

Maurício Trentin

mauriciotrentin@gmail.com

www.mauriciotrentin.com

ARTEDESIGN/ CAMPOCONTÍNUO Convergências, divergências e transcendências entre Arte e Design

Maurício Trentin (Presidente Prudente, SP, 1973) é artista, designer, programador e pesquisador, vive e trabalha em São Paulo. Doutor em Poéticas Visuais (2017) pelo PPGAV da ECA/USP. Mestre em Comunicação e Semiótica (2010) pela PUC, COS-PUCSP. Graduado em Desenho Industrial/Mackenzie (1994). Especializações na SVA NY, NYFA, Parsons NY, McKee Story/Storynomics e Virtual Spatial Systems Design _UDK, Alemanha (Berlim).

Trabalha atualmente nas interfaces de seus novos projetos IN/FLOW CONTENT NETWORK e IN/FUSE BRANDING NETWORK e no desenvolvimento de uma série de startups em áreas como inovação, branding, design _MT/FORM design, IN/TREND semiótica aplicada, interfaces e tecnologia_INCODE | INVAST | INSTRATEGY | TIMESAFE. Desenvolve projetos originais em artes visuais, design e ficção.

Trabalhou como diretor de arte e designer para FCB, LOWE Loducca, DM9DDB, Newcomm Bates (hoje Young & Rubicam), Euro RSCG and Publicis.

Observação: Nova versão, revisada e editada, de artigo originalmente publicado em janeiro de 2022 após participação no DAT_3º Simpósio de Design, Arte e Tecnologia

Resumo Proponho a leitura dos campos da arte e do design não como estruturas circunscritas, definidas histórica e conceitualmente, apenas com uma fronteira mutável, mas sim como um grande campo de matéria informada em sobreposição e mutação frequentes, que vai da arte ao design, passando por campos de complexidade diversos, raramente com fenômenos puros. O texto apresenta diferentes conceitos do fazer em Agamben, de matéria informada em Flusser, da dúvida sobre a autenticidade em Plutarco, e investiga uma possibilidade de analogia no trabalho de José Damasceno. Mostra argumentos contra os excessos classificatórios, mas em favor de definições lógicas, os quais aprofundam as possibilidades de leitura de um campo complexo que nasce da sobreposição de possibilidades entre arte e design, e tenta tratar da ideia de fronteira como centro, como rede de complexidade, e não somente como interface limite. Expõe uma analogia nascida dos geradores de partículas em softwares de modelagem tridimensional e, através de exemplos do meu trabalho, argumenta sobre possibilidades do dispositivo enquanto discurso e do projeto como produto artístico.

Palavras-chave Transdisciplinaridade, arte, design especulativo, tecnologia, *Praxis*, *Poiesis*.

Pesquisador em semiótica aplicada. Apresentou no SEMIOFEST 2016 metodologia aplicada em INOVAÇÃO, em Tallinn, Estônia. Membro do CCSP, da ADP (Associação dos Designers de Produto) e da ADG (Associação dos Designers Gráficos do Brasil). Tem trabalhos visuais publicados pelas revistas Archive, Publicis Worldwide Review, pelo Anuário de Fontes Digitais Brasileiras da ADG e pelo Anuário do Clube de Criação de São Paulo, e trabalhos de desenho industrial publicados pela Arquitetura e Urbanismo, ArqDesign, KAZA, Casa Vogue, Viver Bem e pelo jornal Folha de S. Paulo. Integrante do grupo Poéticas Digitais. Expôs CUBO BRANCO na Visualidade Nascente no Centro Universitário Maria Antônia, São Paulo.

ARTDESIGN/CONTINUOUSFIELD

Convergences, divergences and transcendences between Art and Design

Abstract *I propose the reading of the fields of art and design not as circumscribed structures, historically and conceptually defined, with just a shifting frontier, but as a large field of matter informed in frequent overlapping and mutation, ranging from art to design passing through fields of diverse complexity, rarely with pure phenomena. The text presents different concepts of making in Agamben, of matter informed in Flusser, of the doubt about authenticity in Plutarch, and investigates a possibility of analogy in the work of José Damasceno. It argues against the excesses of classification but in favor of logical definitions, which deepen the possibilities of reading a complex field that is born from the overlapping of possibilities of art and design, and tries to deal with the idea of the border as a center, as a network of complexity and not limit interface only. It exhibits an analogy born of particle generators in three-dimensional modeling software, and through examples of my work, argues about the possibilities of the device as discourse and of the project as an artistic product.*

Keywords *Transdisciplinarity, art, speculative design, technology, Praxis, Poiesis.*

ARTEDISEÑO / CAMPOCONTINUO

Convergencias, divergencias y transcendencias entre Arte y Diseño

Resumen *Propongo la lectura de los campos del arte y el diseño no como estructuras circunscritas, definidas histórica y conceptualmente, con apenas una frontera cambiante, sino como un gran campo de materia informado en frecuentes superposiciones y mutaciones, que van desde el arte al diseño pasando por campos de diversa complejidad, raramente con fenómenos puros. El texto presenta diferentes conceptos del hacer en Agamben, de la materia informada en Flusser, de la duda sobre la autenticidad en Plutarco, e investiga una posibilidad de analogía en la obra de José Damasceno. Argumenta contra los excesos de clasificación, pero a favor de las definiciones lógicas, que profundizan las posibilidades de lectura de un campo complejo que surge de la superposición de posibilidades del arte y el diseño, y trata de abordar la idea de la frontera como centro, como una red de complejidad y no solo como interfaz límite. Presenta una analogía nacida de los generadores de partículas en software de modelado tridimensional, y mediante ejemplos de mi trabajo, argumenta sobre las posibilidades del dispositivo como discurso y del proyecto como producto artístico.*

Palabras clave *Transdisciplinarietà, arte, diseño especulativo, tecnología, Praxis, Poiesis.*

ARTEDESIGN/CAMPOCONTÍNUO: CONVERGÊNCIAS, DIVERGÊNCIAS e TRANSCENDÊNCIAS

Proponho a leitura dos campos da arte e do design não como estruturas circunscritas, definidas histórica e conceitualmente, apenas com uma fronteira mutável, mas sim como um grande campo de matéria informada em sobreposição e mutação frequentes, que vai da Arte ao Design, passando por campos de complexidade diversos.

Raramente com fenômenos puros, puros aqui no sentido específico de exemplificar especificamente um fenômeno facilmente definível como ARTE ou DESIGN, seja ele um dispositivo/objeto/processo claramente lido como arte e outro claramente compreendido como exemplo de design.

Os campos se misturam, se sobrepõem, criam novas redes de complexidade e fenômenos emaranhados, que dependem do contexto, do interator e do repertório da mente interpretadora para que sejam compreendidos em profundidade.

Tanto em análises de fenômenos existentes ou na síntese de novas possibilidades, me parece útil conceber o campo como uma grande rede dinâmica de matéria informada, sem categorias redutoras ou estáticas.

Acredito que essa leitura de um grande campo de matéria informada, que não define *a priori* o que se pesquisa, possibilita uma percepção de relações entre exemplos, criando um campo/gradiente que vai da arte ao design, passando por fenômenos já estudados (ou pelo menos notados), mas também por novas possibilidades, percebidas raramente. Penso que pode promover uma compreensão diagramática e ao mesmo tempo profunda, dos dois campos, na formação de designers, artistas e teóricos.

Falo primordialmente de uma perspectiva do fazer, fazer aqui tanto no sentido de *praxis* quanto de *poiesis*, nos termos de Agamben. Mais adiante, no texto, aprofundo essa discussão *praxis/poiesis*, crucial no meu modo de entender para quem pesquisa (e portanto analisa) e também para quem cria (e portanto sintetiza) teorias e processos relativos a arte e design, seja em áreas claramente circunscritas e definidas ou em novas possibilidades de matéria informada, talvez menos investigadas.

Mais precisamente, quando me refiro a *praxis* e *poiesis*, nesse sentido específico, eu me refiro a fazer/construir/informar qualquer coisa que use alguma linguagem que não apenas a linguagem verbal. Obviamente sei que a linguagem verbal pode ser instrumento para a arte (ficção, narrativas, etc.) e também para o design (tipografia, por exemplo), e não só instrumento, mas assunto, em ambos os campos.

Mas quero frisar aqui, por enquanto, a diferença entre analisar algo e discorrer sobre essa análise (nos dois campos e em suas eventuais sobreposições), e criar algo, ou seja, sintetizar algo novo, original (também nos dois campos e em suas eventuais sobreposições), ainda que

em alguns casos a linguagem verbal faça parte de eventuais novos dispositivos/objetos/processos ou de suas descrições/instruções.

A linguagem verbal é poderosíssima, tem uma tendência claramente dominante em como pensamos e nos expressamos, como transmitimos ideias. Seja qual for o motivo principal de fato dessa aparente dominação, é fácil notar que a linguagem verbal é nosso meio primário de comunicação e principal de educação. Além disso, é simples obter informações em fontes bibliográficas e deixar em segundo plano informações que nascem do fazer processual.

Ou seja, sintetizar (portanto FAZER, pesquisar EM PROCESSO) nos traz informações processuais que a atividade de análise (pesquisa TEÓRICA) nem sempre traz. Mas essas novas informações nascidas do fazer processual não têm linguagem descritiva a princípio, ou seja, não temos uma metalinguagem processual definida e compreendida que exista previamente a processos de síntese. Essa metalinguagem precisa ser (re)criada a cada nova descoberta processual. Já os processos de análise cuja fonte primeira dos recortes teóricos é uma bibliografia, seja ela original ou não (criada por quem faz a análise ou emprestada de outros autores), nascem com uma linguagem mais pronta e refinada. Porém, nos enganaremos se acreditarmos na complexidade “emprestada” da linguagem corrente de análises nos campos da arte e do design e confundirmos a suposta simplicidade de uma metalinguagem analógica, ainda não elaborada, mas que exprime de algum modo descobertas processuais de síntese, que são, além de caminhos de complexidade óbvia, descobertas necessariamente novas, já que não anteriormente descritas.

Do meu ponto de vista, que lido diariamente com sínteses, como designer e como artista, tomo algum cuidado para que os textos me influenciem menos que as ferramentas, digitais e não digitais, usadas nos processos, assim como códigos, instrumentos, matéria, meio e contexto. Espero, e procuro estar atento, que a realidade e as descobertas do caminho da tentativa de construção de sínteses me informem mais durante os processos do que textos que eu conheça *a priori*, ainda que importantes e relevantes.

A mim, parece mais urgente e interessante desenvolver linguagem, exemplos e analogias que deem conta da descrição específica de descobertas processuais do que replicar linguagem aceita previamente, que simplesmente informe ou ilustre um processo.

Ou mesmo nos aprofundarmos em uma bibliografia que aparentemente analise com perfeição um processo, ainda que criada (a bibliografia) previamente à existência do fenômeno que ela supostamente analisa. Ou seja, apara diferenças e particularidades do fazer para que este se encaixe em análises e categorias prévias.

Nem sempre é possível desenvolver analogias, linguagem verbal ou terminologias novas que sejam úteis e de fato transmitam o que imagens,

objetos e processos criativos, estéticos e artísticos podem transmitir, revelar e discutir.

De modo que, além de acreditar que a síntese em arte e em design é, também, produção de conhecimento, me parece que muitas vezes esses exemplos deveriam ser lidos como linguagem específica que de fato são, e não necessariamente interpretados e/ou traduzidos tão frequentemente. No final deste artigo, em CONVERGÊNCIAS E DIVERGÊNCIAS_ARTE ≠ DESIGN, apresento exemplos do meu trabalho nos dois campos (ARTE e DESIGN e em suas eventuais sobreposições e embates) que, no meu modo de entender, falam por si mesmos, e qualquer explicação ou tradução trabalharia no sentido de empobrecer a discussão, e não aprofundá-la.

Acredito, porém, que possam, por seus meios e em seus termos particulares, produzir entendimento, discussão e aprofundamento.

Anteriormente, anos atrás, eu de fato acreditava que arte e design eram campos claramente separados, com histórias entrelaçadas, mas distintas, com alguma sobreposição, talvez uma interface em mutação, uma fronteira fluida, dinâmica e não muito mais em comum.

Hoje desconfio dessa visão. Os campos da arte e do design têm, no meu modo de entender atual, muito mais sobreposição e entrelaçamento, enquanto processos, assuntos e possibilidades, e apenas exemplos extremos de fenômenos puros, algo que seja absolutamente arte e não design ou algo absolutamente design e não arte. São muito mais fronteira e complexidade do que campos exclusivos e delineados, quando lidos e percebidos livremente.

São, me parece, não uma dicotomia simplificante, mas uma rede em mutação e recombinação constante.

Atualmente penso que não precisamos de categorização ou excessiva organização, o que não quer dizer que podemos prescindir de definições.

Partindo dessa perspectiva do fazer, processual, acredito que o campo complexo que se estende da arte ao design pode ser mais profundamente compreendido em sua radical complexidade se verificarmos o assunto sob vários pontos de vista simultâneos, teóricos, processuais e lançando mão de alguns exemplos e analogias.

LINHA E SUPERFÍCIE

As linhas escritas impõem ao pensamento uma estrutura específica na medida em que representam o mundo por meio de significados de uma sequência de pontos. Isso implica um estar no mundo histórico... Paralelamente a esses escritos, sempre existiram superfícies que também representavam o mundo. Essas superfícies impõem uma estrutura muito diferente ao pensamento... (FLUSSER, 2007. p. 110)

Seguindo essa noção em FLUSSER, penso que COMPLEXIDADE, em alguns sistemas, AUMENTA a possibilidade e a velocidade de COMPREENSÃO, e não o contrário. Porque permite perceber com mais facilidade relações diagramáticas, internas, entre sistemas.

Isso a princípio não parece lógico. Como se ler três livros fosse algo mais rápido ou simples do que ler um. Mas essa aparente falta de lógica só existe se pensarmos em termos de códigos lineares (textos, por exemplo). Se pensarmos em imagens, o aumento da resolução (e portanto da quantidade de informação) aumenta a precisão, a legibilidade, ou o foco, de modo que facilita a interpretação, e não o contrário. Também em sistemas de big data, é mais simples construir novas ideias, perceber tendências, ter insights comparando séries históricas em datasets gigantescos (por exemplo, um mesmo dado em fases distintas de um ano) do que analisando um dataset menor, mas sem base comparativa.

