

Design, narrativa e visualidade contemporânea

Diseño, narrativa y visualidad contemporánea

Marcos Beccari

Resumo

O objetivo desse artigo é relacionar os registros da narrativa e da visualidade implicados nos modos de olhar contemporâneos, em especial no que concerne ao design, aqui entendido amplamente como articulação de imagens, aparências e olhares. Ao analisar o percurso pelo qual as práticas de narrativa nos conduziram à centralidade dos registros visual e multimídia, caracterizo o olhar contemporâneo como aquele cujas coordenadas narrativas e visuais foram explicitadas. Em seguida, apresento essa dinâmica de simulacro como experiência estética articulada pelo design. Por fim, observo que essa experiência aponta para um modo de autonarrativa visual que enaltece, no âmbito educacional, a multiplicidade interpretativa.

Palavras-chave: Visualidade, narrativa, design, olhar contemporâneo.

Resumen

El objetivo de este artículo es relacionar los registros de la narrativa y de la visualidad implicados en los modos de mirar desde lo contemporáneo, en especial desde el diseño como la articulación de imágenes, apariencias y miradas. Al analizar el recorrido por el cual tránsito las prácticas

narrativas condujeron a centrar los registros visuales y multimediales para ser observados desde la contemporaneidad, como aquellos cuyas coordenadas narrativas y visuales fueron explicitadas. En el texto se presenta una dinámica de simulacro como experiencia estética articulada por el diseño y se concluye, que la experiencia apunta hacia un modo de autonarrativa visual que se enaltece en el ámbito educativo desde la multiplicidad interpretativa.

Palabras clave: Visualidad, narrativa, diseño, mirada contemporánea

Introdução: as coordenadas do olhar

Enquanto professor de desenho no curso de Design Gráfico, parte de minhas pesquisas repousa sobre aspectos práticos e filosóficos da visualidade. Por “visualidade” compreendo não apenas os aspectos históricos e culturais que orientam nossas práticas de representação, mas principalmente as formas de pensamento que organizam as maneiras de olhar para o mundo e para nós mesmos. Há um pressuposto aí implicado: para que estímulos sensoriais sejam transpostos em imagens (vistas, imaginadas ou representadas), necessitamos de um aprendizado sensorial baseado em certas convenções que estruturem nossas experiências visuais. O conjunto dessas coordenadas costuma ser descrito como “regime de visualidade”:³¹ o que se espera ver quando se olha? Por que olhamos isto e não aquilo? O que “quer ver” nosso olhar?

Uma abordagem recorrente, no campo do design, para tratar dessas questões baseia-se na ideia de um condicionamento tecnológico. Tal concepção encontra-se sintetizada na introdução do livro *Arte e ilusão*, onde Gombrich (2007) sugere que a antiga arte egípcia não dispunha de técnicas e aparatos que permitissem uma representação “realista”. Esse raciocínio não me parece apurado: pressupõe não apenas um caráter evolucionista da representação visual, como também que a representação (que hoje consideramos) “realista” seria em todo caso desejável. São premissas como essas que, de resto, amparam a noção ainda difundida de um “esgotamento” generalizado – do conhecimento, das imagens, dos valores etc.

Longe dessa visada, interessa-me propor uma perspectiva mais preocupada com as dinâmicas de “narratividade visual”, no sentido de explicitar o aspecto narrativo da visualidade. Uma representação realista, por exemplo, não é meramente “fiel” à realidade; é antes uma narrativa sobre o que o esperamos ver da realidade vista. No âmbito do desenho “realista” (o que eu me presto a ensinar), sabe-se que, para muitas pessoas, desenhar é tido como uma tarefa árdua e dificilmente assimilável. Geralmente isso acontece porque tendemos a ver o que “queremos” enxergar, de modo a ignorar aspectos que as outras pessoas esperam ver. Em certo sentido, pois, aprender a desenhar implica aprender a ver como os outros veem, como um “treino” para enxergar não tanto o mundo visto, mas antes ases coordenadas que nos permitem vê-lo.

Por sua vez, a noção de “design” é aqui empregada de maneira ampla: mais do que uma profissão que se define mediante demandas sociais específicas, trata-se de um modo (não estrito aos designers) de produzir imagens, aparências e formas de olhar. Sob o prisma de uma *filosofia do design*, como eu proponho em outra ocasião (Beccari, 2016), o design pode ser lido como “articulação simbólica”: um constante processo de mediação e (re)criação de narrativas que se abrem a novas interpretações, processo este do qual se vale o olhar contemporâneo para compreender o mundo e atuar nele. Não é tanto o caso, porém, de um “novo” regime de visualidade: o desenvolvimento recente, por exemplo, de uma ampla gama de técnicas de computação gráfica é apenas *parte* (e não a condição) de uma antiga reconfiguração não só dos modos de representação, mas também das formas de olhar. Tal reconfiguração pode ser descrita como uma “desobjetivação” da visão, nos termos de Jonathan Crary (2012, p. 22):

Se a câmara escura, como conceito, subsistiu como base objetiva da verdade visual, vários discursos e práticas – na filosofia, na ciência e em procedimentos de normatização social – tendem a abolir essa base no início do século XIX. Em certo sentido, ocorre uma nova valoração da experiência visual: ela adquire mobilidade e intercambialidade sem precedentes, abstraídas de qualquer lugar ou referencial fundante.

