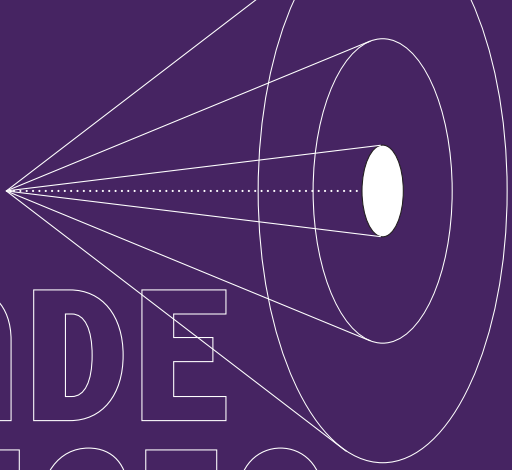
HENRIQUE EIRA &
ISABELLA BRANDALISE



Patadesign

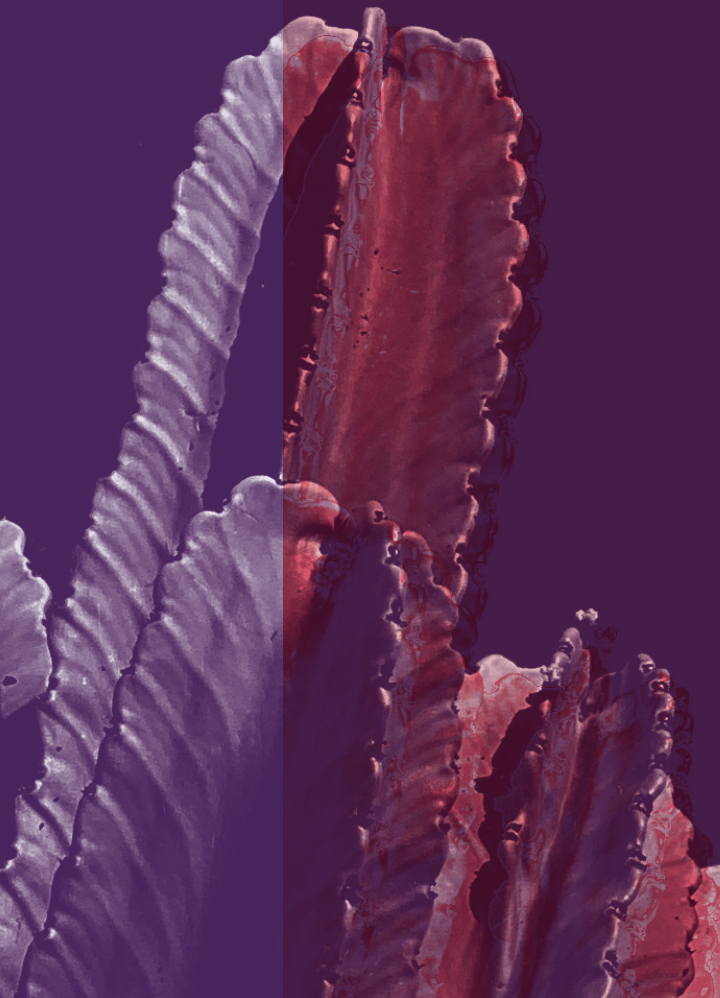
NOTAS
PENDENTES
DE
SOLUÇÕES
IMAGINÁRIAS

Estereográfica
Editorial
Ltda.

HENRIQUE EIRA &
ISABELLA BRANDALISE

Patadesign

NOTAS PENDENTES DE SOLUÇÕES IMAGINÁRIAS



Estereográfica
BRASÍLIA | 2019

O céu prateado oferecia reflexos invertidos dos monumentos encontrados do outro lado do sono verde dos cascos; navios passaram por este céu, de cabeça para baixo e simétricos em direção a futuros invisíveis.

★ p.45

NOTA DOS AUTORES
Os autores atestam a absoluta inutilidade pública do livro que se apresenta ao mundo e ao qual o mundo é apresentado neste momento.
[*profunda comoção*]

> O design não cessa de pensar, mas ele é incapaz de se pensar.
>
> Stéphane Vial