Ou seja, quando não falamos de textos, lineares, mas de linguagens de superfície, como imagens, ou de grandes volumes de dados, o aumento de COMPLEXIDADE AUMENTA a possibilidade e a velocidade de COMPREENSÃO, e não o contrário. Porque temos acesso tanto a mais RESOLUÇÃO quanto a mais possibilidades de mapeamento diagramático entre dados compatíveis. Do mesmo modo, acredito que o aumento de complexidade na informação, lendo os campos da ARTE e do DESIGN de modo compósito, não necessariamente embaralha ou complica desnecessariamente o entendimento, mas antes evidencia diferenças, novas possibilidades, proximidades e cria um campo relacional não binário, em rede, de possibilidades lidas claramente como DESIGN, outras claramente como ARTE, e um sem número de potenciais fenômenos de fronteira, que se aproximam ou se distanciam de definições puras.

MATÉRIA INFORMADA. CATEGORIA ÚNICA, DEFINIÇÕES DISTINTAS.

O design, como todas as expressões culturais, mostra que a matéria não aparece (é inaparente), a não ser que seja informada, e assim, uma vez informada, começa a se manifestar (a tornar-se fenômeno). A matéria no design, como qualquer outro aspecto cultural, é COMO as formas aparecem. (FLUSSER, 2007. p. 28)

FLUSSER também nos apresenta o conceito de matéria informada.

Arte e design seriam, portanto, formas distintas, por vezes complementares, outras vezes absolutamente opostas, de se informar a matéria. E de torná-la fenômeno, manifestação processual efetiva.

O campo que vai da ARTE, de fenômenos facilmente lidos e percebidos como exemplos do campo da arte, até o DESIGN, de fenômenos facilmente lidos e percebidos como exemplos do campo do

design, tem, em sua variedade, uma série de possibilidades pouco visitadas ou ao menos pouco descritas, de fenômenos não facilmente classificáveis. Exatamente esse campo, de fronteira expandida, é ao mesmo tempo rico em potencial especulativo e serve como estrutura diagramática também na separação dos campos, no processo de evidenciar, conceitualmente, ARTE e DESIGN como processos distintos, mas ligados historicamente, processualmente e possivelmente também criativamente.

Não interessa criar novas categorizações, provavelmente inúteis e certamente arbitrárias, mas sim procurar definições extremas dos campos não para categorizar fenômenos, porém para localizá-los em uma rede ampla de possibilidades processuais e, de modo comparativo, aprofundar questionamentos e conhecimentos durante processos de análise e síntese em *praxis* e *poiesis*.

AMBIGUIDADES: DEFINIÇÕES E INDEFINIÇÕES

Definições históricas, teóricas, poéticas, objetivas ou subjetivas dos campos da ARTE e do DESIGN têm, recorrentemente, algo em comum: ambiguidade e imprecisão.

Até porque são campos que lidam com aspectos criativos e potenciais, com processos de desenvolvimento de novas possibilidades, e defini-los precisamente parece por vezes inútil, outras vezes tentativa fútil e irrelevante de criar um diagrama potencialmente simplificante de tamanha complexidade. De modo que muitas vezes saltamos direto para a complexidade e deixamos que vultos dessas definições sejam formados no caminho.

Se optarmos por definir os campos, mais precisamente, é fácil perceber que corremos o risco óbvio de achatarmos parte de sua complexidade. Se por outro lado desistirmos totalmente de definições *a priori*, corremos o risco de usar as mesmas palavras e conceitos para definir pensamentos e ideias diferentes sobre campos abstratos complexos, não completamente compreendidos em sua complexidade, e com uma miríade de pontos de vista em desacordo, ou no mínimo concorrência, entre si.

Ou seja, corremos o risco de que parte importante do pensamento sobre esses campos seja compreendida apenas parcialmente.

Posso oferecer aqui as minhas definições dos dois campos e suas potenciais sobreposições. São definições especulativas, potenciais, que abarcam a complexidade do assunto, mas que devem ser lidas como definições lacunares, parciais, formadas através do tempo, e de um trabalho teórico, poético e prático nos dois campos.

Não são verdades absolutas nem hipóteses testadas, mas pontos de vista próprios formados através de processos poéticos e práticos. Ou seja,

são necessariamente um ponto de vista pessoal, entre tantos outros que devem ser lidos, compreendidos e respeitados.

Não são conclusões testadas metodologicamente nem passaram pelo volume de debate necessário. São, resumidamente, apenas definições pessoais desses campos.

Apesar disso, me parece que podem ser úteis a quem pesquisa ou produz arte e design, e por esse motivo exclusivamente resolvi tratar delas aqui.

Falar sobre a(s) interface(s), diferenças e aspectos comuns de dois campos tão amplos, tão estudados e ao mesmo tempo tão complexos é mais simples se começarmos por definições mais limitadas, específicas, de cada um dos campos. Para que se sinalizem os extremos de cada campo e a partir daí suas possibilidades de sobreposição, interação e hibridização.

Simultaneamente iguais e diferentes, esses campos, por vezes sobrepostos, outras vezes opostos, contrários, algumas vezes complementares, mas sempre em embate, de algum modo operam com similaridades e diferenças informando processos, experiências, matéria e cultura.

Minha definição dos dois campos aqui serve apenas ao propósito de esclarecer meu ponto de partida, parcial, lacunar e pessoal, das atividades origem – criar arte e criar design – para atravessar a fronteira cada vez mais ambígua, borrada, dinâmica, caótica em alguns sentidos e organizada em outros, desses dois campos criativos.

FUNCIONALIDADES DISTINTAS, VALORES DISTINTOS E POTENCIAIS DISTINTOS

Em *design± art, functional objects made by artists*, o livro catálogo sobre a exposição design± art feita pelo Cooper Hewitt em 2004 apresenta já na introdução a discussão ainda não resolvida sobre o conceito da não funcionalidade da arte.

Simplificante na origem, o conceito, que muitas vezes ainda prevalece, é o de que arte é “não funcional”. E na história ocidental, arte já funcionou como objeto de culto, como propaganda religiosa, ideológica e política, como mercadoria, decoração, moeda de troca e como veículo para o autoengrandecimento de patronos, colecionadores, críticos e às vezes, talvez não tão raramente, também de artistas.

Funciona como símbolo e tentativa de valorização de quem cria e de quem possui, como mercadoria, como processo terapêutico, educativo, criativo. E funciona como campo de liberdade e potencialidade humana, como uma alternativa à mecanização da existência, como processo e atividade fim e ao mesmo tempo atividade crítica.

De modo que arte é funcional a seu modo, funciona com propósitos específicos através de agências específicas.

O conceito de funcionalidade é amplo, discutível, depende de ponto de vista e de escopo teórico específico, de modo que funcionalidade não parece ser um bom parâmetro para separar a origem dos campos arte e design.

Ou seja, dizer que design é funcional, e arte não é, é uma simplificação forçada que simplesmente termina por diminuir a complexidade do assunto e a discussão sobre o potencial especulativo, ecológico, social, político e discursivo do design, e também sobre as potenciais funcionalidades práticas da arte.

Simplificar os campos, a grande fronteira e sobreposição entre eles, na verdade, empobrece a discussão e os eventuais processos nascidos aí. O que não quer dizer que valorizamos os dois campos do mesmo modo.

A funcionalidade e a proximidade com demandas e práticas de mercado certamente desvalorizam o design enquanto assunto e pesquisa, ao passo que a arte, na verdade tão ligada ao mercado quanto o design, segue com sua relativa “pureza” preservada.

Penso que arte e design têm valores distintos no campo da cultura, arte sendo de antemão valorizada – se não enquanto produto artístico, pelo menos enquanto experiência estética potencial – e design de antemão desvalorizado, se não como produto criativo, pelo menos como instrumento capitalista, de fomento ao consumo.

Criativamente, me interessa o fato de que, deslocando do contexto original, supostamente se eleva um objeto de design à categoria de arte, mas um objeto de arte não pode ser devolvido ao universo da utilidade, da ferramenta, sem que isso pareça um desrespeito com o objeto ou com o artista.

Outra definição regularmente citada é que o design é um processo de soluções de problemas e de melhoria evolutiva. O que não deixa de ser verdade, mas definitivamente não parece ser o aspecto mais complexo para se definir o design.

Design pode ser especulativo, no bom sentido, procurando criar alternativas futuras em processos variados, de desenho industrial, tecnologia, comunicação, cultura, arquitetura, etc., e especulativo, no mau sentido, buscando criar necessidade artificial de consumo e ciclos rápidos de reposição de objetos complexos.

Talvez a única justificativa razoável para essa atitude, que não se resume a ler o campo do design empobrecidamente como potencial especulativo e de discurso, seja o fato de que o design, enquanto processo, não parece atividade fim, mas serve a propósito externo a si (mercado, evolução de práticas e ferramentas, solução de problemas, etc.), enquanto a arte me parece uma atividade fim; ainda que tenha potencial agência social, política, crítica, ela se encerra como existente.

Design é a ferramenta evolutiva e, apesar de criar objetos finitos e concretos, e de basicamente operar em um fazer que é, em sua raiz,

praxis, não é – na minha opinião – uma atividade fim, mas uma ferramenta evolutiva, processual, de melhoria, de solução de problemas e de criação de novas necessidades, e portanto de novos problemas. É um processo de informar a matéria, mas processo que auxilia o mercado.

A arte, mesmo discursiva e/ou ativista, é atividade fim, ainda que infinita em sua reconfiguração e renovação. O propósito do objeto de arte está de algum modo nele e na trajetória de quem o criou, o artista como “agente primário” e o dispositivo ou processo de arte como “agente secundário”, dependente da agência do artista.

Existe potencialmente uma agência social que é de algum modo prevista no dispositivo de arte, na obra, performance, processo, etc. O “paciente” dessa agência social, usando aqui a terminologia de Gell, é o interator.

As maneiras pelas quais a agência social pode ser investida em coisas, ou pode emanar de coisas, são extremamente diversificadas. Assim, “coisas” como bonecas e carros podem comparecer como “agentes” em situações específicas, tanto quanto – podemos argumentar – como “obras de arte”. (GELL, 2018, p. 48)

No design esse propósito está mais claramente no mercado e na sua necessidade evolutiva e econômica. De modo que penso que o design, na grande maioria dos exemplos, trabalha com e para o contexto mercadológico, social, político, enquanto a arte, na grande maioria dos exemplos, trabalha criticando o contexto mercadológico, social, político. A arte demanda mudança e o design é um processo produtivo de mudança que na maioria das vezes demanda consumo.

Acredito que a arte critica contexto ou recontextualiza objetos, deslocando-os. O trabalho criativo da arte (*poiesis*) é “contra” o contexto, ou argumenta em prol de novos contextos. Já o design, nos exemplos mais frequentes, trabalha para o contexto, em prol do contexto, atualizando ferramentas, símbolos e interfaces.

De modo que existem claramente aspectos de funcionalidade na arte e claramente aspectos de criação de problemas (ambientais, sociais, econômicos, relativos à produção e aos trabalhadores), e não apenas de solução de problemas no campo do design.

Como então definir duas atividades que andam próximas desde suas origens, mas operam por vezes em embate e outras vezes em sobreposição? Não partindo de aspectos simplificantes (funcionalidade, problem solving), porém partindo do potencial de complexidade do embate dos dois campos.

Antes, entretanto, seria útil pensar na origem, não histórica, mas lógica, de diferenças conceituais de dois processos de fazer distintos.

PRAXIS E POIESIS _ FAZERES DISTINTOS

Praxis e *Poiesis* aqui serão usados nos termos de Agamben, como descritos em *O homem sem conteúdo*, de 1970.

O fato de que o homem tenha sobre a terra um estatuto produtivo significaria, então, que o estatuto de sua habitação na terra é um estatuto prático. Nós estamos tão habituados a essa consideração unitária de todo “fazer” do homem como *praxis* que não nos damos conta de que ele poderia, no entanto, ser concebido – e foi concebido em outras épocas históricas – de modo diverso. (AGAMBEN, 2012, p. 117)

Agamben descreve na obra dois termos gregos usados para o **fazer**, termos que definiam tipos claramente diversos do fazer para os gregos.

Perdemos, atualmente, essa distinção de fazeres. De acordo com Agamben, *Praxis* estaria relacionada com o fazer, no sentido de uma vontade, ou um desejo, que expressa no próprio ato de fazer. *Praxis* está então relacionada com estruturas projetadas, ou no mínimo pré-imaginadas, desejadas. Refere-se necessariamente à intenção, intenção essa prévia ao fazer.

Ainda seguindo Agamben, *Poiesis* estaria relacionada com o fazer, no sentido de produção na presença, de incrementar a realidade com novos existentes, novas possibilidades.

Poiesis diz respeito então ao fazer que traz à luz algo que não existia, mas que passa a ser no próprio processo de sua formatividade. Refere-se ao descobrir, à produção da verdade, que tinha origem menos em um agir na direção de algo, da fabricação, mas de um modo específico da verdade, de um saber que se revelava em uma verdade concretizada, de um desvelamento de algo novo, do ocultamento à presença.

Poiesis refere-se necessariamente a novas estruturas, novas formas, novos discursos, mais à atenção do que à intenção. A *Poiesis* é um modo de descobrimento do novo através da ação. Mas a intenção na *Poiesis* é agir no sentido da descoberta, e não no sentido de algo previamente desejado.

De modo que a *Praxis* é o fazer de algo que é conhecido, ou esperado, previamente ao processo de fazer. *Poiesis*, por outro lado, é o fazer de algo imprevisto e/ou inexistente mesmo como classe.

Fazer uma nova cadeira, ou qualquer exemplo novo de uma classe de objetos preexistentes, ou melhorar algo, melhorar um processo, uma ferramenta, otimizar a matéria em um sentido previamente conhecido, é de fato refazer, e portanto *praxis*, já que se opera sobre uma ideia preexistente, e tem a ver com estruturas projetadas, ou esperadas de algum modo. Design, consequentemente, tem a ver com *Praxis*, mais propriamente, ainda que contenha componentes de *Poiesis*.