É preciso evitar, no entanto, a leitura tipicamente pós-moderna – como a citação, deslocada, pode sugerir – de uma ruptura da objetividade do sujeito moderno em detrimento de um subjetivismo fragmentário. A transição a que se refere o autor remete mais a uma “base comum”, tal como aquela que havia entre a fotografia e o impressionismo. Como o próprio nome do movimento diz, o que importa ao pintor impressionista é a “impressão” que ele tem da realidade e que tenta reproduzir na tela. Só que em vez de se contrapor à promessa fotográfica de registrar a realidade “tal como ela é”, o olhar impressionista se apropria dela justamente como uma impressão possível. Ou seja, em que pesem os ideais românticos por volta dessa mesma época, o olhar subjetivo e a captura objetiva da realidade começaram a se *confundir* entre si.

Não obstante, a descontinuidade do “pensamento clássico” que Foucault (2007, p. 289) também localiza no século XIX “coincidirá com o recuo da representação, ou, antes, com a [sua] liberação”. Grosso modo, se antes uma representação aludia a algo “em si”, como referencial objetivo, passou-se a entendê-la como algo que foi visto por *alguém*, em sua particularidade e em meio a instâncias dispersas – eis a reconfiguração do olhar que torna concebíveis a câmera fotográfica e, depois, a cinematográfica. Ganha força, assim, a consciência de que o mundo visto, bem como os meios que temos para vê-lo, depende de um olhar prévio composto de coordenadas visuais e narrativas.

É nesse sentido que o design sinaliza não um novo regime de visualidade, e sim a explicitação de um regime antigo, ainda em pleno processo de transformação. O alargamento da experiência visual, atrelada a múltiplas possibilidades de narrar e partilhar nossas sensações particulares, aponta para uma forma de autonarrativa que se conjuga pelas mediações estéticas, pelas aparências, gostos e estilos. Design é essa maneira pela qual participamos narrativamente de um mundo que é indissociável dos sentidos, dos afetos, das aparências. Para compreendermos essa reconfiguração do olhar, porém, é ainda necessário um esforço de relacionar narrativa e visualidade num mesmo horizonte de “aderência” ao mundo sensível – tal como, na composição de um desenho, o olhar determina o enquadramento, que por sua vez reposiciona o olhar.

Da narrativa que se mostra à visualidade que se narra

Na filosofia contemporânea, é bem conhecida a ideia de que já teríamos perdido a capacidade de narrar nossas próprias experiências. Walter Benjamin (1994) foi emblemático ao afirmar que, a partir do século XX – junto ao silêncio daqueles que retornaram da guerra sem ter boas lembranças para partilhar –, a figura do “narrador” teria desaparecido. E na obra mais conhecida de Milan Kundera (1985), *A insustentável leveza do ser*, o ano de 1968 é descrito como um marco a partir do qual o mundo teria se tornado demasiado leve, absurdo e irreal para poder ser narrado. “*Einmal ist keinmal*” (uma vez é como nenhuma vez), diz Kundera: se algo não se repete, então é meramente casual e, portanto, inenarrável. Nenhum personagem pode se tornar exemplar num mundo em que

nada tem peso. Nenhuma filosofia pode narrar o significado de um mundo em que não há mais diferença entre o sublime e o ínfimo. Nenhuma historiografia é possível quando os fatos, como a invasão russa da Checoslováquia, parecem tão remotos quanto a guerra entre duas moscas no século XIII, que nada mudou na face da terra.

Parece inegável que, ao longo do século XX até hoje, aconteceram transformações profundas no âmbito sociocultural, mas deduzir disso que a cultura atual deve sucumbir diante do “absurdo” do mundo é no mínimo precipitado. Muito antes da chegada dos presumidos “fatos inenarráveis”, a literatura, a filosofia e a historiografia procederam a uma desconstrução do romance realista, da metafísica moderna e da historiografia entendida como ciência.³⁴ Mas tal desconstrução serviu mais como continuidade e menos como ruptura da narrativa tradicional, pois ainda se pautou num pressuposto implícito: a garantia (ou sua impossibilidade) de referir-se a um fato.³⁵ Logo, não é que os fatos se tornaram de algum modo inenarráveis, e sim, ao contrário, que tomamos consciência justamente de seu aspecto narrativo: eles ficam ou desaparecem na medida em que os mantemos narrativamente no presente.

Essa simples percepção é o que reconfigura a relação tradicional entre o sublime e o ínfimo. Trata-se de “restituir ao discurso seu caráter de acontecimento”, nos termos de Foucault (2013, p. 48), o que implica relativizar oposições como fato x ficção. É o caso, por exemplo, do atual panorama midiático do jornalismo, que não meramente nos descreve fatos, mas nos fornece acontecimentos já vestidos de todos os comentários, as interpretações e previsões possíveis. Não se trata de manipular os fatos, tampouco de apresentá-los de forma imparcial, mas sim de evidenciá-los enquanto narrativas.