Pendentes: uma apresentação

ROGÉRIO CAMARA *

Conceitos relativos ao design e suas abordagens se deram, originalmente, vinculados ao estatuto da ciência moderna, caracterizado pela objetividade e pela ordem. O design se configurou como disciplina voltada à beleza formal e ao apelo estético visando à uniformização e à padronização de tradições divergentes sob critérios de unidade, coerência e harmonia. Tal como a ciência natural, inicia-se por estabelecer recortes visíveis em elementos que se encontram representados confusamente por funcionamentos simultâneos para oferecê-los analisados dentro de uma ordem de descrição perfeitamente clara. Dispõe-se um quadro das variáveis num esforço de classificação e análise das identidades e diferenças filtradas dos traços comuns e das superfícies visíveis. Para tanto, os elementos devem se encontrar ali justapostos, "purificados", excluídos das incertezas e do embaraço de seu habitat, para encontrar uma descrição. São procedimentos característicos da atividade científica — comparação e classificação, a gerar sistemas de pensamento fundados na indução e dedução, meios e fins,

linearmente combinados. Ao procurar a distinção do objeto, a ciência o separa do caos natural através do seu desenraizamento. Exilado que está o objeto da coexistência dinâmica, e controladas as contradições *do que poderia ser*, próprias da potência dos seres dotados de vida, a ciência proclama *o que é*, designa-o a uma função.

Opostos e adeptos, circulando entre o centro e a superfície, Henrique Eira e Isabella Brandalise realizam um desarrazoado científico implicando diretamente sobre a disciplina do design. Confrontam os conceitos de design pela patafísica. Apresentam neste livro o design como ciência de possibilidades, em duração — *étant donnés*.

A patafísica teve origem no romance de Alfred Jarry, *Artimanhas e opiniões do Doutor Faustroll, patafísico*, caracterizado pelo autor como "romance neocientífico" ou "romance hipotético". O sentido iluminista de progresso e domínio da razão se via em seu ápice e em declínio no século XIX. Júlio Verne, numa aproximação entre mito e ciência, afirma, em o *Castelo dos Cárpatos*, que "os recursos científicos (...) são o quinhão do futuro" e ninguém pensaria em colocar sua narrativa "na categoria de lendas" [1]. Para Michel Serres a ciência é "a totalidade das lendas do mundo" [2]. Flaubert, em *Bouvard e Pécuchet*, ironiza a dimensão enciclopédica de conhecimento almejada por seus personagens. Verne, que leva ao extremo a verve enciclopedista, se dispõe, nas *Viagens Maravilhosas*, ao absoluto da ciência, transitando por toda a superfície terrestre. Phileas Fogg, o personagem de passos matematicamente exatos de *A volta ao mundo em oitenta dias*, não procurava viajar, mas simplesmente descrever uma circunferência, como "um corpo sólido percorrendo uma órbita à volta do globo terrestre, segundo as leis da mecânica racional" [3]. Não havia, para Mr Fogg, a necessidade de traçar um mapa. Seu percurso e tempo viriam deduzidos da precisão de seus passos. Não lhe importava a inutilidade do projeto ou sua insensatez, apenas lhe bastava que fosse factível. Mr Fogg se lança ao mundo com a garantia da ciência a partir de uma hipótese. Nela, mesmo os desvios dos sentimentos e das aventuras integram o programa, em qualquer instância será possível uma solução presente e imaginável. Contornam-se as intempéries que delineiam as curvaturas do percurso.

As distâncias incomensuráveis são dadas por Verne em medidas de tempo. Normalmente procura-se dar às grandes medidas, unidade captável pela experiência humana — o passo... O homem como escala, razão constante de qualquer grandeza. Alfred Jarry, sendo "absolutamente preciso" e científico, apresenta Doutor Faustroll como "um homem de altura mediana", "de (8 x 1010 + 109 + 4 x 108 + 5 x 106) diâmetros atômicos" [4]. A escala em razão antropométrica é infinitamente fragmentada e reduzida a uma unidade inapreensível, somente dedutível numericamente. Assim o faz Georges Perec estabelecendo medidas relativas entre distâncias interplanetárias pelo número de dobras realizadas em "uma folha de papel de cigarro tão fino que seria necessário mil para obter um milímetro" [5]. Jarry, propondo-se a calcular a superfície de Deus, declara em alta voz "DEUS É O

[1] **Júlio Verne**, *O Castello dos Carpathos* (Livraria Bertrand)

[2] **Michel Serres**, *Júlio Verne: a ciência e o homem contemporâneo* / **Michel Serres**: *Diálogos com Jean-Paul Dekiss* (Bertrand Brasil, 2007)

[3] **Júlio Verne**, *A volta ao mundo em 80 dias.* (Martin Claret, 2000, p. 61)

[4] **Alfred Jarry**, *Artimanhas e opiniões do doutor Faustroll, patafísico. Livro Um.*

[5] **Georges Perec**, *Espèces d'espaces.* (Éditions Galilée, 2000, p. 167)

PONTO TANGENCIAL ENTRE ZERO E O INFINITO". Afirma, por fim, "Patafísica é a ciência..." [6]. Da afirmação de ser, a patafísica toma como objeto a própria ciência, fazendo-a pensar-se a si mesma.