Já criar arte, criar algo novo de fato, ou novas classes de dispositivos, tem a ver com *Poiesis*, com a possibilidade de inaugurar potenciais existências de fato novas.

Praxis em Agamben está então relacionada ao fazer, no sentido de uma vontade, ou desejo, que se expressa no ato de fazer. Lida com estruturas projetadas. Relaciona-se com a intenção. É projetual ou no mínimo intencional, previamente ao processo em si.

Poiesis segundo Agamben está relacionada ao fazer, no sentido de uma produção na presença, de aumentar a realidade com novos existentes, alguns que nunca existiram antes, mas que começam a existir no próprio ato de fazer. Lida com novas estruturas. Relaciona-se com atenção, com acaso, com a atividade processual de descoberta.

Claro, nem toda produção artística é 100% *POIESIS*, nem todo design é 100% *PRAXIS*. Mas na grande maioria dos exemplos, design como processo tem um componente de *PRAXIS* verificável e arte necessariamente tem um componente de *POIESIS*.

Design, na origem, é *praxis*, e arte, na origem, *poiesis*. Mas historicamente, diacronicamente, e mesmo atualmente, de modo sincrônico, muitos artistas trabalham mais no campo da *praxis* que da *poiesis*, e um número crescente de designers trabalham no campo da *poiesis* e não apenas da *praxis*. Isso aparentemente amplia a fronteira e a complexidade entre os campos.

OBSOLESCÊNCIA INERENTE E OBSOLESCÊNCIA PROGRAMADA

Em 1928, ano da invenção da televisão e do nascimento do primeiro escritório de patentes no Brasil, a Inglaterra ainda contava com batedores de janela e portas para acordar pessoas para o trabalho nas cidades, já que a maioria não possuía despertadores. Essa falta de ferramentas domésticas hoje tão comuns só foi preenchida por escolhas do mercado que incluíram, conscientemente ou não, os designers.

Obsolescência programada precisou ser inventada no design por volta de 1930, pós-depressão, para que a economia voltasse a circular e continuasse gerando novos produtos. Já obsolescência, do ponto de vista de linguagem, na ARTE é o padrão histórico. A arte, enquanto linguagem, vive de sua própria atualização e redefinição.

A arte é historicamente e segue, atualmente, como um processo de constante redefinição, enquanto o processo de design, de melhoria evolutiva, passa por redefinições mais profundas, como a preocupação de sustentabilidade com modelos de economia circular, só muito recentemente.

Essas redefinições no campo do design vão desde o que seria bom design de fato, ou boas práticas de design e produção, até do quão crítica deveria se tornar a própria atividade processual do designer, suas preocupações, valores, metas.

Já a arte segue em constante reavaliação crítica, é um processo em crise frequente pela sua própria natureza, enquanto o campo do design parece passar pelo começo da autocrítica e lidar com seus resíduos tanto físicos (lixo, reciclagem, design circular) quanto teóricos. Talvez tenha já passado a hora da obsolescência do próprio conceito, corrosivo, destrutivo e não ecológico, da obsolescência programada.

A FRONTEIRA COMO CENTRO, COMO QUASE TOTALIDADE EM CONSTANTE RECOMBINAÇÃO: UMA ANALOGIA UTILIZANDO ATRADORES E DEFLETORES

Uma analogia talvez útil ao modo com que percebo ARTE e DESIGN como campos sobrepostos, em rede, por vezes se distanciando e outras vezes em proximidade, são os geradores de partículas em softwares tridimensionais.

Usados por artistas e designers, em suas várias configurações, essas ferramentas processuais e de visualização são cada vez mais ponderosas e onipresentes.

A maioria dos softwares que apresentam geradores de partículas trazem ferramentas de atração ou de repulsão de partículas.

Atratores e defletores de partículas, que são estruturas presentes em softwares de modelagem tridimensional, são bons exemplos análogos de como essas fronteiras entre campos complementares (arte e design, ou arte e tecnologia, ou arte e arquitetura, ou arquitetura e tecnologia) operam na prática.

Atratores e defletores de partículas são similares, mas com polaridade contrária, criando agrupamentos ou vazios, áreas de fuga de partículas.

Se pensarmos em ARTE e DESIGN como campos geradores de partículas (que seriam, analogamente, os fenômenos emergentes em cada campo), atratores e defletores alteram volumetricamente sua participação no sistema de partículas recombinantes.

Se, como analogia, apenas, esses sistemas dinâmicos servissem como um modelo da sobreposição ARTEDESIGN, fronteiras fluidas, em constante recombinação, formariam áreas de afinidade e áreas de divergência, temporárias, vacilantes, fluidas, entre Arte e Design.

Tecnologia, por exemplo, parece ser um atrator que aproxima os campos da ARTE e do DESIGN com suas ferramentas e como potencial campo discursivo, ao passo que o mercado seria algo como um defletor, que criaria mais distância e divergência entre os campos.

TRANSCENDÊNCIAS E DIVERGÊNCIAS

O BARCO DE TESEU

Plutarco, em *VIDAS PARALELAS*, fala sobre o paradoxo do barco de Teseu. A dúvida sobre a autenticidade em Plutarco é descrita do seguinte modo:

O navio no qual Teseu partiu e regressou era uma galeota de trinta remos, que os Atenienses guardaram até o tempo de Demétrio de Falero {29}, retirando sempre as velhas peças de madeira, à medida que apodreciam, e colocando outras novas em seus lugares; de maneira que depois, nas disputas dos Filósofos sobre as coisas que aumentam, a saber, se permanecem unas ou se fazem outras, essa galeota era sempre alegada com exemplo de dúvida, porque uns mantinham que era um mesmo barco, enquanto outros, ao contrário, sustentavam que não; (PLUTARCO, *Vidas Paralelas*)

No retorno de Teseu, após matar o minotauro, seu pai Egeu se mata lançando-se do penhasco por pensar, erroneamente, que Teseu havia perdido a batalha. Teseu se torna rei de Atenas. Seu barco, antes um INSTRUMENTO (*praxis*, objeto com função, design), se torna OBJETO DE CULTO (*poiesis*, objeto como linguagem, aura, arte) e passa a ser visitado, admirado e conservado pelos atenienses.

Depois de 900 anos, o barco ainda é conservado, mas toda sua matéria original foi substituída. O que sobra ali é a ideia, a informação, já que a matéria original de fato foi completamente substituída.

Vira motivo de discórdia e discussão entre filósofos, que defendem que o barco ainda é o barco de Teseu, ou que o barco de Teseu já não mais existe.

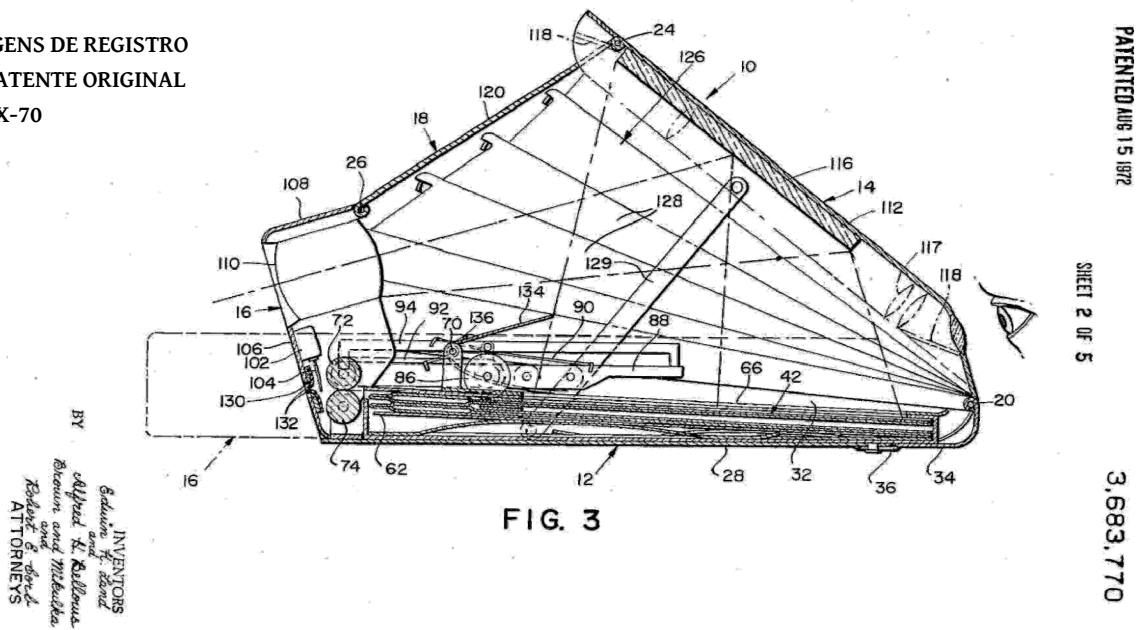
Quantas e quais características, processos e valores você poderia retirar ou acrescentar a um objeto de design para que ele passe a ser percebido, lido como arte, e quantas e quais características, processos e valores você poderia retirar ou acrescentar a um objeto de arte para que ele passe a ser percebido, lido como design?

Essa transcendência INSTRUMENTO/OBJETO DE CULTO/IDEIA me parece útil para perceber como um instrumento ganha aura e importância e logo perde sua qualidade de ferramenta e ganha uma qualidade de discurso, de símbolo.

Essa transição de ferramenta para objeto de coleção, ou de instrumento para obra, ou ainda de objeto de design (que permite melhoria evolutiva e se mantém substituível enquanto é funcional) para dispositivo de culto (imutável e não substituível, colecionável, dotado de história própria) não é incomum mesmo em escalas supostamente menores.

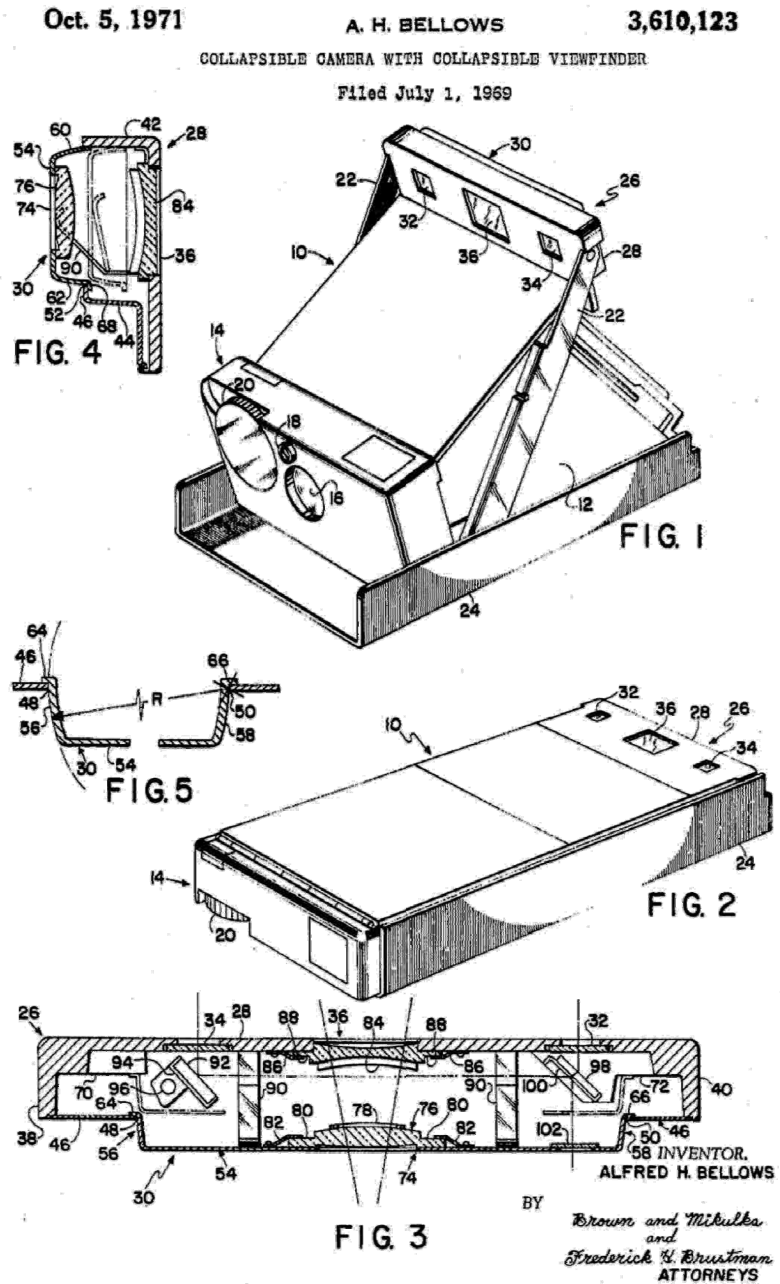
A câmera SX-70, feita pela Polaroid entre 1972 e 1977, é hoje um objeto de culto, muito mais do que um instrumento prático.

IMAGENS DE REGISTRO
DE PATENTE ORIGINAL
DA SX-70



Desenhada a partir de um projeto original do engenheiro da Polaroid Alfred Bellows, e posteriormente retrabalhada pela empresa Henry Dreyfuss Associates, especificamente pelo designer James M. Connor, com a colaboração do criador da Polaroid, Edwin Land, a SX-70 sempre foi uma câmera admirada por fotógrafos. Desde o início o design da câmera foi festejado e promovido; o filme de lançamento, por exemplo, foi criado por Charles e Ray Eames.

IMAGENS DE REGISTRO
DE PATENTE ORIGINAL
DA SX-70



Ainda assim, mesmo tendo sido produzida durante apenas seis anos, com enorme complexidade de produção e dificuldade de reparo e montagem, utilizando filmes especiais em formatos especiais, a SX-70 segue sendo utilizada, comemorada, reparada e negociada como item raro nos últimos 45 anos depois de sua produção original ter sido interrompida.