Ainda com relação ao suposto desaparecimento da narrativa, o que dizer das pequenas histórias que contamos cotidianamente, além das infindáveis ficções de entretenimento, ¿cada vez mais consumidas e partilhadas? Alguns defenderiam que a banalidade genérica de tais narrativas não alimenta nossas experiências particulares, mas as esvazia por torná-las “anônimas”. O que me parece mais plausível, contudo, é pensar numa transformação (em vez de perda) da dimensão narrativa da experiência. O ato de contar histórias não desapareceu, só mudou de forma.

Sabemos, por exemplo, que as primeiras formas de narrativa eram orais e ligadas a uma visão ritualística do mundo; com a invenção da escrita, tornou-se possível não apenas registrar as histórias, mas difundi-las e assimilá-las como representações possíveis (e não como as únicas possíveis). Enquanto o poeta grego cantava os feitos de Aquiles como se noticiasse um fato de suma importância para todos, o leitor da Ilíada é capaz de um distanciamento e de um poder sobre a narrativa que, por meio de um assentimento provisório em relação ao que é narrado, lhe permite *apropriar-se* dela.

Do mesmo modo que o rapsodo precisava de uma audiência, o livro precisa do leitor, em um grau, no entanto, ainda mais forte de participação. Rigorosamente falando, o livro não existe sem o leitor, que inventa, com o autor, a narrativa. Mas uma narrativa que inventa, por sua vez, também o leitor.
[...] Somos revelados a nós mesmos pela narrativa que nos conta. Entendo a mim mesmo quando elaboro uma narrativa que me descreve, em um entender que é, também, um criar. (Pagotto-Euzebio, 2014, p. 70-71)

O que antes a voz “fazia ver” passou a ser reorganizado por intermédio das letras. O que antes remetia ao início dos tempos tornou-se explicação possível que se altera de acordo as circunstâncias em que ela é lida. Desse modo, o próprio modo de olhar para o mundo e para nós mesmos deixou de ser meramente arbitrário, como constatação ou narração de um fato dado, para tornar-se, ele próprio, uma forma aberta de narrativa. Mais precisamente, é sobretudo no século XIX que a linguagem ganha certa autonomia em relação aos significantes que antes a encobriam:

A partir do século XIX, a linguagem se dobra sobre si mesma, adquire sua espessura própria, desenvolve uma história, leis e uma objetividade que só a ela pertencem. [...] Conhecer a linguagem não é mais aproximar-se o mais perto possível do próprio conhecimento. (Foucault, 2007, p. 409-410)

Importa compreendermos que essa “espessura” linguística já estava em pleno desdobramento desde muito antes. No registro narrativo, é o que nos permite rir mediante a morte de um herói ou um vilão, ou seja, sabendo que estamos *distantes* dele. Ao mesmo tempo, porém, persistimos em nos identificar com situações fictícias, em nos reconhecer por meio das ações de um personagem. Não é o aspecto heroico, traumático ou maravilhoso que determina essa relação, e sim um processo constante de *autonarrativa*: transcrevemos nossas experiências singulares e ordinárias por meio de representações “emprestadas” das narrativas (ficcionais, políticas, religiosas etc.).

O que parece ser peremptório nas práticas contemporâneas de narrativa, porém, não é tanto a passagem da oralidade à escrita, e sim a centralidade dos registros visual e multimídia. Não é difícil constatar, por exemplo, que o cinema, a web-televisão e os games já possuem, cada qual, um público consumidor altamente maior do que o público dos livros. E na esteira daquele suposto desaparecimento da narrativa, não são poucos os autores que consideram o advento do cinema uma ruptura similar àquela entre a representação medieval e a renascentista.³⁶ Associam-se a essa vaga impressão, não obstante, as infindáveis e já desgastadas críticas à cultura do espetáculo, à reproduzibilidade técnica, à sociedade da informação etc.

Ora, assim como nenhuma configuração histórica isola-se das demais, é preciso reconhecer que nenhum aparato tecnológico determina, por si mesmo, nossos modos de perceber e habitar o mundo. Não é uma estrutura macro-transcendente, como uma base econômica ou qualquer outro tipo de “motor oculto”, que determina o pensamento em dado momento histórico, mas antes uma conjunção de elementos díspares num sistema de convenções e restrições inseparável do olhar que o compõe.

A singular importância histórica de Thomas Edison, por exemplo, não reside tanto em um dispositivo ou invento em particular, mas no modo como ele entendeu os componentes de uma incipiente cultura de massa. A lógica que sustentava seu cinematógrafo e seu fonógrafo -a experiência cinematográfica restrita a um indivíduo solitário e não coletivo- repete-se hoje na tela do computador como principal veículo de distribuição e consumo de entretenimento. Logo, o que perdurou não foi um ou outro aparato, e sim a visualidade que os conjugava.