Como ciência, a patafísica investiga a precisa porosidade da superfície, suas capilaridades, hipérboles e elasticidade. A função exata entre poro e a água. O encontro em que a água retesa, formando, ela mesma, a veladura que contém a infiltração. O frangir da espuma. Membranas tão finas que não se pode mensurar o peso. Cada elemento se guarda e se engendra a outro. A patafísica é a ciência da granularidade, abstrai, matematicamente, o trânsito entre os elementos da natureza. Isabella Brandalise, já em projeto anterior [7], procurava observar os formadores da vida em comum e zonas de fissuras. Vai a campo para identificar a incidência de respiro.

O barco peneira de Doutor Faustroll é o elemento símbolo de uma ciência desprendida do ponto de fuga. Perec lança o desafio de pensar um espaço a-funcional [8], Malevich a experiência da pura ausência de objetos, enquanto Henrique Eira pergunta — "design pra quê?" [9]. Se o design, em sua constituição, procura determinar algo, o patadesign implica em colocar o design numa dimensão imaginária e particular, acima do geral ou do real. Usa-se a ironia para colocar o objeto em suspensão. O objeto inacabado e indizível. Designa ao particular as possibilidades exploratórias. Um movimento em caminhada, em engendramentos e lineamentos. Da patafísica inapreende-se qualquer definição, mas ela se afirma como ciência. Pois se poderia dizer que o patadesign é a ciência do cotidiano incomensurável.

[6] **Alfred Jarry**, *Artimanhas e opiniões do doutor Faustroll, patafísico. Livro Oito.*

[7] **Isabella Brandalise**, *Infiltração e abertura para cotidianos eventuais* (UnB, 2016)

[8] **Georges Perec**, *Espèces d'espaces.* (Éditions Galilée, 2000, p. 167)

[9] **Henrique Eira**, *Design pra quê?* (UnB, 2011)

★ **Rogério Camara** é graduado em design (PUC-Rio), mestre e doutor em comunicação (ECO-UFRJ). Professor do Departamento de Design, PPG-Arte e PPG-Design da UnB. Realiza pesquisas sobre as relações entre escrita e cidade. Autor dos livros *Tipográficos* (1998) e *Grafo-Sintaxe concreta: o projeto Noigandres* (2000) além de diversos artigos. Organizador do livro *Poesia/Poema: Wlademir Dias-Pino* entre outros.

Sumário

18 ANTES DE MAIS NADA:
ARTIMANHAS E OPINIÕES

1 24 **ABSURDO**
36 Entrevista com Tereza Bettinardi

2 40 **EXCEÇÃO**
58 Entrevista com Jacques Fux

3 62 **INUTILIDADE**
68 Entrevista com Janaína Ningu

4 72 **EQUIVALÊNCIA**
84 Entrevista com Cecilia Mori

5 88 **HUMOR**
104 Entrevista com Fabio Lopez

6 110 **AMBIGUIDADE**
124 Entrevista com Søren Rosenbak

7 130 **LATÊNCIA**
144 Entrevista com Alberto Acosta

150 PENÚLTIMAS PALAVRAS
154 ÍNDICE DE SIGLAS

Antes de mais nada: artimanhas & opiniões

Querida comunidade patadesignística, esta pequena publicação surge como parte de uma investigação sobre a relação entre patafísica e design, ou patadesign. Como um bom empreendimento patafísico, trata-se de uma solução imaginária para um problema inexistente.

A possibilidade de combinação da patafísica com o design nos gerou uma inquietação tanto pelo que isso significa em termos da nossa trajetória como designers quanto pelo próprio tema e seus desdobramentos potenciais. O momento foi oportuno. Estávamos desenvolvendo uma prática a partir de entendimentos expandidos de design e, paralelamente, tendo contatos iniciais com a patafísica por meio de estudos sobre o Oulipo – subcomitê do Colégio de 'Patafísica que ganhou tração internacional e repercussão em diversas áreas.

Nossa primeira iniciativa de formalização da investigação foi por meio da criação de uma disciplina optativa (uma exceção ao currículo) no departamento de design da Universidade de Brasília (UnB). Ainda que paradoxal – colocar no

sistema uma coleção de ideias que deliberadamente se mantém escorregadia e fora do radar –, o plano foi, junto a um grupo de alunos predispostos, explorar as possibilidades e elasticidades do patadesign enquanto proposta pedagógica e abordagem de projeto.