Já o caminho contrário, um objeto de culto se tornar ferramenta, me parece mais raro. Ainda assim, pode, eventualmente, acontecer.

O GIZ DE DAMASCENO

Monitor crayon é obra do artista brasileiro José Damasceno, exposta na exposição MOTO-CONTÍNUO de 2021. A obra, de 2,40 m x 3,40 m, foi construída com a organização de uma infinidade de unidades de giz de cera.

O giz de cera, instrumento, objeto funcional para o artista, foi ali elevado a categoria de obra ele próprio, não sendo usado como instrumento, mas como matéria e assunto.

Como a obra foi criada utilizando leis de incentivo, ela necessariamente deve ser reciclada e não voltar ao mercado. De modo que, desmontada a exposição, todas as unidades de giz de cera foram doadas e voltaram a sua função instrumento, de objeto funcional.

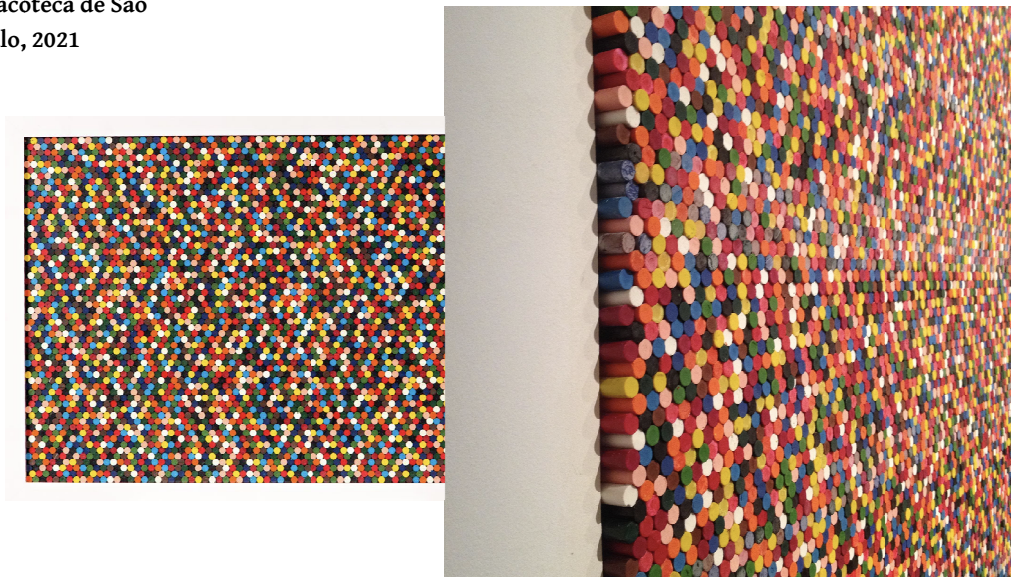
Somente essa transição já seria exemplo interessante sobre a tensão objeto-prático/objeto de culto. Mas podemos aprofundar esse questionamento.

Descobri para onde alguns dos crayons da obra original de Damasceno foram doados; levei lá um determinado número de unidades novas de giz de cera e pedi que trocassem comigo. De modo que coletei várias unidades de giz de cera originais, usados na obra na pinacoteca em 2021.

Fiz uma caixa metálica idêntica à usada pelo artista e repeti seu processo de montagem, utilizando os mesmos crayons da obra original.

De modo que não se trata de *poeisis*, não criei nada além de uma fraude, mas um processo com meta (*praxis*) que recriou uma obra conhecida. Porém, recriou usando a mesma matéria-prima da obra original, o mesmo processo de montagem e ainda assim, por mais que se pareça com a obra original, e use como matéria a matéria original, trata-se de uma fraude óbvia.

MONITOR CRAYON,
2012_240 x 350 x 9
Detalhe Exposição
MOTO-CONTÍNUO,
Pinacoteca de São
Paulo, 2021



Ou seja, o instrumento (giz) tornado obra que retornou à condição de instrumento após doado, ainda que montado exatamente com as condições originais, se torna uma cópia do original, que tem quase 100% das características físicas do original, mas não tem sua originalidade.

Parece-me um exemplo diametralmente oposto, espelhado, do paradoxo do barco de Teseu.

CONVERGÊNCIAS E DIVERGÊNCIAS ARTE ≠ DESIGN

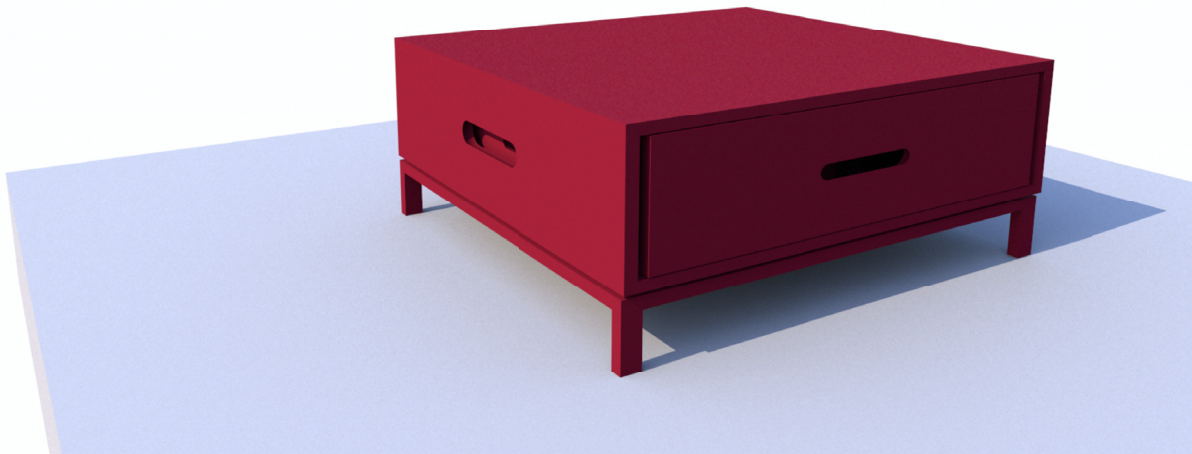
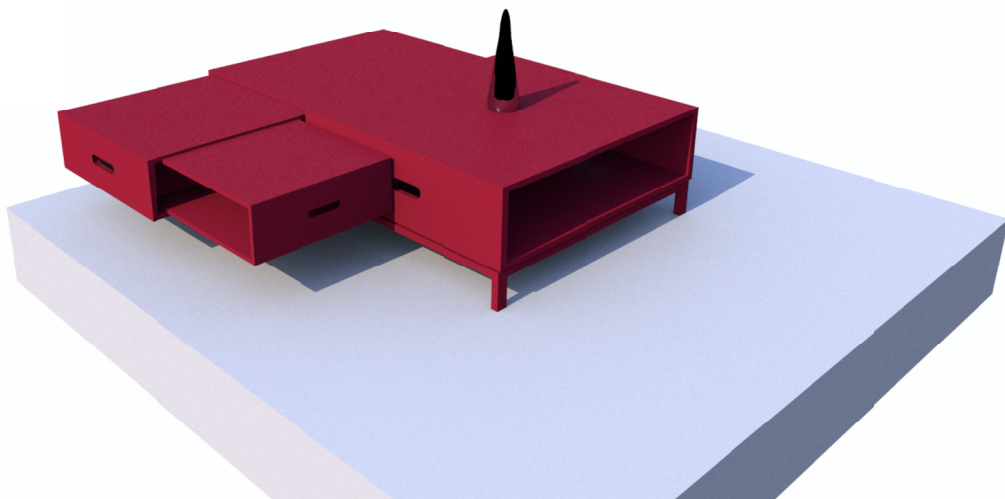
CAMINHO COMO DESTINO: DO DISPOSITIVO COMO DISCURSO

Em relação ao meu trabalho como artista e como designer, me parece útil discutir sobre algumas investigações processuais, poéticas e práticas, partindo de dispositivos que têm origem conceitual parecida, mas que têm finalidades completamente distintas.

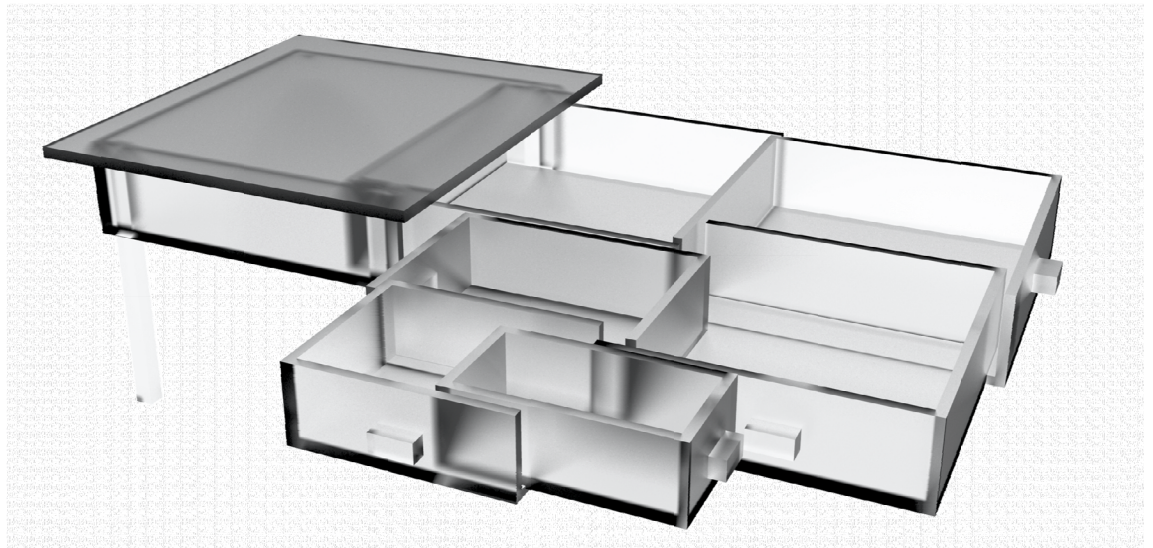
Primeiramente sobre o **dispositivo enquanto discurso**, seja ele criado originalmente e primordialmente como *praxis* ou *poiesis*, sua possibilidade e potência discursiva e sua potencial agência secundária.

Como exemplo aqui do papel do dispositivo enquanto discurso, apresento três “pares” de ARTE/DESIGN de dispositivos que, ainda que tenham uma origem conceitual comum (GAVETAS/ESTILINGUES/GANGORRAS), claramente se diferenciam enquanto ARTE e DESIGN, enquanto sínteses que operam de modo distinto, investigações formais que criticam o contexto ou deslocam o interator de seu contexto familiar (*POIESIS/ARTE*) ou que se apresentam como novas possibilidades formais para estruturas anteriormente descritas (*PRAXIS/DESIGN*). Após a série de imagens, uma outra mirada, com exemplos sobre utilização do projeto (com suas características próprias, linguagem e valores) como **produto final e não apenas documentação processual**. O uso do projeto como fim e não como meio de uma realização futura.

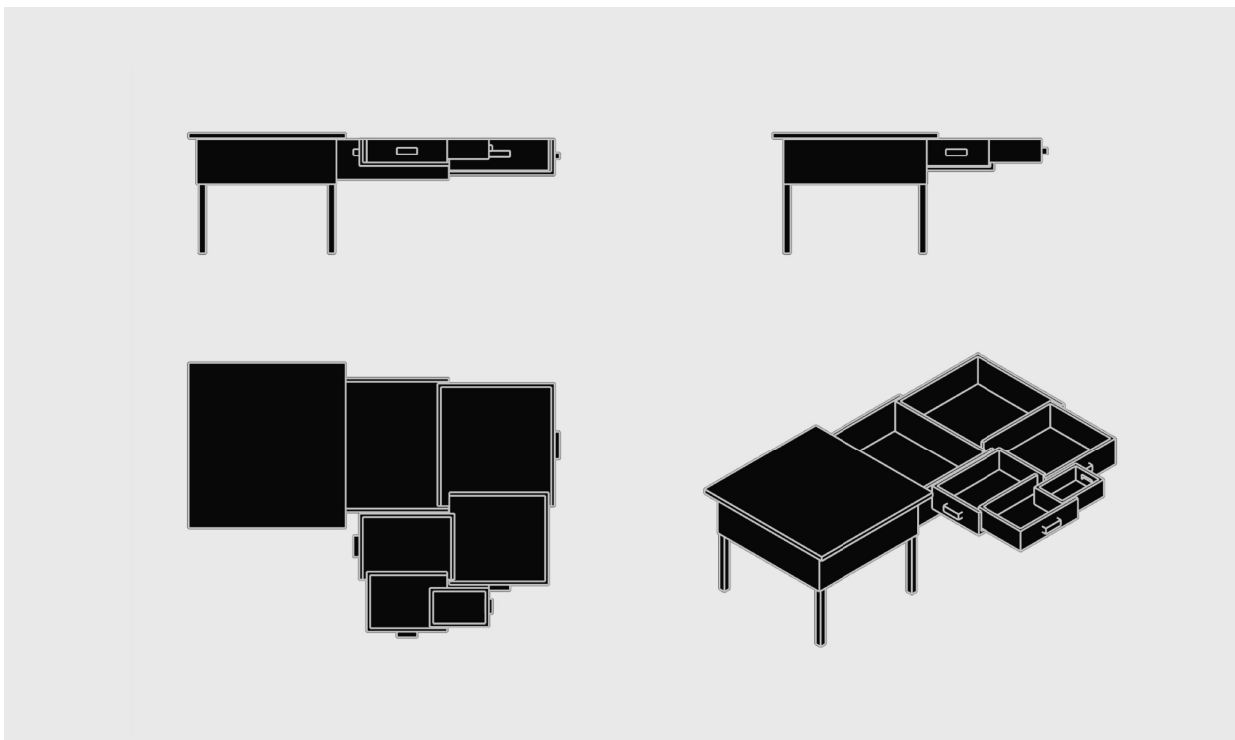
®ARAPUCA, 2017_projet
o de mesa © Maurício
Trentin_MT/FORM