A propósito dessa organização do olhar, Jonathan Crary tem desenvolvido um trabalho genealógico³⁷ da experiência perceptiva e dos regimes de visualidade. Em *Técnicas do observador* (Crary, 2012), o historiador examina o modo pelo qual as práticas de representação, no início do século XIX, repercutiam a noção de uma “visão subjetiva”. Se os modelos epistemológicos vigentes nos séculos XVII e XVIII concebiam o mundo como efeito de leis naturais, de base newtoniana, que independiam da vicissitude do corpo humano, uma nova experiência teria sido convocada, sobretudo a partir de Goethe (em sua doutrina das cores), no início do século XIX: a de que as imagens também são efeito de um olho que vê e ao mesmo tempo as *produz*.

Seguindo este raciocínio, a invenção da fotografia e os movimentos artísticos paralelos, de Turner aos impressionistas, são sintomas tardios da noção de que nossa experiência sensorial não é objetiva nem universal. Crary argumenta longamente como essa mesma noção teria amparado tanto a concepção romântica de uma “estética purificada” quanto o desenvolvimento científico de uma psicologia fisiológica. Disso importa retermos que, uma vez abstraídos de um referencial prefixado, os regimes ocidentais de visualidade mergulharam, a partir do século XIX, na opacidade e na espessura do corpo humano (ainda que certa “transparência” tenha sido requerida, ao mesmo tempo, por meio de fórmulas científicas ou de pinceladas românticas).

O ponto de chegada desse movimento, entretanto, aponta menos para uma subjetividade abstrata e mais para uma visão imanente do mundo: se aquilo que atribui força e sentido ao que vemos não é mais algo externo, e sim inerente ao próprio corpo enquanto elemento inescapável de nossa inserção no mundo, resta vã a pretensão de ir além das imagens. Tudo o que vemos somente adquire sentido ao ser propriamente “visto”. Liberada de toda sorte de originalidade, a visualidade contemporânea não mais se subtrai de um modelo ideal, mas se intensifica nos mínimos gestos, na manipulação casual das aparências, no espetáculo fugaz de ver e ser visto.

Então, em vez de ver o mundo como sintoma e se incumbir da missão de salvá-lo com medicamentos imaginários, talvez o pensamento pudesse se desincumbir da responsabilidade por algo que não criou (o mundo, os homens, a vida, o acaso, a morte...) e responder sobre suas próprias obras, dedicar-se a

pensar o pensado como se não tivesse ainda sido pensado. Exercício estético, dirão alguns. E dirão com razão, pois o pensamento é uma forma de mediar o mundo – um jogo – que vale mais pela beleza de enunciação, expressão, raciocínio e arquitetura (dimensão retórica) que pela possibilidade de expressar verdades para além do próprio pensamento. (Almeida, 2015, p. 158-159)

Ainda que no âmbito discursivo persistam os imperativos de um sonho moderno com seus revezes distópicos sempre à espreita, dilui-se nas franjas da vida cotidiana a força determinante que outrora irradiava dos discursos. De um lado, o desejo fáustico de controle, disciplina e permanência figura-se na preocupação com a eficiência do corpo, na hiperestimulação sexual, nas técnicas e medicamentos para o bem-estar emocional, para manter-se em atividade física etc. De outro, evidenciam-se as dissonâncias de condutas que elegem o martírio individual como via de acesso à redenção pessoal ou coletiva – o que atribui força ao dispêndio, à procrastinação, à fruição das pequenas coisas na ordem do cotidiano, do banal e do insignificante.

O aspecto paradoxal de tal sensibilidade é similar ao fideísmo barroco: uma descrença não tanto em Deus, mas na intervenção divina.³⁸ Recusamos menos a potência dos discursos do que a determinação unívoca que eles expressam, de modo que não há, neste mundo, uma “verdade” com a qual se preocupar. Não me parece impreciso, com efeito, falar de uma possível reabilitação da visualidade barroca no horizonte contemporâneo.³⁹ O mundo barroco, ao contrário do que postularam tantos críticos,⁴⁰ não adveio da perspectiva do vazio ou da decadência, mas da exuberância mundana. O olhar seiscentista – a “dobra”, segundo Deleuze (1991) – não mirava no que está “escondido”, e sim no que está em cena, à mostra, em evidência. Sempre em direção às cores mundanas e ao seu espetáculo, os artistas barrocos mantinham em suspenso os resíduos metafísicos das imagens em proveito de uma disponibilidade para ver, assimilar e expressar a nuance, que emerge com clareza, entre o sagrado e o profano.

Dessa atenção aos limiares, aos contrastes, ao que se mantém ambivalente deriva a afinidade entre a visualidade barroca e a contemporânea: ¿De que modo uma fotografia seria menos “original” do que o mundo visto? Em que medida um documentário é mais “realista” do que um filme de

super-heróis? Uma vez que as pessoas já sabem do aspecto “fantasioso” daquilo que as entretém, por que continuam a se entreter? Se essas questões parecem perder, no senso comum, a antiga relevância que ainda é cultivada por alguns intelectuais, é porque nossas coordenadas narrativas e visuais foram explicitadas: narrativas que se sabem narradas, aparências que nada têm a esconder.