De forma resumida, o saldo depois de três semestres: um corpo de trabalho a partir de diversas perspectivas, um ensaio de lista controversa de princípios de patadesign, muitas novas perguntas, contradições e possibilidades, além de uma comunidade motivada de jovens praticantes, agora conscientes de sua identidade patafísica. A disciplina entrou então em uma fase de ocultação e demos continuidade à exploração do patadesign por meio de uma atuação mais difusa em oficinas, cursos de curta duração, extrapolações esporádicas, e projetos do grupo de pesquisa Provisório ounão, do Departamento de Design da UnB. Enquanto isso, começou a surgir este livro.

Patadesign: notas pendentes de soluções imaginárias não é um registro dessa trajetória, mas um pouco do amontoado de pensamentos que vieram ao longo de contatos e vivências ao redor do tema. Um ponto de entrada de uma história maior que, assim com a patafísica, não encontra lugar em gêneros e definições. Para nós, funciona como uma espécie de caderno de anotações e uma tentativa de estabelecer relações, em que as ideias lançadas interrogam-se umas às outras sem chegar a conclusões definitivas. Dito isso, também não busca explicar minuciosamente patafísica, design, patadesign ou coisa alguma.

Estruturamos nossas notas em sete capítulos, tendo como base a apropriação de trechos do texto *Nota Superliminar*, escrito por Roger Shattuck e publicado na edição de 15 de Clinamen de 87 da Era Patafísica (1960 vulgar) da revista *Evergreen Review*. Além de partir de um recorte do texto de Shattuck, cada capítulo foi embebido em um princípio de patadesign e discorre sobre temas que de alguma forma tocam o debate colocado, tais como noções de design contemporâneo, América Latina e excepcionalidades, modernismos, equivalências, patadefinições fugitivas, e futuros possíveis. Cada capítulo conta, ainda, com entendimentos de colaboradores entrevistados, que trazem olhares de múltiplas disciplinas e ampliam a questão de formas pouco óbvias. Quando mencionamos ideias atribuídas supostamente a outros, suas iniciais ficam penduradas no canto da página e o nome completo consta ao final do livro. Em termos de imagens, utilizamos algumas ilustrações poético-científicas e também desenhos como janelas para projetos e obras referenciadas. As fotos que acompanham os capítulos são memórias de navegações em uma esquife parafinada pela mais excepcional das cidades – *de Brasília a Brasília pelo céu* é um ensaio inspirado livremente em um certo doutor francês.

AJ

Por fim, apesar da numeração dos capítulos, a leitura pode ser feita em qualquer ordem. As partes são camadas que se complementam e sobrepõem mundos paralelos e equivalentes, excepcionais a seu modo.

Gostaríamos de agradecer a todos aqueles que contribuíram para que esse livro impossível se

tornasse uma realidade provisória. Em especial ao Rogério Camara, pelo incentivo fundamental e pela poesia com que escapa às nossas perguntas mais difíceis; ao André Maya, Rafael Dietszch e Daniela Franca, da Editora Estereográfica, pelo apoio constante e aposta em um projeto estranho; à Dani Georg, pelo foco e tranquilidade burocrática; ao Thiago Blumenthal e ao Flávio Silva, pelas gentis e cuidadosas leituras; aos colaboradores Alberto Acosta, Cecilia Mori, Fabio Lopez, Jacques Fux, Janaína Ningu, Søren Rosenbak e Tereza Bettinardi, pelo generoso compartilhamento de ideias e provocações; ao Teo Horta e ao Thiago Lucas por embarcarem conosco no ensaio *de Brasília a Brasília pelo céu* e demais expedições; ao grupo Provisório ounão, pelas elucubrações coletivas; aos alunos da disciplina *'Patadesign: Design de exceção, Interfaces Imaginárias e Artefatos Absurdos*, pelo entusiasmo e atitude patafísica; ao Fundo de Apoio à Cultura do Distrito Federal, pelos recursos providos do mundo dito real; e a todos os patafísicos que nos circundam, sejam eles conscientes ou não.

E assim este volume é patafisicamente lançado aos crocodilos. [*aclamações efusivas*]

HENRIQUE EIRA & ISABELLA BRANDALISE
Brasília, seca de 2019.