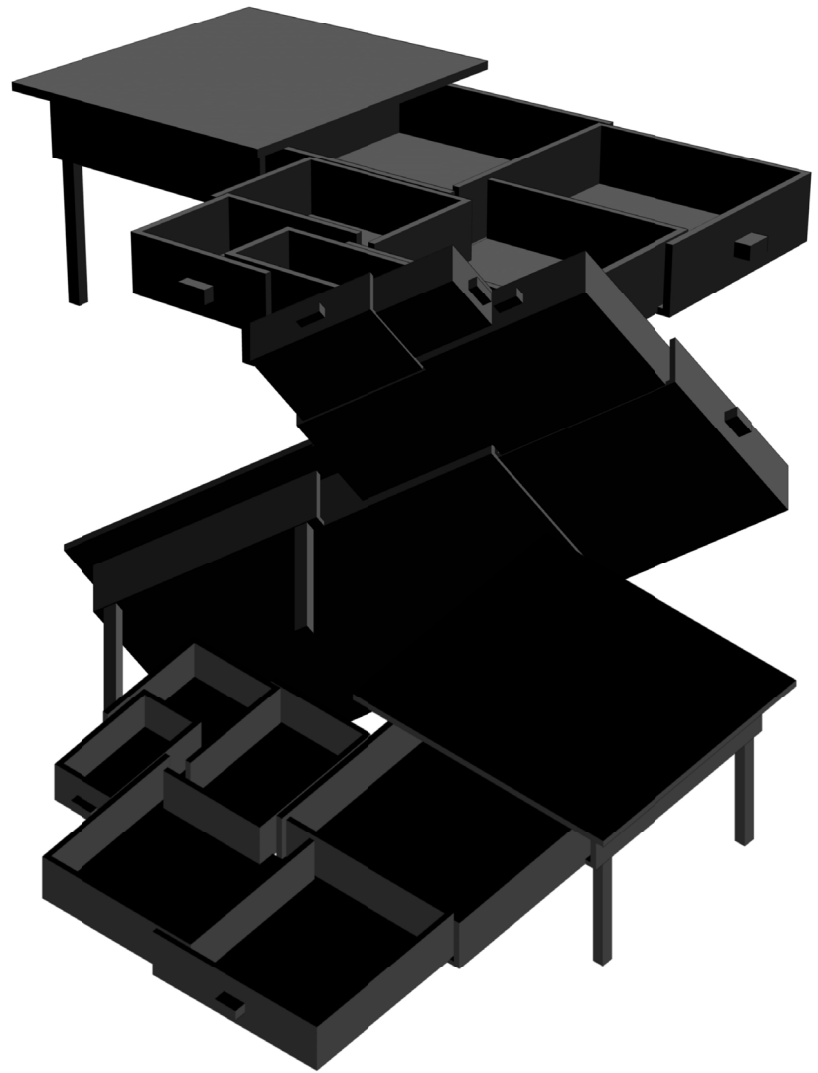
MORFEU, 2017_projeto de
instalação, dispositivo mesa de
cabeceira_instalação em dicrilato
e vidro acidato_dimensões
variáveis© Maurício Trentin



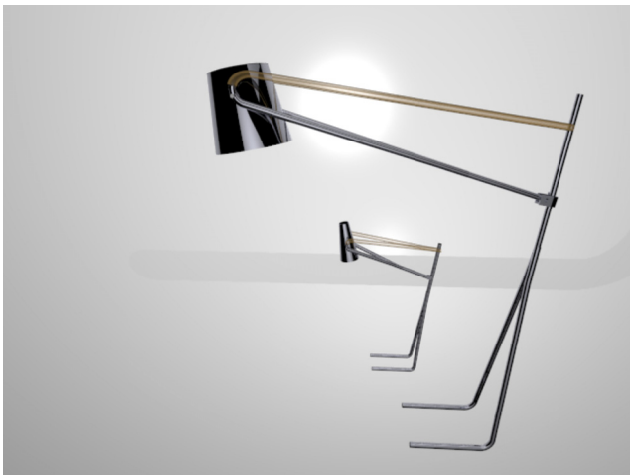
MORFEU, 2020_projeto impressão
digital © Maurício Trentin

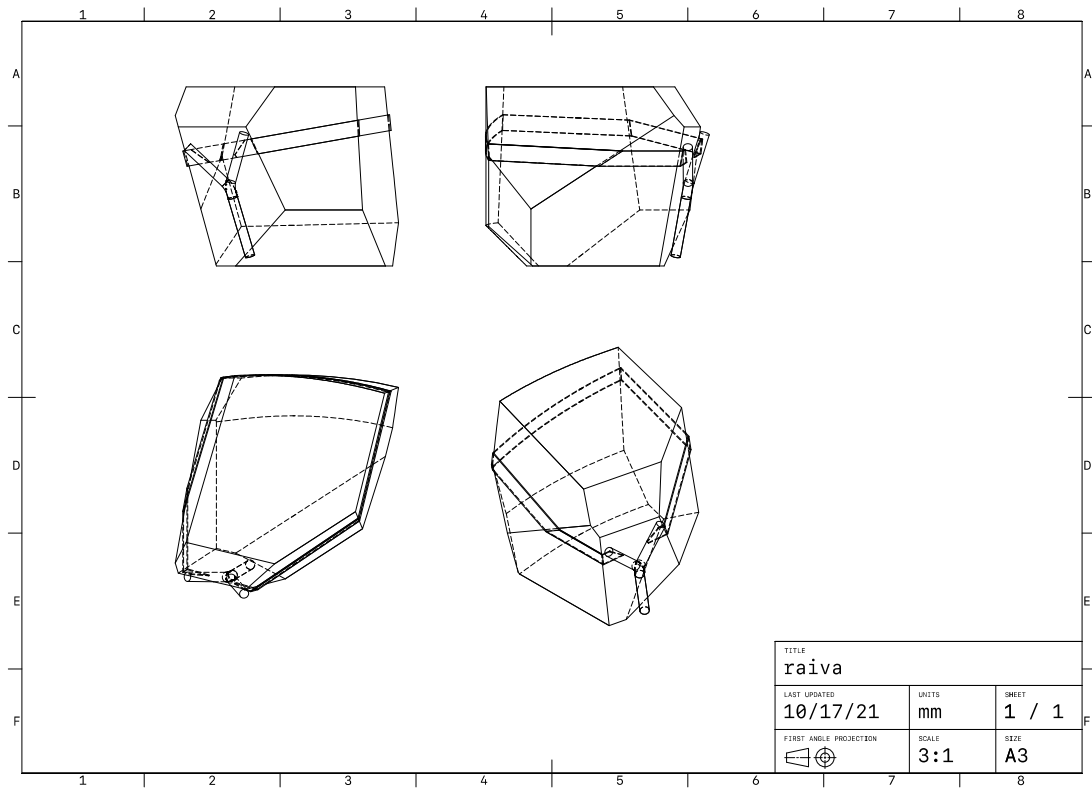


MORFEU, 2021_render
alternativo_impressão digital
© Maurício Trentin

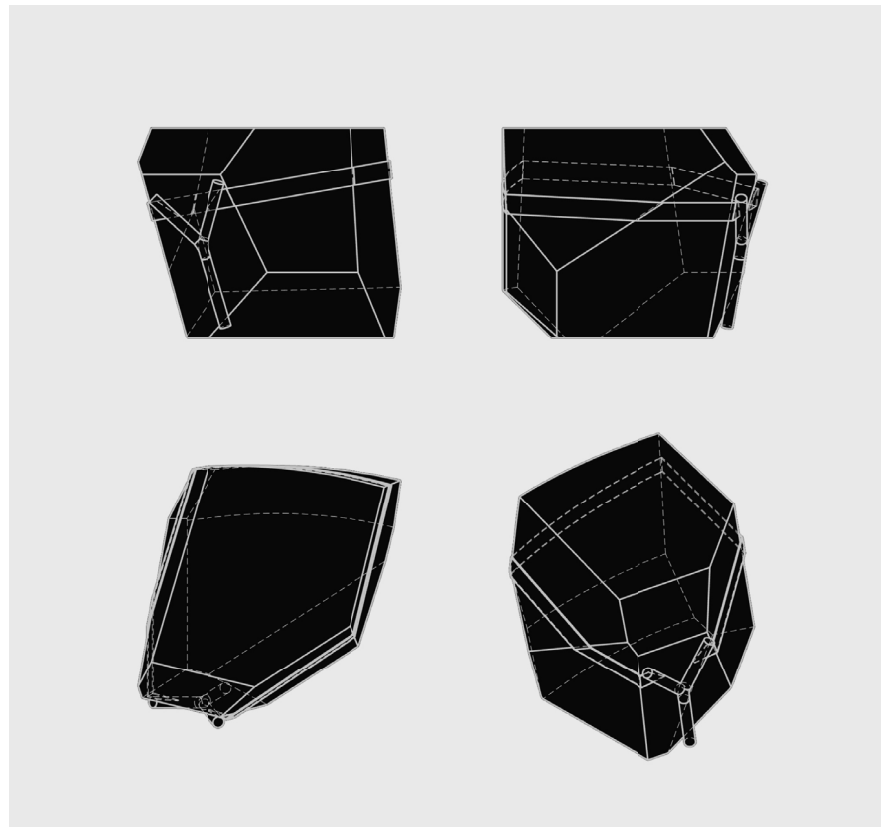


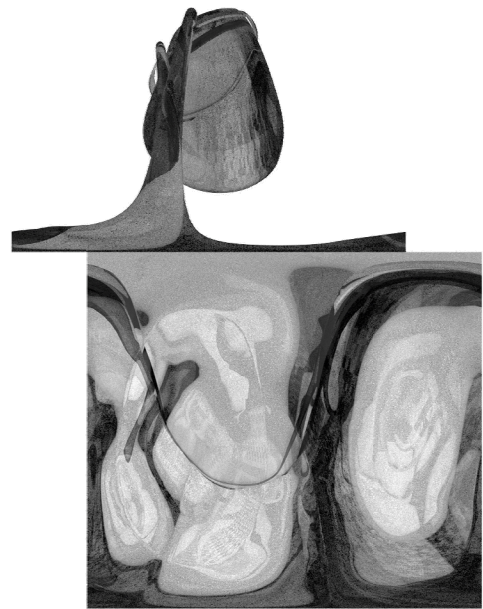
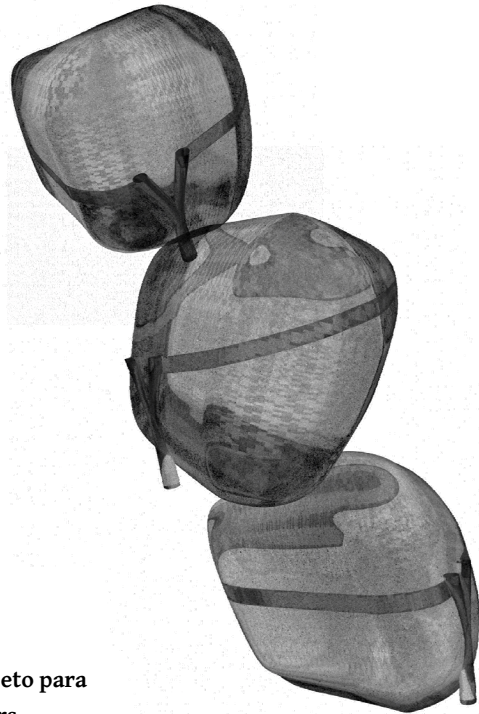
°ESTILINGUE, 2016_luminárias de
piso e de mesa_aço inox polido,
látex, instalação elétrica, lâmpada
led © Maurício Trentin_MT/FORM





**RAIVA, 2021_projeto para
instalação_dimensões
variáveis Impressão
digital. Projeto prevê
forquilha em madeira,
látex, couro vegetal e rocha
© Maurício Trentin**