A experiência do simulacro e sua articulação pelo design

No fluxo cotidiano, nosso olhar não mais procura enxergar uma distinção nítida entre a verdade e a mentira, mas sim entre uma imagem que é dada como verdade e, cada vez mais indistinguível desta, uma imagem que é dada como imagem. Em outros termos, vemos o “imediato” cada vez mais como algo “mediado”. Deduzir partir daí que tudo está se tornando mais “falso”, como Baudelaire já o fazia no século XIX, implica a exigência de uma contraparte “verdadeira”. É o que vemos em Jean Baudrillard (1991), cuja avaliação depreciativa do simulacro reduz todos os gostos e estilos de vida contemporâneos a uma alienação generalizada, um esvaziamento do sentido e um desejo desesperado de camuflar esse vazio.

Bem diferente é a noção de uma “desfabulação do mundo”, nos termos de Rogério de Almeida (2015, p. 186-187), que indica uma desestabilização não tanto do mundo,⁴¹ mas das pretensas verdades que ainda balizam nossa relação com o mundo e que, no entanto, mostram-se cada vez mais como ficções, formas, imagens.

É por isso que o estado contemporâneo da estética – deslocado da arte para a vida – pode favorecer a desfabulação do mundo: todas as narrativas, discursos, instituições e boas intenções perdem o estatuto de verdade e se proliferam como ficções às quais aderimos sem crença. O mundo desfabulado mostra-se nu, sem duplo, sem transcendência, sem finalidade ou necessidade. Seus excessos todos – beleza, vida animada, instabilidades climáticas, rupturas geológicas – revelam o incessante trabalho do acaso, sua abertura para o eterno movimento, o atrito dos encontros.

É sob esse viés que podemos compreender a atual experiência do simulacro: enquanto “simulação” significa imitação de algum modelo, “simulacro” representa algo que não possui

nenhum equivalente, refere-se a si mesmo. Essa diferença concerne a duas concepções básicas de “representação”: que as imagens estão ligadas a referentes prefixados (a ideias ou a coisas reais do mundo) ou que as imagens são autorreferenciais (pois só representam outras imagens). A imagem de “felicidade” prometida por uma marca de refrigerante, por exemplo, é autorreferencial, logo simulacro. Denegar esse tipo de imagem implica, a meu ver, uma iconoclastia similar à de Calvino, para quem, no século XVI, as imagens sacras eram nocivas (porque, ao referirem-se a si mesmas, diminuíam o temor a Deus). No mesmo período seiscentista, porém, a experiência espiritual relatada por Inácio de Loyola afastava-se tanto da iconofilia ortodoxa quanto da iconoclastia protestante (Durand, 2010). Para o jesuíta, as imagens não geram ídolos e tampouco correspondem à esfera divina, devendo então ser apreciadas por si mesmas, assim como o mundo e seu espetáculo.

Por romper a relação direta entre imagem e original (iconofilia) sem, no entanto, cair na desvalorização das imagens (iconoclastia), o simulacro nada mais é do que a afirmação do valor da imagem enquanto imagem.⁴² Não significa, contudo, tomar a imagem como original – como no caso da *appropriation art*, que na década de 1980 reivindicava a originalidade da cópia-pela-cópia (uma nova versão da *l'art pour l'art*)⁴³ –, pois a própria relação original-cópia é alheia ao simulacro, que consiste em aprovar a imagem sem hipotecá-la a outra coisa. O simulacro não pretende ser algo além daquilo que é, aparência de mundo, só que ele expõe e potencializa esse caráter de aparência. A televisão, por exemplo, pode oferecer uma variedade incomparavelmente maior de imagens de um dado acontecimento do que aquela que o indivíduo poderia ver se estivesse presente no local. Com efeito, os meios de comunicação de massa podem propor uma imagem que é muito mais profícua e contundente do que aquela oferecida pela “visão subjetiva” e que, no entanto, não é dada como “captura objetiva”.

Trata-se de reconhecer que, em nossa atual relação com as imagens (e com as narrativas, os discursos, as instituições), parece ser a forma que prevalece sobre o significado. Forma como *facies*, *figura*, *species*, aquilo que se liga ao aspecto, à passagem dos sinais, dos gestos, dos movimentos. Enquanto os significados são elementos sempre abstratos, podendo ser tomados como “verdade” a qualquer momento, a forma é, bem ao contrário, aquilo que consolida uma imagem, portanto

inseparável dos afetos, da situação, do próprio olhar que a engendra. Em vez de expressar uma “visão de mundo”, portanto, o que importa na experiência do simulacro é fazer diferentes modos de olhar expressarem-se uns pelos outros, num processo que é sempre instável, fragmentado, relativo à intensidade dos fluxos afetivos, porque procede por formas que não têm significado senão na própria rede de imagens a que se ligam.

Torna-se possível observar, com isso, a dinâmica do simulacro enquanto experiência estética articulada pelo design- aqui entendido amplamente como articulação de imagens, aparências e olhares. De um lado, a adesão ao simulacro é reforçada na explicitação de seus artifícios e por sua capacidade de assumir sentidos múltiplos de acordo com cada ocasião. Seu valor é o de não possuir valor inerente, de modo que não há engano possível além da própria expectativa de engano- sabemos que a felicidade não vem de algum produto que a promete, mas nada impede que acreditemos nisso provisoriamente; acreditar sem acreditar.

