre o design e a vida, dado histórico que nos leva a pensar como a questão dos métodos de co-participação ou de co-criação são dispositivos que operam novos modelos comportamentais e fomentam inteligências coletivas. Nossa ideia foi apresentar as ações do design como alegorias da ciência nômade, a partir das quais os corpos, os objetos e a cidade refletem a transformação contínua dos saberes e de seus territórios. Poderíamos dizer que o Design Radical apresenta-se como a proto-história do Design Relacional contemporâneo, produzindo a coexistência dos corpos, dos objetos e da cidade.

## Referências

AGAMBEN, G. **O que é o contemporâneo?** e outros ensaios. Chapecó: Argos, 2009.

BENJAMIN, W. **A origem do drama barroco alemão**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

BOELEN, J. Un design des tactiques. In: DAUTREY, J; QUINZ, E. **Strange design**: Du design des objets au design des comportements. Villeurbanne: It Editions, 2014. p. 286-304.

BOUTINET, J. P. Projet. In: BARUS-MICHEL, J. **Vocabulaire de Psychosociologie**. Toulouse: ERES, 2002. p. 222-230.

BRANDÃO, C. A. L. A Transdisciplinaridade. In: PAULA, J. A de. **A transdisciplinaridade e os desafios contemporâneos**. Belo Horizonte: UFMG, 2008.

CROSS, N. Designerly Ways of Knowing: Design Discipline Versus Design Science. **Design Issues**, v. 17, n. 3, p. 49-55, 2001. Disponível em: <https://oro.open.ac.uk/3281/1/Designerly-DisciplinevScience.pdf>. Acesso em: 6 maio 2020.

DAUTREY, J; QUINZ, E. **Strange design**: Du design des objets au design des comportements. Villeurbanne: It Editions, 2014.

GARNER, P. **Sixteen Design**. Cologne: Taschen, 2008.

GOUDINOUX, V. Chercher avec les artistes: enquête sur les pratiques collaboratives contemporaines. *In*: CHOMARAT-RUIZ, C. **De l'atelier au labo**: inventer la recherche en Art et Design. Paris: Hermann, 2018.

LIPOVETSKY, G.; SERROY, J. **A estetização do mundo**: viver na era do capitalismo artista. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

MENNA, F. A design for new behaviors. *In*: AMBASZ, E. (Ed.). **Italy**: The new domestic landscapes. New York, 1972. p. 405-414. (Catálogo de Exposição).

MORIN, E. **Introdução ao Pensamento Complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2015.

NANCY, J. L. **A comunidade inoperada**. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2016.

MUSEUM OF MODERN ART. SUPERSTUDIO. *In*: AMBASZ, E. (Ed.). **Italy**: The new domestic landscapes. New York, 1972. p. 240-251. (Catálogo de Exposição).

QUINZ, E. Objets et stratégies du Design Conceptuel. *In*: DAUTREY, J; QUINZ, E. **Strange design**: Du design des objets au design des comportements. Villeurbanne: It Editions, 2014, p. 10-52.

RANZO, P. Uma visão italiana. *In*: RANZO, P.; RUI, A. **Andrea Branzi**. Tradução de Anna Quirino. São Paulo: Folha de S. Paulo, v. 19, 2012 (Coleção Folha Grandes Designers).

CHOMARAT-RUIZ, C. **De l'atelier au labo**: inventer la recherche en Art et Design. Paris: Hermann, 2018.

SCHNEIDER, B. **Design, uma introdução**: o design no contexto social, cultural e econômico. Tradução de Sonali Bertuol e George Bernard Sperber. São Paulo: Blücher, 2010.

SCHÖN, D. **Educando o profissional reflexivo**: um novo design para o ensino e a aprendizagem. Porto Alegre: Artmed, 2000.

SIRAVO, C. Dressing is Easy. **Riot of Perfume**, n. 6, 2015.

VERCAUTEREN, D. **Micropolitiques des groupes**: pour une écologie des pratiques collectives. Amsterdam: Paris, 2018.

VIAL, S. **Court Traité du Design**. Paris: PUF, 2010.

VIAL, S. De la Spécificité du Projet em Design: une Démonstration. **Design Projet**, Bordeaux, n. 46, p. 17-32, 2014. Disponível em: <https://journals.openedition.org/communicationorganisation/4699> Acesso em: 10 mar. 2020.

VIAL, S. Qu'est-ce que la recherche en Design? **Sciences du Design**, Paris, p. 22-36, 2015. Disponível em: <https://www.cairn.info/revue-sciences-du-design-2015-1-page-22.htm>. Acesso em: 10 mar. 2020.

---

**1** Esses espaços também poderiam problematizar a injunção paradoxal da prática de design, tornando visível a tensão que resulta do conflito entre o desejo de autonomia do designer e a heteronomia do sistema industrial regulado pelo capital. Explica-nos Vial (2010, p. 46, tradução nossa): "é porque a atitude que consiste em esperar do designer que ele faça design industrial sem se comprometer com a lógica da indústria pode ser considerada como uma forma de constrição à loucura, um esforço para tornar o designer louco". Então, a opção razoável ao paradoxo referente à produção em design é considerar o mercado não como um fim, mas como um meio.

**2** Do original em francês: "(...) *en effet, le Piano Inclinato (Commutatore) constitue une sorte de manifest programmatique, qui fait allusion - par le biais d'objets fortement suggestifs - au décodage de l'environnement et au dépassement des codes imposés. Ce programme de travail et de recherche s'est trouvé complété par toute une série d'interventions (à la fois objets, installations, performances) que j'ai réalisées dans les années 1970.*"