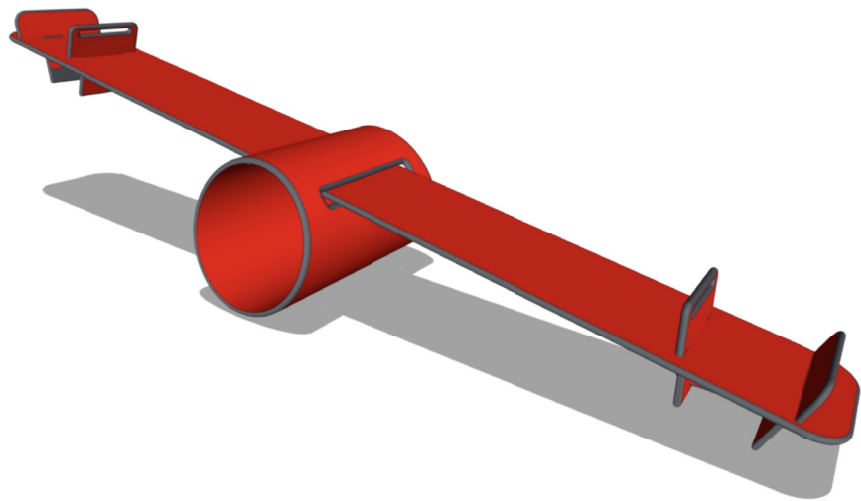


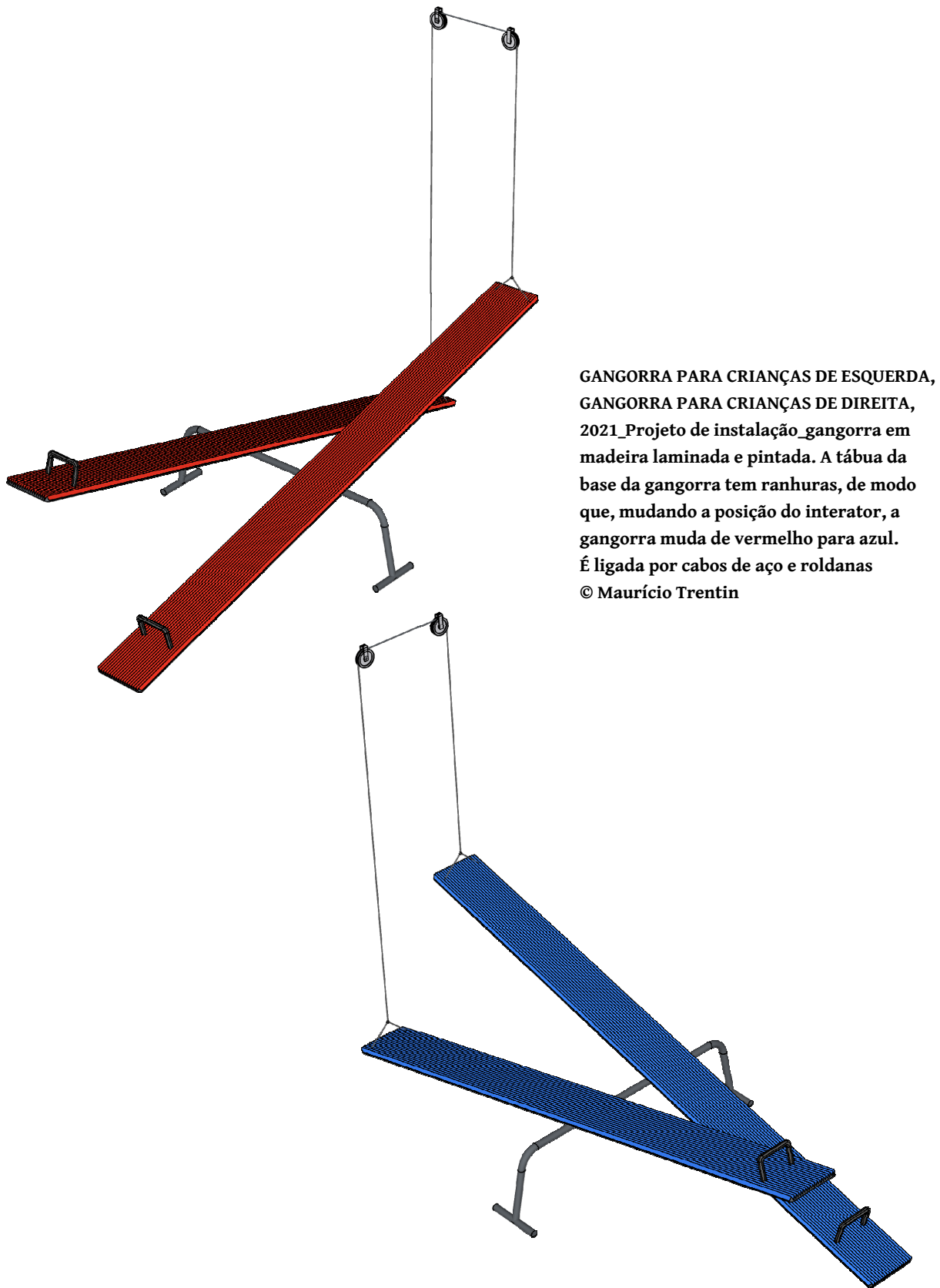
RAIVA, 2021_projeto para
instalação Renders
alternativos dimensões
variáveis Impressão digital
© Maurício Trentin

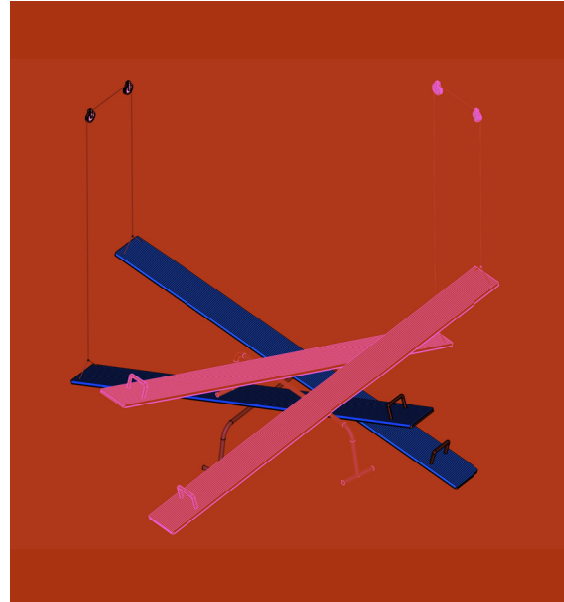
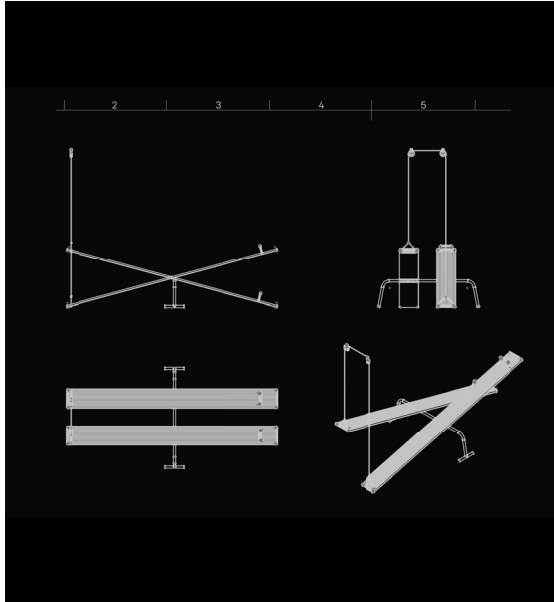




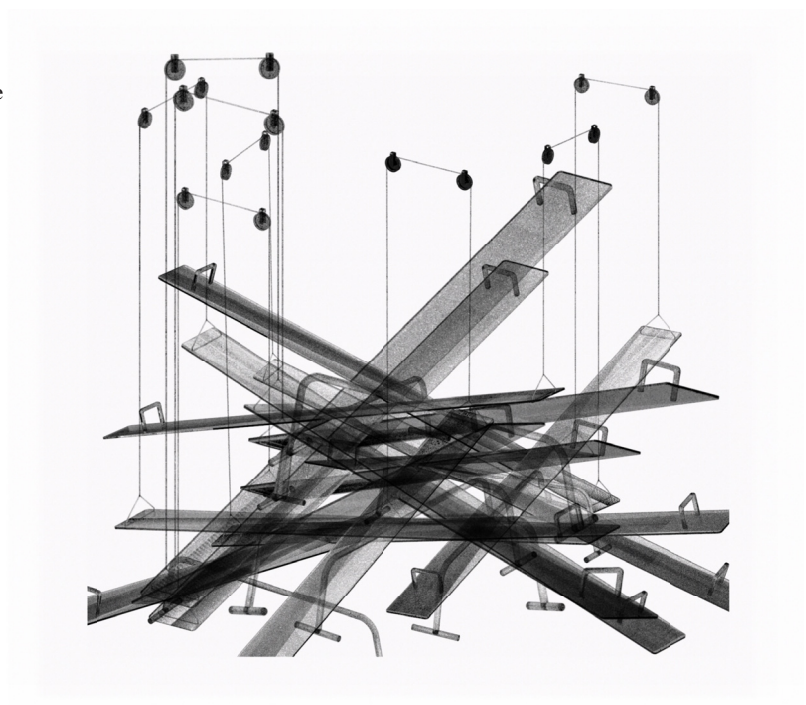
© GANGORRA, 2021_gangorra
em madeira laminada e pintada
© Maurício Trentin_MT/FORM







**GANGORRA PARA CRIANÇAS DE
ESQUERDA, GANGORRA PARA
CRIANÇAS DE DIREITA, 2021_Projeto de
instalação_gangorra em madeira laminada e
pintada. Impressão digital e renders
alternativo © Maurício Trentin**

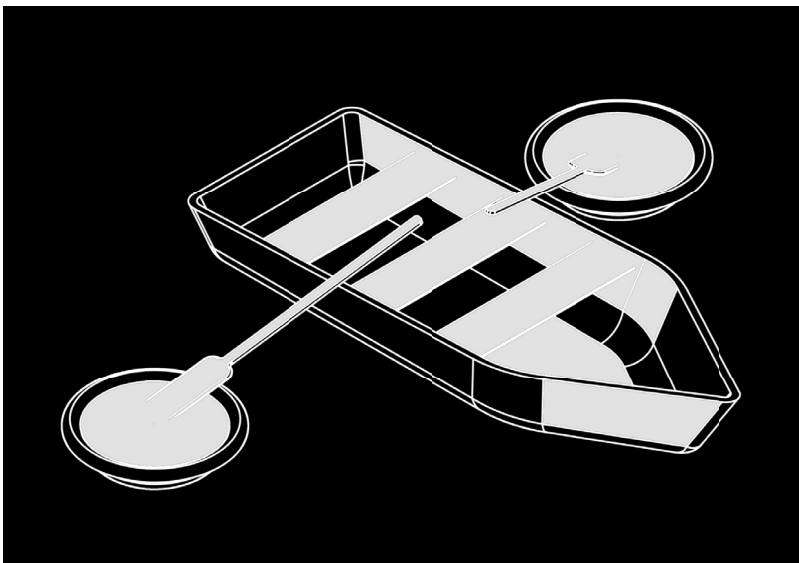


DO PROJETO COMO PRODUTO

E aqui uma segunda mirada, sobre o projeto como **produto final e não apenas documentação processual**. Visualmente, investir na utilização do projeto, da linguagem do projeto e de estruturas projetuais em si como produtos, como valor final e não necessariamente documentação processual.

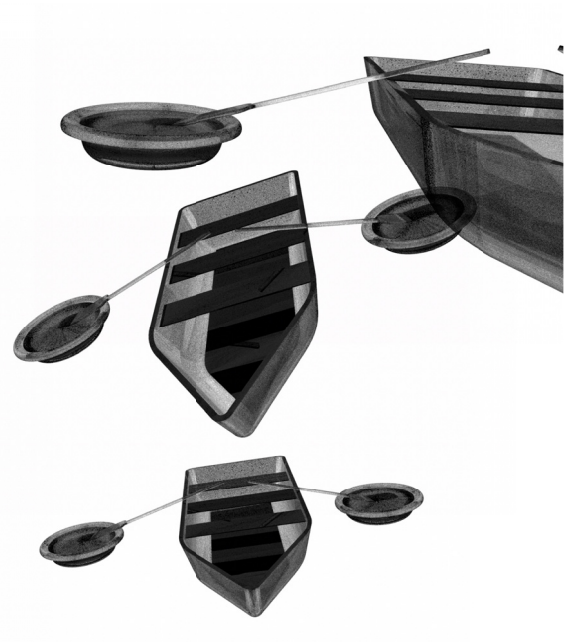
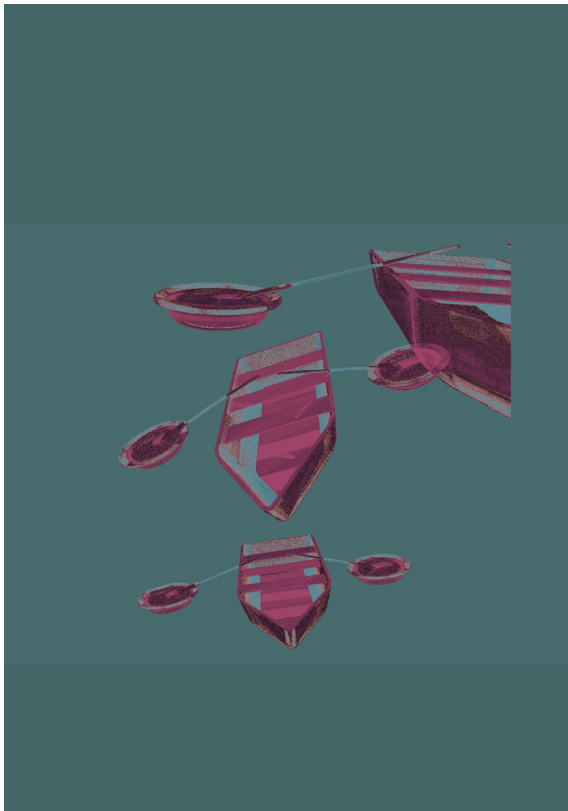
Como exemplo, obras que nasceram como projetos de instalações e os próprios projetos, em si, tomaram corpo e começaram a operar como dispositivos, em si próprios, e não apenas como descrições projetuais. Exemplificam o caminho que meus projetos de dispositivos tomaram até que os próprios projetos virassem dispositivos por si mesmos, imagens com sentido e relevância próprias, que têm alguma agência secundária própria, nos termos de Gell, independente da instalação que apresentam/representam.

Deixaram, no processo, sua função documental para de algum modo alcançarem uma voz própria.