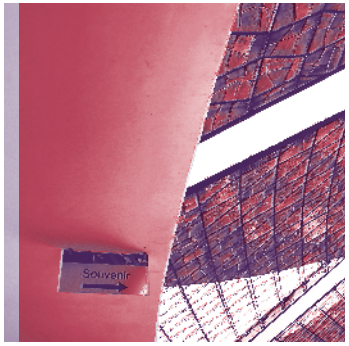
{ para R. }

A 'Patafísica é a ciência do âmbito além da metafísica,

ou a 'Patafísica está tanto além da metafísica quanto a metafísica está da física – em uma direção ou em outra.

Absurdo é a qualidade daquilo que é privado de racionalidade, que não tem sentido ou que não se encaixa nas regras estabelecidos. Podemos extrapolar a realidade e explorar soluções fantásticas e imaginárias, para além do que a razão consegue explicar.

Agora, metafísica é uma palavra que pode significar exatamente o que se quer que ela signifique, daí a sua contínua popularidade. Para Aristóteles, significava meramente o campo de especulação depois da física. O patafísico contempla todo o universo inventado, e todos aqueles com ele inventados, e vê que eles não são nem bons nem maus, mas patafísicos. René Daumal, escrevendo no século XX, disse que se propôs a fazer pela metafísica o que Júlio Verne fez pela física. 'Patafísica, então, entrando no estado mais além em qualquer direção que possa pairar, nos oferece uma viagem de descoberta e aventura rumo ao que Jarry chamou de "ethernidade". Que, é claro, é onde nós todos vivemos. **Roger Shattuck**



A patafísica { PATA = PAra + meTA }. A patafísica, ao mesmo tempo, pertence e não pertence ao nosso mundo. É absurda, exagerada, impossível, irracional. Assim, o que poderia significar um encontro entre patafísica e design? Como seria o design do âmbito além da metafísica, dos mundos absurdos e imaginários?

DESIGN COMO DISCIPLINA

RC

Por um lado, design é *designar*, criar, atribuir significado. Compreende o âmbito do projeto como atividade intelectual e abstrata, no campo da ideia. Por outro, design é também *desenhar*, dar forma, tornar tangível. Compreende o âmbito da configuração como atividade prática e concreta, tanto no campo da conformação material quanto imaterial.

Há diversas formas possíveis de pensar e fazer design. Em termos de consolidação e escopo da disciplina e de forma bastante resumida, talvez seja possível pensarmos a trajetória histórica do design em três grandes momentos, que foram se sobrepondo como camadas ao longo do tempo. A aproximação com questões patafísicas é mais evidente a partir de um pensamento expandido da prática de design, principalmente no que chamamos de terceiro momento, ou de um pensamento contemporâneo de design.

O primeiro momento, correspondente ao período até meados do século XX, marca um olhar atento para a transição que ocorreu no século anterior, da produção artesanal para a produção industrial. De certa forma, o design se orientava pela pergunta *Como podemos otimizar e sistematizar a*

produção de bens com foco no usuário? Há, aqui, uma forte relação entre design e capital. Nessa fase o design é institucionalizado a partir dos surgimentos das escolas europeias como Bauhaus e, posteriormente, Ulm – e o currículo destas, em particular, exerceram forte influência na criação da ESDI no Brasil dos anos 1960. Há também o enfoque na especialização, a divisão da disciplina em subdisciplinas como design gráfico, design de mobiliário, de joias, de moda, dentre outros. Design poderia ser definido,
BL assim, como um "processo de resolução de problemas que adapta o ambiente artificial às necessidades físicas e psíquicas dos homens na sociedade."

O segundo momento, que poderia ser pensado a partir da segunda metade do século XX, traz uma preocupação dos designers orientada pela pergunta *Como podemos atuar de maneira mais sustentável e sistêmica?* Como exemplo, entra aqui a visão de Buckminster Fuller relacionando design, ciência e utopia e a visão crítica de Victor Papanek e dos signatários do manifesto *First Things First*. Em resposta a um contexto crescentemente pós-industrial, há também uma desmaterialização da prática, em que o designer passa a pensar não apenas "coisas", mas também serviços e sistemas.