De outro, design abrange a compreensão e a articulação das mediações visuais que nos perfazem. Tais mediações são articuladas não somente por meio de produtos, marcas e serviços, mas também por meio de discursos, estilos, gestos, modos de ser. Mais do que isso, o design aciona novas formas de aderir ao espetáculo mundial: não jogamos apenas com palavras ou ideias, mas com ícones, fotografias, vídeos, estilos, representações, de tal forma que o mundo é visto, narrado e vivido à medida que as coisas que nos cercam (objetos, lugares e pessoas) se coordenam, se conectam, se compõem. O design perfaz, desse modo, um ritual diário de assimilar, organizar e articular dadas mediações de acordo com nossos gostos e mediante o olhar alheio.

Essa maneira de “dar a ver” o mundo por meio das mediações visuais que nos conectam a ele coaduna-se com a noção nietzscheana (e foucaultiana) de “obra de arte”:⁴⁴ exercício de afirmação da vida pela criação de sentidos que se inscrevem nela e que a reescrevem. Só que por meio do design os sentidos criados mostram-se menos importantes que o *compartilhamento* dessa criação, que é sempre coletiva. A atual amplitude da circulação de gostos e estilos, afinal, faz comparecer ao palco contemporâneo uma multiplicidade de modos de ser, situando-nos numa existência sempre mediada por “espelhamentos” narrativos. Tais espelhamentos se dão, por sua vez, a despeito de

um mesmo processo hermenêutico:⁴⁵ é ao compreender a si mesmo que o indivíduo comprehende o mundo, e é compreendendo o mundo que o indivíduo se comprehende nele, se situa e narra esteticamente sua vida.

Com isso, é possível finalmente observar que a experiência do simulacro articulada pelo design se dá como narrativa de cunho “estético”. Se no século XVIII e XIX a estética se pautou pela busca de uma fundamentação filosófica do belo como norma universal, hoje ela se desloca da arte para a vida: “o alargamento da experiência artística, interessada na transformação dos processos de arte em sensações de vida, permite que se pense na possibilidade de se fundar uma estética generalizada que dê conta das maneiras de viver, da arte de viver” (Favaretto, 2011, p. 108). Por sua vez, não é que as “grandes narrativas” tenham se apagado, mas que se abriram a um jogo estético pautado pela experiência do simulacro e articulado pelo design.

“Como fenômeno estético, a existência é sempre, para nós, suportável ainda, e pela arte fomos dado olho e mão e antes de tudo a boa consciência para, de nós próprios, podermos fazer um tal fenômeno” (Nietzsche, 2001, § 107). Dessa forma, a vida cotidiana não mais se subtrai de um conjunto de referências fixas, mas se intensifica por meio de uma “boa consciência” (de que fala Nietzsche) do simulacro. Mais do que pela arte, ademais, creio que é por meio do design que essa boa consciência tem sido mais difundida e assimilada na visualidade contemporânea: explicitando o mundo como aparência de mundo, dando vazão à pluralidade das interpretações e intensificando nossa relação com a vida.

Considerações finais: design e autonarrativa visual

O modo como olhamos para o mundo é narrativo, e isso não mudou desde as primeiras manifestações de narrativa oral. O que hoje se sobressai, no entanto, é o design como narrativa estética, uma narrativa não mais centrada na oralidade/escrita, mas na visualidade multimidiática. Por meio das mais diversas mídias, transitamos entre estilos, empreendemos representações de nós mesmos, experimentamos e escolhemos novas sensações, tudo para “repassar a limpo” uma vida em que sempre estivemos imersos. Não porque o design nos induz a seguir ou imitar determinada conduta

de vida, mas porque, no embate com suas articulações visuais, somos incitados a (re)interpretar a nós mesmos, a recontar nossas próprias histórias, nossas próprias ficções.

Sob esse prisma, todo tipo de formação torna-se *autoformação*: a aprendizagem convive com a desaprendizagem; os valores, com a suspensão de valores; os conceitos e conhecimentos, com o fluxo constante de intensidades afetivas. Mais do que a educação enquanto complexo institucional, no qual o aprendizado se dá em níveis e esferas, o que importa ao olhar contemporâneo são os “itinerários de autoformação”, nos termos de Rogério de Almeida (2015, p. 187): “sempre provisórios e inacabados, são os meios pelos quais construímos, elaboramos, configuramos, inventamos, imitamos, traduzimos o que somos. Não são as nossas obras, mas somos nós como obras”.

¿Como nossos itinerários de autoformação estão relacionados à visualidade articulada pelo design? Antes de responder a essa questão, quero retomar brevemente a reflexão sobre a prática do desenho, com a qual iniciei este texto. Nunca isento dos regimes de visualidade que chegam e que passam, todo desenho guarda com fidelidade um gesto que não desce “do céu”, mas que sobe do corpo e provém das entradas – um gesto ancestral que brota da interação entre uma carne pensante e o mundo que a contém. Mesmo seguindo códigos e gramáticas historicamente herdadas, o desenho começa por esquecer o desenhar em si para estabelecer seu ponto de partida em outro lugar: não na superfície genérica do papel nem nos olhos de um espírito subjetivo, mas nos abismos do corpo, que se confunde com a mancha visual que vem até nós como o cheiro da chuva, o barulho dos carros, o sabor dos alimentos.