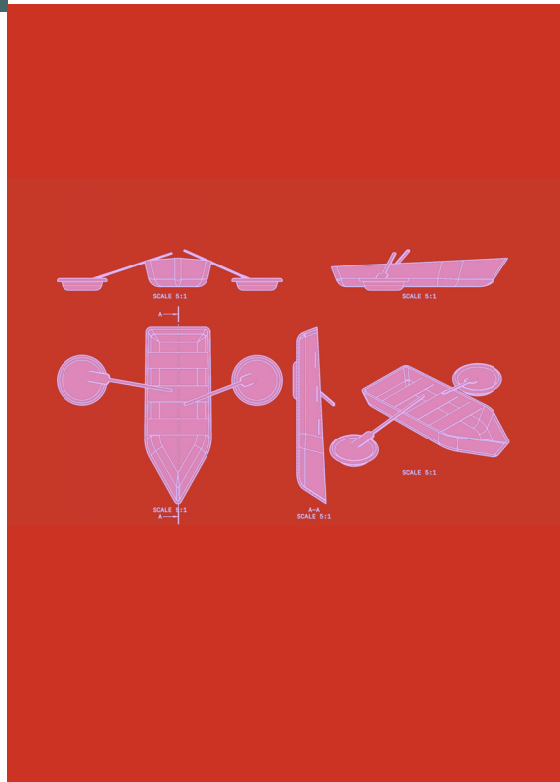


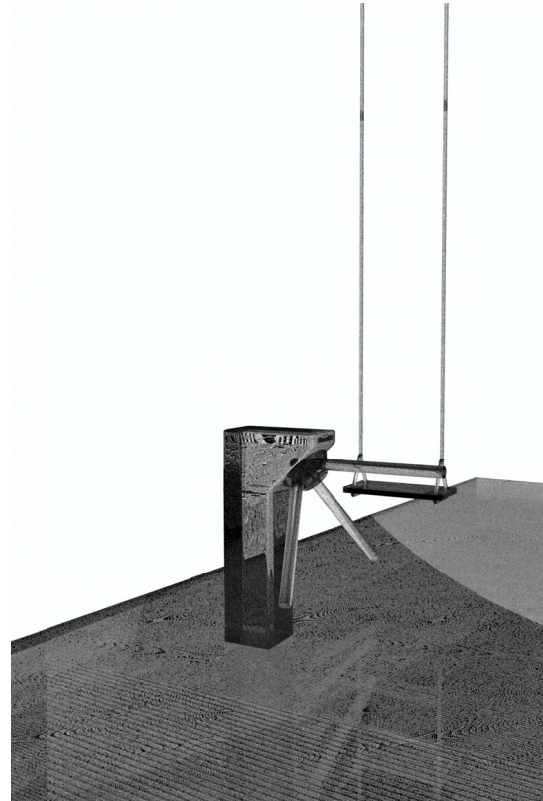
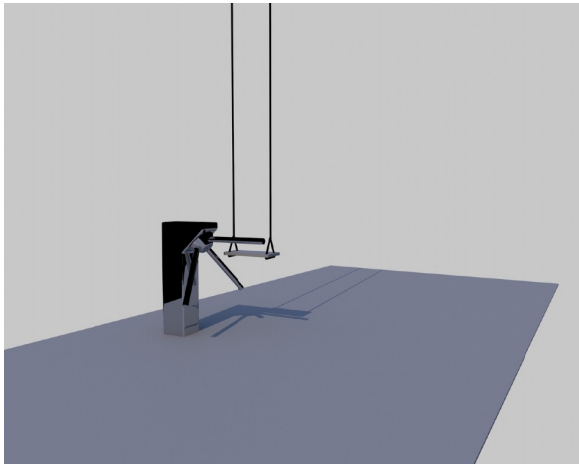
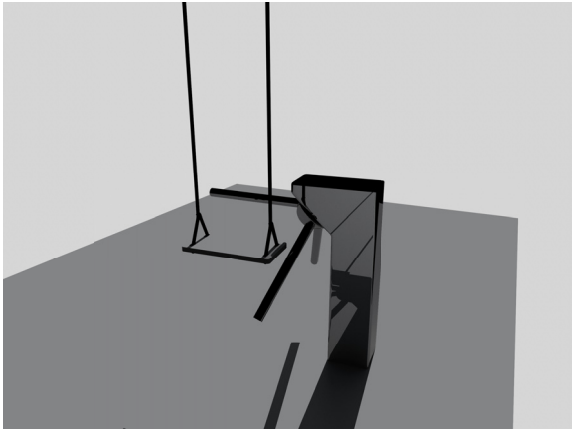
PROJETO PARA NAVEGAÇÃO NACIONAL
2021_Projeto de instalação_barco em
alumínio, bacias, remos, água.
Impressão digital_renders alternativos
© Maurício Trentin



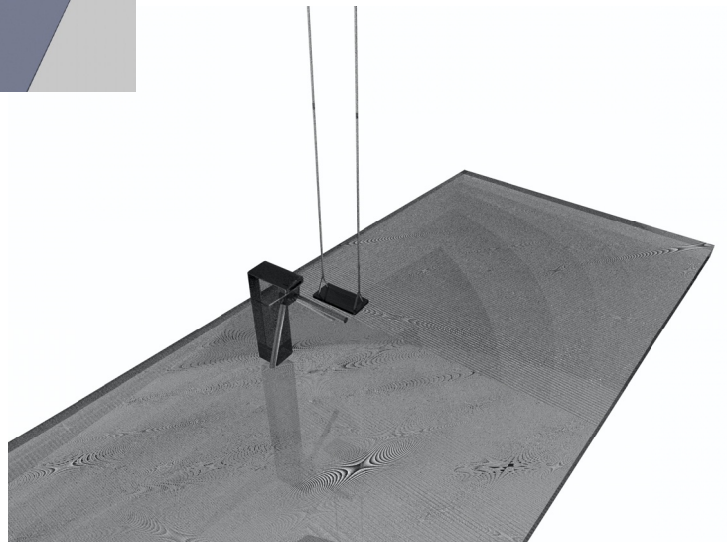


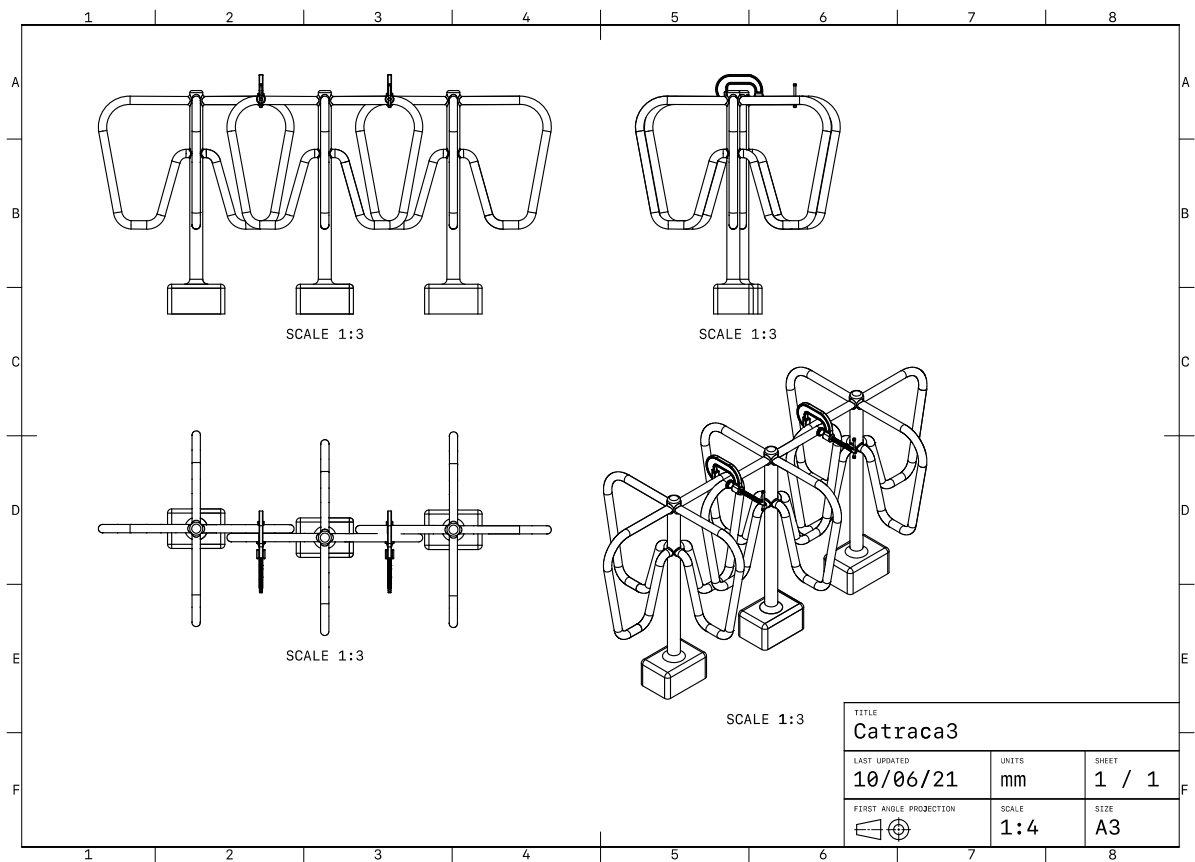
PROJETO PARA NAVEGAÇÃO NACIONAL
2021_Projeto de instalação_barco em
alumínio, bacias, remos, água.
Impressão digital_renders alternativos
© Maurício Trentin



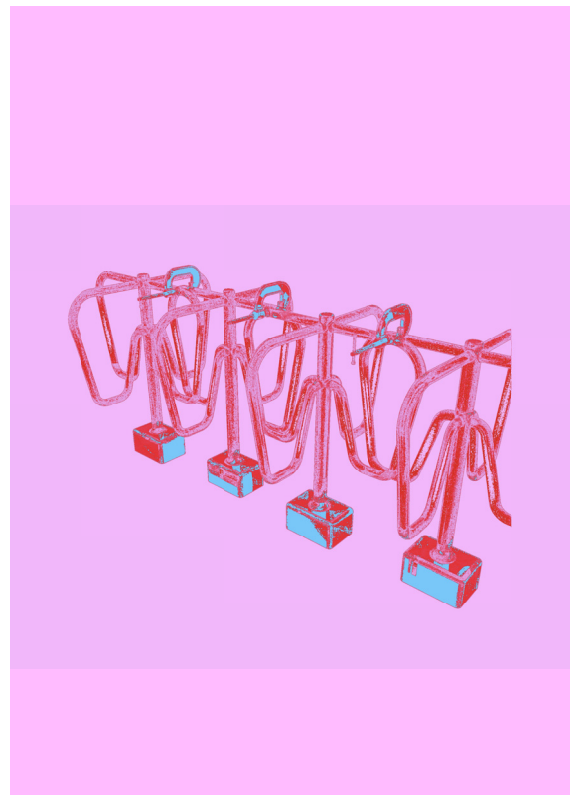


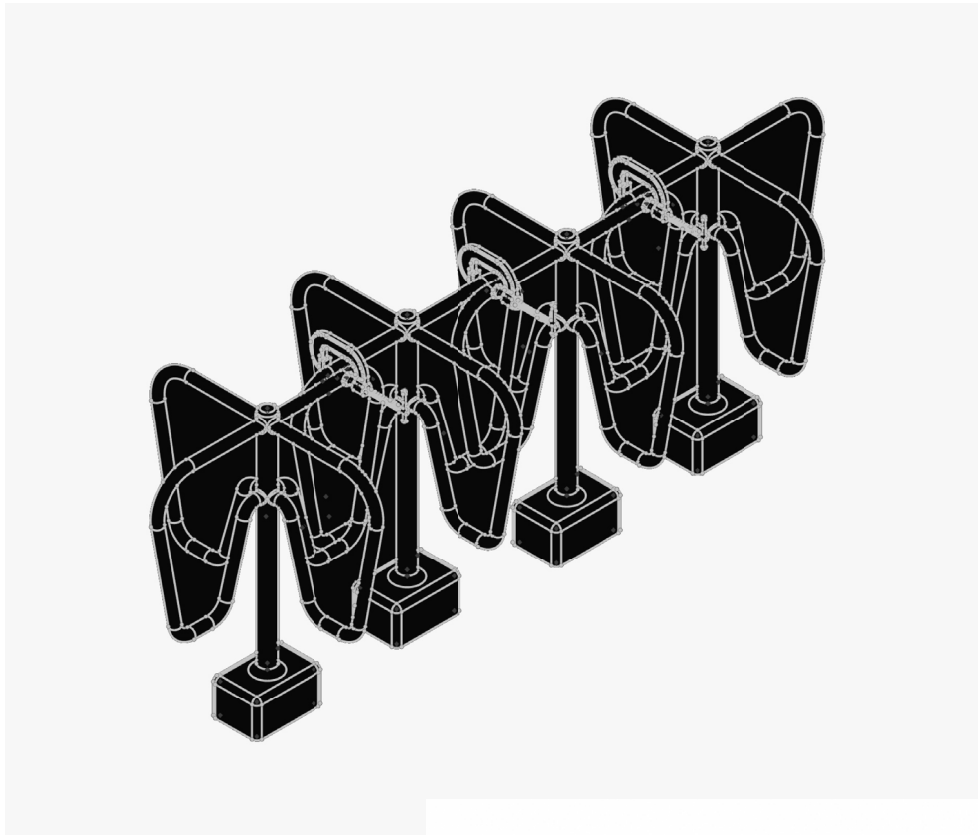
VISITA GUIADA _série equipamentos
culturais 2017 _Projeto de
instalação_catraca, barco, base.
Impressão digital_renders
alternativos © Maurício Trentin



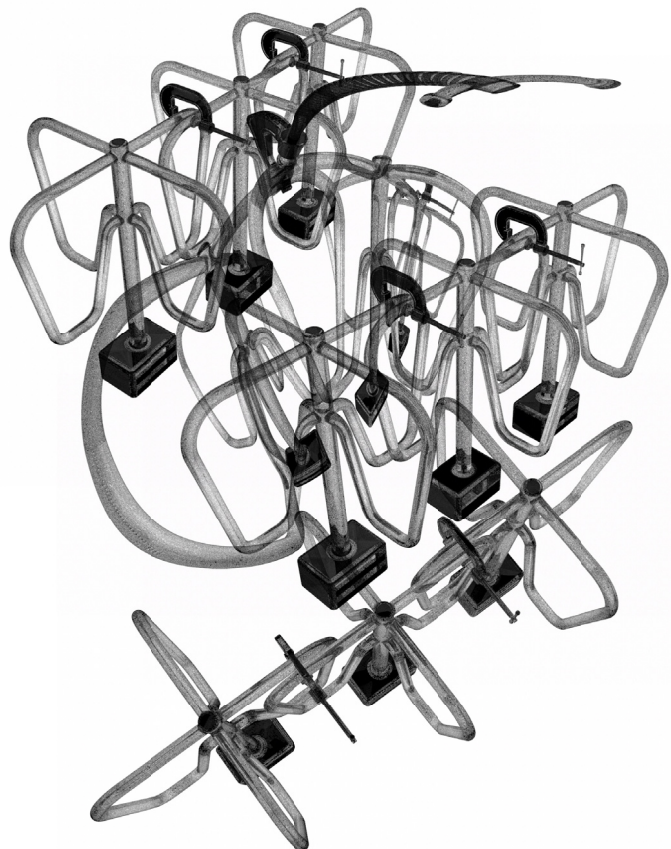


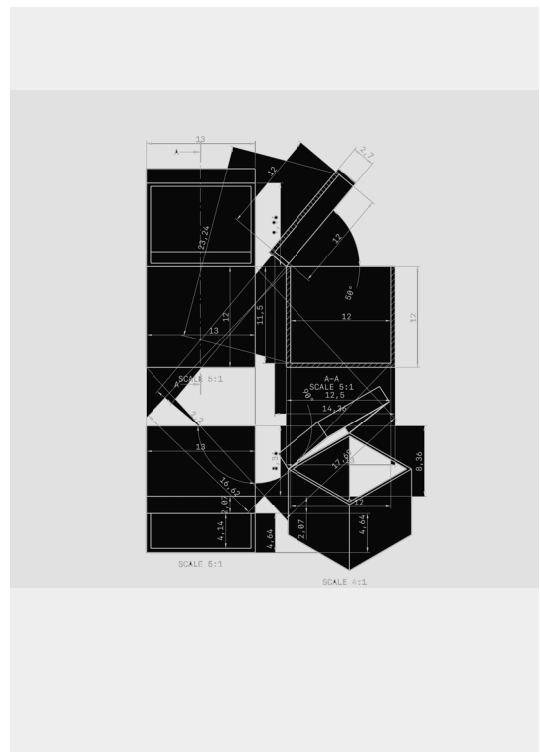
CATRACA LIVRE EM ISOLAMENTO _série equipamentos culturais 2021 _Projeto de instalação_catracas, sargentos. Impressão digital_renders alternativos © Maurício Trentin





CATRACA LIVRE EM
ISOLAMENTO _série
equipamentos culturais 2021
_Projeto de instalação_catracas,
sargentos. Impressão
digital Renders alternativos ©





PRECISÃO/CAIXAS_série
indo 2021/2022_ Impressão
digital_
© Maurício Trentin

MULTIPLICIDADE DE POSSIBILIDADES: PARA ALÉM DAS DICOTOMIAS SIMPLIFICANTES

No meu modo de ver, temos muito a ganhar ao estudarmos e tentarmos compreender processos do design e da arte de maneira comparativa, pelo volume de relações e insights que os campos, quando lidos lado a lado, podem fornecer.