Há ainda o reconhecimento de que formas tradicionais de resolução de problemas são insuficientes diante dos chamados problemas traiçoeiros (os *wicked problems* de Rittel e Webber) – problemas sistêmicos, de difícil definição, estruturantes, complexos, multicausais, sem solução, tais como a fome e o racismo, por exemplo. Vê-se no design uma prática para se pensar alternativas para lidar com essas questões, sem necessariamente ter a pretensão de solucioná-las de uma vez. Começa-se a tentar compreender o que seria o pensamento de design aplicado a outras áreas do conhecimento, ou uma prática de design para não-designers. Surge aqui o papel do designer não só como especialista,
EM mas também como agente mediador, que facilita processos comunitários de inovação social em escala local. O mesmo pensamento é e continua a ser muito apropriado pelo mercado de administração e negócios, com a ampla disseminação de consultorias, oficinas e caixas de ferramentas de design thinking (para o bem e para o mal).

Já o terceiro momento, que particularmente nos interessa aqui, trata do uso do design como um meio de pensar o mundo atual e outros mundos possíveis, seguindo o que já vinha sendo discutido e realizado por alguns atores do momento anterior. É particularmente difícil falarmos do período contemporâneo, uma vez que estamos nós mesmos mergulhados no momento atual. Aqui, podemos pensar a prática orientada pela pergunta *Como podemos coletivamente reconfigurar projetos de mundos?* A disciplina é compreendida a partir de um olhar ainda mais amplo, de fato como uma prática de
HS "criar planos de ação visando a mudar situações existentes para situações preferíveis."

DESIGN NA CONTEMPORANEIDADE

Em termos de teoria, crítica e prática contemporânea de design, podemos encontrar diversas propostas que abordam o design por um viés crítico,
BT+ST ou como prática discursiva. Vale lembrar que esse

Como o brilho vermelho do vulcão é ofuscante, não podemos ver mais do que se estivéssemos cercados por uma escuridão sem sombras; mas, para que se possa acompanhar as ondulações opacas da deslumbrante lava, há crianças que correm pela ilha com lâmpadas.
★ p.52

tipo de prática não *surge* agora, no século XXI, mas é anterior a ele – abordagens de olhar crítico para o mundo, que utilizam o design como linguagem, podem ser colhidas da história da disciplina (e para além dela) desde que é entendida como tal. Porém, é notório o interesse contemporâneo em se discutir o assunto dentro do campo do design e em relação com outras áreas do conhecimento.

Muitos dos autores e designers contemporâneos propõem abordagens que se sobrepõem e interagem. Algumas delas são o *design adversário* – que trata da prática de design enquanto expressão política e contestatória –, o *design de transição* – que entende o design como um processo em transição e uma abordagem para a construção de futuros sustentáveis –, *designs para o pluriverso* – que abordam perspectivas decolonizadoras da prática, visando à autonomia e interdependência dos seres e à edificação de novos mundos – e o *design crítico especulativo* – que materializa realidades alternativas com o objetivo de gerar provocações críticas.

CDS

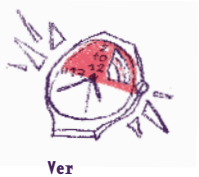
TI+GK+CT+PS

AE

AD+FR

AD+FR

DESIGN CRÍTICO ESPECULATIVO
★ PERMITIR QUE A IMAGINAÇÃO VAGUEIE
★ SUSPENDER A DESCRENÇA
★ ESQUECER COMO AS COISAS SÃO
★ PENSAR COMO PODERIAM SER



Ver
Interzone,
Andrea Burgueño,
Ricardo Dutra e
Stephanie Lukito,
2015

Como abordagem, o design especulativo propõe a prática do design não para dar respostas, solucionar problemas ou atender necessidades dos usuários e consumidores (como foi majoritariamente entendido ao longo da história), mas como uma forma de fazer perguntas e gerar debate. O objetivo é questionar a realidade tal qual ela é, e imaginar outras realidades possíveis, em um espectro amplo de possibilidades.

TODO BOM DESIGN É NECESSARIAMENTE CRÍTICO E ESPECULATIVO, PORQUE CRIA UMA ALTERNATIVA PARA COMO AS COISAS SÃO E ESPECULA SOBRE NOVAS REALIDADES POSSÍVEIS

AD+FR

O design especulativo é a manifestação de uma atitude positiva (e patafísica!), ou seja, acredita que a mudança é possível. A mudança não apenas é possível, como já aconteceu em um futuro, como solução imaginária.