São estímulos ínfimos, pois, que mobilizam todo um conjunto de forças, tensões e nós interpretativos que nos perpassam incessantemente e que poderão se organizar, dentre outras possibilidades, sob a forma de um traço no papel. Penso que um itinerário de autoformação delineia-se como um desenho que nunca é totalmente calculado ou projetado, mas que em dado momento aparece, adquire forma.⁴⁶ Tal movimento coaduna com um dos aspectos que Flusser (2010, p. 19) atribui ao design: “a matéria no *design* [...] é o *modo como* aparecem as formas”. Nesse sentido, proponho que o design atua, no seio dos itinerários de autoformação, como um modo de autonarrativa.

É quando nos deparamos, por exemplo, com algum detalhe insignificante, alguma imagem ou objeto que “faz aparecer” uma situação pela qual já passamos, mas que agora se abre por um percurso diferente, um lugar diferente, pessoas diferentes. Trata-se de um modo de narrar-se a si mesmo pautado na possibilidade de estabelecer conexões visuais entre uma experiência e outra, relacionando e recombinando uma miríade de sensações, estilos e gostos. Do ponto de vista educacional, parece-me que essa possibilidade autonarrativa de “dar forma”, atrelada à experiência do simulacro como um modo de “dar a ver” o mundo (como aparência de mundo), enaltece a difusão e pluralismo de *interpretações possíveis* em detrimento do aprendizado consensual (como aquele da hierarquia tradicional entre professor e aluno).

Pois desde o século XIX, como vimos, a visualidade ocidental tem seguido um caminho que, embora disperso e incongruente, aponta para a seguinte direção: de um olhar que enxerga somente uma interpretação válida para aquele que admite a multiplicidade interpretativa. Em outras palavras, torna-se cada vez mais claro que tudo não passa de um “ponto de vista”. Tal como no cinema, em que o movimento é criado pela sucessão de imagens estáticas, as interpretações são formadas pela sucessão de olhares, isto é, de impressões sempre atadas a um observador. Trata-se de uma relação de contiguidade, e não de sobreposição: o que vemos só faz sentido *em meio* a essa sucessão de olhares, de tal modo que, se quisermos “limpar” nosso olhar das interpretações alheias, não enxergaremos mais nada.

Eis a sensibilidade visual do simulacro: não há o que se ver “por trás” das coisas vistas. É um modo de olhar que não se confunde com a impossibilidade (niísta) de expressar o mundo; pelo contrário, faz proliferar o design enquanto forma de autonarrativa por meio da qual nos inserimos esteticamente no mundo.

Notas

³¹ Cf. Portugal, 2011.

³² Segundo Jacques Aumont (2004, p. 48), essa base comum entre a fotografia e o impressionismo reside na “passagem do esboço – registro de uma realidade já modelada pelo projeto de um futuro quadro – ao estudo – registro da realidade ‘tal como ela é’, por ela mesma”.

³³ A exemplo do esteticismo de Oscar Wilde e Théophile Gautier, ou do “olho inocente” idealizado por Cézanne, Ruskin e o movimento pré-rafaelita. Cf. Crary, 2012, p. 96-97.

³⁴ Cf., a este respeito: Perniola, 2011, p. 115-127.

³⁵ Como vemos, por exemplo, no “efeito do real” descrito por Roland Barthes: a ideia de que há toda uma série de artifícios supérfluos e não funcionais, presentes nas obras de escritores como Flaubert e Balzac, que servem somente para produzir o aspecto realista da narrativa. Cf. Barthes, 1972, p. 35-44.

³⁶ Cf. Lima, 2000, p. 153-162.

³⁷ No sentido nietzschiano de investigação de forças ou inclinações morais a partir das quais se legitimam condutas e discursos para “regularizar” o mundo. Trata-se do ponto de vista que aqui nos interessa: identificar recorrências discursivas que nos permitam elaborar hipóteses filosóficas.

³⁸ Cf. Onfray, 2009, p. 30.

³⁹ Cf. Almeida, 2013.

⁴⁰ Para Wölfflin (1989), o caráter “pictórico” da arte barroca remeteria a uma esfera de debilidade, de fragilidade, como se a ambiguidade visual fosse uma falha expressiva, derivada de um pensamento vazio e de uma cultura decadente. Por sua vez, Benjamin (1963, p. 90) atribuiu à simbólica seiscentista um enorme poder de “esvaziamento”, uma secularização sem qualquer preocupação crítica ou visionária.

⁴¹ Como vemos em Vattimo (1996), por exemplo, para quem o mundo converteu-se em interpretação e, com isso, perdemos o mundo verdadeiro: niilismo consumado, enfraquecimento do pensamento. Contra tal diagnóstico, basta lembrarmos que Nietzsche (2006, III, §2) já proclamava no fim do século XIX que “O mundo ‘aparente’ é o único. O ‘mundo verdadeiro’ é apenas acrescentado mendazmente”.