Mas além dos insights, para percebermos o quão sobrepostos e emaranhados os dois campos são de fato, historicamente, praticamente, poeticamente. Entendidos como uma nuvem de partículas em geradores tridimensionais clássicos, quais são componentes atratores e defletores de suas possibilidades, processos e dispositivos, e quantos exemplos não facilmente classificáveis ficam sem um olhar atento por uma simples decisão categórica *a priori*, a meu ver, empobrecedora.

Para além das dicotomias simplificantes, o emaranhado ARTEDESIGN tem muito mais a nos revelar quando nos permitimos entrelaçar textos, dispositivos, ideias, projetos e valores em evolução contínua, nos dois campos.

Acredito que semiótica aplicada, tanto partindo de Peirce quanto de Greimas, pode ser instrumento poderoso de análise e, talvez, de produção de novas sínteses nos dois campos e em processos vários que exemplificam a sobreposição.

Vale lembrar que, olhando a cultura como um processo, tanto o que ela produz como que sujeito ela produz, seria difícil delinear algo que potencialmente não pudesse ser, enquanto existente, exemplo de arte e design, já que, no limite, tudo aquilo que não é arte e design pode ser assunto, foco, destino e motivação processual da arte e do design.

Produzindo tanto sentido de *Praxis* quanto de *Poiesis*, mais do que criar estruturas que contenham o caos criativo ou diminuam a complexidade em prol de leituras classificatórias, me parece que é mais interessante utilizar a enorme complexidade e diversidade de exemplos como combustível e potencial evolutivo.

REFERÊNCIAS¹

AGAMBEN, Giorgio. **O que é um dispositivo?** Tradução: Nilceia Valdati. Fala proferida por Giorgio Agamben em conferência realizada no Brasil, em setembro de 2005. A tradução foi feita a partir do original em italiano. (N.T.) Ilha de Santa Catarina – 2º semestre de 2005.

_____. **O homem sem conteúdo.** São Paulo: Autêntica Editora, 2012. p. 207.

_____. **Estâncias: a palavra e o fantasma na cultura ocidental.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012. p. 263.

¹ De acordo com a Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT NBR 6023).

_____. **O que é o contemporâneo? e outros ensaios**. Chapecó: Argos Editora da Unichapecó, 2013. p. 92.

_____. **Meios sem fim: notas sobre a política**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017. p. 136.

ALBERRO, Alexander; STIMSON, Blake. **Institutional critique**. Cambridge: The MIT Press, 2011. p. 492.

BARROS, Manoel de. **Livro sobre nada**. Rio de Janeiro: Editora Record, 2009. p. 85.

BAUMAN, Zygmunt. A moralidade na perspectiva moderna e pós-moderna. In: **Ética pós-moderna**. São Paulo: Paulus, 1997.

BELTING, Hans. **Likeness and presence**. Paperback ed. Chicago: The University of Chicago Press, 1996. p. 651.

_____. **O fim da história da arte**. 1. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2005. p. 320.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: **Obras escolhidas: Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1996. p. 254.

BERMAN, Marshall. O modernismo nas ruas. In: **Tudo que é sólido desmancha no ar**. A aventura da modernidade. São Paulo: Companhia das Letras, 1997. p. 129-144.

_____. **Tudo que é sólido desmancha no ar**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007. p. 465.

BIRKETT, Whitney B. **To infinity and beyond: a critique of the aesthetic white cube**. Submitted in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Arts in Museum Professions. Seton Hall University, May 2012. p. 83.

BLOEMINK, Barbara; CUNNINGHAM, Joseph. **Design≠Art. Functional objects from Donald Judd to Rachel Whiteread**. London/New York: Merrell Publishers Limited; New York: Cooper-Hewitt, National Design Museum, Smithsonian Institution, 2004. p. 217.

BOHNACKER, Hartmut et al. **Generative design**. New York: Princeton Architectural Press, 2012. p. 477.

BRAGA, Matthew. **The Verbasizer was David Bowie's 1995 Lyric-Writing Mac App**. ON-LINE: <http://motherboard.vice.com/read/the-verbasizer-was-david-bowies-1995-lyric-writing-mac-app>, Vice Media, 2016.

BUSKIRK, Martha. **The contingent object of contemporary art**. Cambridge: The MIT Press, 2005. p. 307.

CABRAL, Artur; VENTURELLI, Suzete; PRADO, Gilbertto. **Sinais detectados entre o biológico e o maquínico**. DATJournal V4, N. 3 (2019), p. 117-127. Disponível em: <<https://datjournal.anhembibrasil.br/dat/article/view/152/130>>. Acesso em 15 de março de 2020. DOI: <https://doi.org/10.29147/dat.v4i3.152>

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2014. p. 262.

CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea**. Uma introdução. São Paulo: Martins Editora, 2005. p. 165.

_____. **Teorias da arte.** São Paulo: Martins Editora, 2005. p. 177.

COLES, Alex. **Design and art.** London/Cambridge: Whitechapel Gallery and The MIT Press, 2007. p. 208.

DANTO, Arthur C. **A transfiguração do lugar-comum.** Uma filosofia da arte. 1. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2005. p. 312.

_____. **Após o fim da arte.** A arte contemporânea e os limites da história. 1. ed. São Paulo: Edusp, 2006. p. 292.

_____. **Andy Warhol:** Arthur C. Danto. São Paulo: Cosac Naify, 2012. p. 205.

DROSTE, Magdalena. **Bauhaus.** Köln: Taschen, 2004. p. 256.

DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. **Speculative everything.** Cambridge: The MIT Press, 2013. p. 224.

ELLENBERG, Jordan. **How not to be wrong.** New York: Penguin Press, 2014. p. 468.

FARIAS, Agnaldo. **Design é arte?(1)** In: Vitruvius 006.06 ano 01, nov. 2000, p. 3. arqutextos ISSN 1809-6298.

FLUSSER, Vilém. **A filosofia da caixa preta.** São Paulo: Relume Dumará, 2002. p. 82.

_____. **O mundo codificado.** São Paulo: Cosac Naify, 2007. p. 224.

FURTADO, José Luiz. **A arte e as dimensões recalcadas da sensibilidade na existência cotidiana.** 13 p.

GELL, Alfred. **Arte e agência.** São Paulo: Ubu Editora, 2018. p. 400.

GRAHAM, Beryl; COOK, Sarah. **Rethinking curating after new media.** Cambridge/London: The MIT Press, 2010. p. 354.

HYDE, Lewis. **Trickster makes this world.** Mischief, myth and art. New York: Farrar, Strauss and Giroux, 2010. p. 417.

IVERSEN, Margaret. **Chance.** London/Cambridge: Whitechapel Gallery and The MIT Press, 2010. p. 238.

ITO, Joichi. **Can design advance science, and can science advance design?** ON-LINE: <http://jods.mitpress.mit.edu/pub/designandscience>. p.9.

KLANTEN, Robert et al. **Art & agenda:** Political art and activism. Berlin: Gestalten, 2011. p. 288.

KRAUSS, Rosalyn E. **The originality of the avant-garde and other modernist myths.** Cambridge/London: The MIT Press, 1986. p. 307.

LE FEUVRE, Lisa. **Failure.** London/Cambridge: Whitechapel Gallery and The MIT Press, 2010. p. 238.

LIMA, Gercina A. B. (2007). **Categorização como um processo cognitivo.** Ciências & Cognição. Ano 04. Vol. 11. p. 156-167. Disponível em www.cienciasecognicao.org.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A estetização do mundo.** Viver na era do capitalismo artista. São Paulo: Companhia das Letras, 2015. p. 467.

- MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: The MIT Press, 2001. p. 354.
- MARZONA, Daniel. **Arte conceptual**. Colônia: Taschen, 2007. p. 96.
- MCCRACKEN, Grant. **Cultura e consumo**. Rio de Janeiro: Mauad Editora, 2003. p. 205.
- _____. **Cultura e consumo II**. Rio de Janeiro: Mauad Editora, 2003. p. 203.
- _____. **Culturematic**. Boston: Harvard Business Review Press, 2012. p. 291.
- MONTERROSO, Augusto. **A ovelha negra e outras fábulas**. Coimbra: Angelus Novus, 2008. p. 117.
- MUNARI, Bruno. **Design as art**. London: Penguin Books, 2008. p. 223.
- NAVAS, Eduardo. **The new aesthetic and the framework of culture**. Media-N. Journal of the New Media Caucus. v.08 n.02. Disponível em http://median.s151960.gridserver.com/?page_id=93. Acesso em: 15 de março de 2015.
- _____. http://remixtheory.net/?page_id=3.
- O'DOHERTY, Brian. **Inside the white cube: the ideology of the gallery space**. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1999.
- O'NEILL, Paul. **The culture of curating and the curating of culture(s)**. Cambridge: The MIT Press, 2012. p. 180.
- OXMAN, Neri. **Age of entanglement**. An inaugural essay for the Journal of Design and Science (JoDS). ON-LINE: <http://jods.mitpress.mit.edu/pub/AgeOfEntanglement>.
- PAREYSON, Luigi. **Os problemas da estética**. São Paulo: Martins Fontes, 2001. p. 246.
- PAZ, Octavio. **Signos em rotação**. São Paulo: Perspectiva, 2012. p. 316.
- _____. **Marcel Duchamp ou o castelo da pureza**. São Paulo: Perspectiva, 2014. p. 103.
- PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2008. p. 337.
- _____. **Collected papers of Charles Sanders Peirce**, Volumes I, II, III, IV, V and VI, 1931-1935.
- PETRY, Michael. **The art of not making**. New York: Thames & Hudson, 2011. p. 208.
- PLAZA, Julio; TAVARES, Monica. Os métodos heurísticos de criação. In: **Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais**. São Paulo: Hucitec, 1998.
- _____. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2010. p. 217.
- PRADO, Gilbertto; VALENTE, Agnus; CARRAMASCHI, Ana Elisa; et al. *Algunos apuntes sobre la relectura y el siempre rehacer de algunas obras*. In Prado, Gilbertto; La Ferla, Jorge (Org.). **Circuito Alameda**. Ciudad de México: Instituto Nacional de Bellas Artes | Laboratorio Arte Alameda, 2018. p. 38-52.
- _____; TAVARES, Monica; ARANTES, Priscila (Org.). **Diálogos transdisciplinares: arte e pesquisa**. São Paulo: ECA/USP, 2016. Disponível em: <http://www.poeticasdigitais.net/assets/dialogostransdisciplinares2.pdf> Acesso em 10 de março de 2019.

_____. **Arte telemática:** dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica aplicada.** São Paulo: Thompson, 2007. p. 186.

SCOVINO, Felipe. **Encontros | Cildo Meireles.** Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2009. p. 293.

SOMERSON, Rosanne; HERMANO, Mara L. **The art of critical making.** New Jersey: Wiley, 2013. p. 272.

STILES, Kristine; SELZ, Peter (Editors). **Theories and documents of contemporary art.** Berkeley: University of California Press, 1996. p. 1003.

STOLARSKI, André. **Os processos criativos com os meios eletrônicos.** Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Multimeios do Instituto de Artes da UNICAMP. CAMPINAS: UNICAMP, 1995. p. 183.

_____. **Design e arte:** campo minado. São Paulo: Dissertação (Mestrado – Área de Concentração: Projeto, Espaço e Cultura) FAUUSP, 2012. p. 255.

_____. Digital poetics and remix culture: from the artisanal image to the immaterial image. In: Navas, Eduardo; Gallagher, Owen; burrough, xtine (eds). **The Routledge Companion to Remix Studies.** New York and London: Routledge, 2015. p. 192-203.

TOMKINS, Calvin. **Duchamp.** 1 ed. São Paulo: Cosac Naify, 2005. p. 583.

_____. **Marcel Duchamp.** The afternoon interviews. New York: Badlands unlimited, 2013. p. 97.

TRENTIN, Maurício. **Possibilidades comunicacionais e relacionais entre obras de arte e seus intérpretes como base para categorização da produção contemporânea.** São Paulo: COS-PUCSP, 2010. p. 154.

WESCHELER, Lawrence. **Seeing is forgetting the name of the thing one sees.** Berkley and Los Angeles: University of California Press, 2008. p. 310.