Design crítico especulativo é pensamento crítico traduzido em materialidade, é sobre pensar por meio do design e não por meio de palavras. Anthony Dunne & Fiona Raby

MODELO DE FUTUROS EXPERIENCIAIS

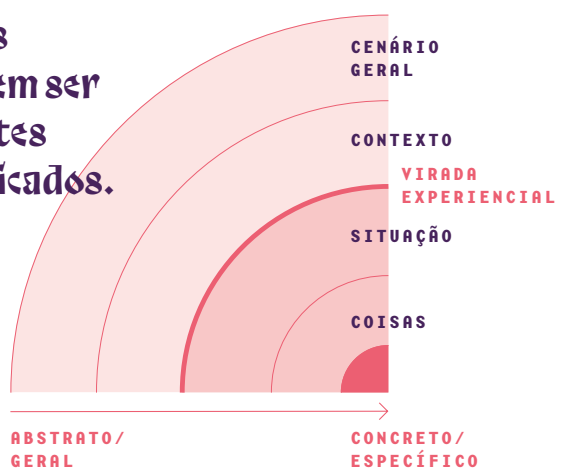
AD+FR

Um projeto de design especulativo ao mesmo tempo pertence e não pertence ao nosso mundo. É por isso que precisa ser tornado real. A presença física do artefato o localiza neste mundo, engaja diferentes sentidos, enquanto os valores, crenças, sonhos e medos que o geraram pertencem a outro lugar. Não é rascunho ou improviso – a provocação deve habitar o nosso mundo e assim aumentar o seu potencial de gerar a suspensão da descrença, estranhamento e reflexão. A concretude de um projeto de design cria um ponto de contato específico e situado de um contexto e cenário mais amplos e abstratos. A criação de coisas (em sentido amplo) contribui para a experiência da possibilidade.

DK

Alejo Carpentier

Os mundos novos devem ser vividos antes de ser explicados.



SC

Modelo de futuros experienciais

Em um projeto de design especulativo não há solução, sequer respostas, apenas perguntas, pensamentos, ideias e possibilidades, todos expressos a partir da linguagem do design. Eles nos ajudam a ver que a forma como as coisas são é apenas uma das possibilidades, e não necessariamente a melhor. Cada projeto ocupa um espaço entre a realidade e o impossível.

Anthony Dunne
& Fiona Raby

A solução não dada é uma solução patafísica – imaginária, absurda. É uma solução sem problema, que levanta mais dúvidas do que responde.

DESIGN ABSURDO

Um projeto de design absurdo poderia brincar com extremos, trazendo soluções para o seu estado mais exagerado. Enquanto a patafísica abraça a ideia do absurdo, do sem-sentido na busca para além da metafísica na ethernidade, o design tem uma relação conflituosa com o conceito. Por um lado, há um discurso generalizado de explorar novas ideias, de pensar fora da caixa, de focar em inovação. Por outro, há ainda uma ligação forte do mercado com aquilo que pode ser de fato implementado no curto prazo, muito enraizado no estado das coisas como elas são e naquilo que nossas cabeças são capazes de imaginar, escapando assim de propostas absurdas. É como se quiséssemos ser diferentes, mas não devêssemos ou não conseguíssemos ser diferentes *demais*.

IM

Entre outras questões problemáticas, uma das críticas atuais ao design especulativo é justamente a sua frequente inabilidade de se distanciar do sistema dominante de onde ele próprio emergiu, para de fato se colocar em uma posição de visão alternativa ou de resistência. E a possibilidade de oferecer uma alternativa – distante, absurda – para como as coisas são é justamente o que o design teria capacidade de oferecer à contemporaneidade.

Como absurdizar a vida contemporânea e o sistema vigente a partir da especulação de realidades?

Fereza Bettinardi

A Escola Livre, projeto seu em parceria com Guilherme Falcão, é definida por vocês como uma busca por empatia e como um espaço para ajudar a nós designers com "um fôlego para as nossas práticas, para nós mesmos". O que cabe dentro de um fôlego?

O contexto da nossa experiência n'*A Escola Livre* foi algo muito específico. De certa forma, foi o embrião de diversas outras experiências que, tanto eu e Guilherme, somamos às nossas práticas. Mas para responder à pergunta, eu vou precisar recorrer ao contexto da física. Eu defino um fôlego como um impulso: a ação de uma força que atua durante um intervalo de tempo. Segundo as leis da física, uma pequena força aplicada durante muito tempo pode provocar a mesma quantidade de movimento que uma força grande aplicada durante pouco tempo. É preciso, de tempos em tempos — e para nos manter em movimento —, que algo nos dê impulso.

Isso quer dizer que eu não entendo o fato de projetar como uma ação isolada. É preciso trocar, dialogar, debater. Eu também diria que um fôlego é como uma faísca que nos colocará em movimento.

Qual o papel do absurdo no design?