⁴² Cf. Perniola, 2000, p. 127-142.

⁴³ Cf. Foster, 2014, p. 174-178.

⁴⁴ Cf., respectivamente: Nietzsche, 2001, § 299; Foucault, 2006, p. 288-293.

⁴⁵ Cf. Ricouer, 2008, p. 68.

⁴⁶ “A experiência não é, necessariamente, uma ruptura, um acontecimento, pode ser tão somente o resíduo de fluxos cotidianos, mais ou menos intensos, por vezes não inteiramente conscientes, mas que em dado momento desabrocha, se revela, aparece” (Almeida, 2015, p. 150).

Referências bibliográficas

- Almeida, R. (2013). Exuberância do artifício: aspectos do barroco revividos na contemporaneidade. *Diálogos Interdisciplinares*, v. 2, p. 148-158
- _____. (2015). O mundo, os homens e suas obras: filosofia trágica e pedagogia da escolha. Tese de livre-docência. Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, São Paulo, Brasil.
- Aumont, J. O. (2004). *Olho interminável: cinema e pintura*. São Paulo, Brasil: Cosac Naify.
- Barthes, R. et. al. (1972). *Literatura e semiologia*. Petrópolis, Brasil: Vozes.
- Baudrillard, J. (1991). *Simulacros e simulação*. Lisboa, Portugal: Relógio D'Água.
- Beccari, M. (2016). *Articulações simbólicas: uma nova filosofia do design*. Teresópolis, Brasil: 2ab.
- Benjamin, W. (1963). *Origem do drama barroco alemão*. São Paulo, Brasil: Brasiliense.
- _____. (1994). *Magia e técnica, arte e política* (Obras escolhidas v. 1). São Paulo, Brasil: Brasiliense.
- Crary, J. (2012). *Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX*. Rio de Janeiro, Brasil: Contraponto,
- Deleuze, G. A. (1991). *Dobra: Leibniz e o barroco*. Campinas, Brasil: Papirus.
- Durand, G. (2010). *O Imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem*. Rio de Janeiro, Brasil: Difel,

- Favaretto, C. (2011). Deslocamentos: entre a arte e a vida. *Revista ARS (PPG-Artes Visuais – USP)*, v. 9, p. 94-109.
- Flusser, V. (2010). *Uma filosofia do design: a forma das coisas*. Lisboa, Portugal: Relógio D'Água
- Foster, H. (2014). *O retorno do real: a vanguarda no final do século XX*. São Paulo, Brasil: Cosac Naify.
- Foucault, M. (2006). Ditos e Escritos – Vol. V: *Ética, Sexualidade, Política*. Rio de Janeiro, Brasil: Forense Universitária.
- _____. (2007). *As palavras e as coisas*. São Paulo, Brasil: Martins Fontes.
- _____. (2013). *A ordem do discurso*. São Paulo, Brasil: Edições Loyola.
- Gombrich, E. H. (2007). Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação. São Paulo, Brasil: Martins Fontes,
- Kundera, M. A. (1985). *Insustentável leveza do ser*. Rio de Janeiro, Brasil: Nova Fronteira.
- Lima, L. C. (2000). *Teoria da cultura de massa*. Rio de Janeiro, Brasil: Paz e Terra.
- Nietzsche, F. (2001). *A gaia ciência*. São Paulo, Brasil: Companhia das Letras.
- _____. (2006). *Crepúsculo dos ídolos: como se filosofa com o martelo*. São Paulo, Brasil: Companhia das Letras.
- Onfray, M. (2009). Contra-história da filosofia, Volume III: os libertinos barrocos. São Paulo, Brasil: WMF Martins Fontes,
- Pagotto-Euzebio, M. S. ¿Por que ler os clássicos? In: Pagotto-Euzebio, M. S.; Almeida, R. (orgs.) Nós, os antigos: *XI Semana de Estudos Clássicos da FEUSP*. São Paulo, Brasil: Képos, 2014, p. 65-74.
- Perniola, M. (2000). *Pensando o ritual: sexualidade, morte, mundo*. São Paulo, Brasil: Studio Nobel.
- _____. (2011). Ligação direta: estética e política. Florianópolis: Editora da UFSC,
- Portugal, D. P. (jul./dez.2011) O realismo entre as tecnologias da imagem e os regimes de

- visualidade: fotografia, cinema e a “virada imagética” do Século XIX. *Discursos fotográficos*, Londrina, v.7, n.11, p.33-54.
- Ricoeur, P. (2008). *Hermenêutica e ideologias*. Petrópolis: Vozes.
- Vattimo, G. (1996) *O fim da modernidade: niilismo e hermenêutica na cultura pós-moderna*. São Paulo, Brasil: Martins Fontes.
- Wölfflin, H. *Renascimento e barroco: estudo sobre a essência do estilo e sua origem na Itália*. São Paulo, Brasil: Perspectiva, 1989.