Prefiro me perguntar em que situações nós, enquanto projetamos, "acolhemos" o absurdo. Talvez bem menos do que deveríamos. Designers podem ser criaturas muito chatas quando querem dar uma explicação para tudo. Somos treinados a "dar respostas" mais do que nos debruçar sobre as perguntas.

Ser incapaz de "explicar algo" também é fonte de profunda angústia... Alguns ingenuamente acreditam que a experiência vai nos livrar da incerteza mas suspeito que a gente só vai se acostumando mesmo. O absurdo, como algo que não conseguimos explicar, nos acompanha para além do design.

Em conversa com Rogério Lionzo no episódio 8 do podcast _Diagrama_, você conta que começar o trabalho de design de um livro novo é como um encontro em que se conhece uma pessoa nova, e que busca se aproximar desses projetos com uma atitude de curiosidade. Como são os seus encontros preferidos? E como são os encontros mais improváveis?

Quando estamos projetando algo, se você não mergulha no assunto que você vai trabalhar ou inicia um projeto cheio de certezas, você está perdido. Vou dar uma pequena "volta" para responder a esta pergunta. Tenho o hábito de pegar ônibus sem conhecer o destino e ir até o fim da linha. Sem estudo prévio, sem mapas, sem roteiro: simplesmente paro em um ponto de ônibus e pego o primeiro ônibus que aparecer. Faço isso em São Paulo (cidade em que vivo há mais de 12 anos) ou em cidades que não conheço absolutamente nada.

Ao mesmo tempo, não sei por que (será que tenho uma "cara confiável"?), mas tenho muita facilidade para atrair conversas com desconhecidos na rua. Já tive longas conversas

Uma das minhas coisas favoritas no mundo é quando eu olho para algo, leio uma história, converso com alguém, ouço uma música e penso "as coisas não são mais as mesmas".

com pessoas aleatórias em pontos de ônibus, no avião, com pessoas na fila do banco, com taxistas... alguém poderia dizer que são situações um tanto absurdas... mas eu também diria que essas conversas são, na maioria das vezes, momentos de aprendizado. Uma vez iniciada a conversa, é como se isso desse a partida para a minha curiosidade. Graças a conversas aleatórias, por exemplo, eu aprendi como tubarões são transportados dentro de um avião.

Uma das minhas coisas favoritas no mundo é quando eu olho para algo, leio uma história, converso com alguém, ouço uma música e penso "as coisas não são mais as mesmas". É mais sobre pensar a respeito do que acabou de acontecer, é sobre se sentir capaz, como uma espécie de propulsão. Portanto, meus encontros favoritos são aqueles que me lançam a fazer coisas.

Exercício: Defina "design" com uma imagem encontrada em pesquisa na internet.

~~*https://nova-escola-producao.s3.amazonaws.com/3pv8NCUEhYycsB7w5tthSCF9DChZQ5WEx8CCHeufuVpgRKQy4xP8Evq7DFhA/cores-e-formas.png*~~

– ou –

bit.ly/cores-formas

A patafísica é conhecida como a ciência das soluções imaginárias, das soluções excepcionais, das soluções sem problema. Na sua prática, você prefere:

(x) solucionar problemas
(x) multiplicar problemas
(x) curtir problemas
(x) inventar problemas

Tereza Bettinardi é formada em Desenho Industrial (Programação Visual) pela Universidade Federal de Santa Maria. Com mais de 10 anos no mercado editorial, teve projetos premiados pela AIGA, ADG, Prêmio Jabuti e *Latin American Design Awards*. Desde 2014, dirige seu próprio estúdio em São Paulo e atualmente coordena o curso de Especialização em Design Gráfico da EBAC.

{ para D. }

EXCEÇÃO

A 'Patafísica é a ciência do particular, das leis que governam as exceções.

O âmbito além da metafísica não será alcançado por generalidades mais e mais vastas; isso tem sido um erro do pensamento contemporâneo. Um retorno ao particular revela que cada evento determina uma lei, uma lei particular. A 'Patafísica relaciona cada coisa e cada evento não a uma generalidade qualquer (um mero encobrimento de exceções), mas à singularidade que os fazem ser uma exceção. Assim, a ciência da 'Patafísica não tenta nenhuma cura, não vislumbra nenhum progresso, não confia em nenhuma declaração de "melhoria" do estado das coisas, e permanece isenta de qualquer mensagem. 'Patafísica é ciência pura, sem leis e, portanto, impossível de ser declarada ilegal. **Roger Shattuck**

Exceção é um elemento que apresenta caráter único e particular dentro de um sistema. O excepcional se opõe aos valores universalizantes, à homogeneidade e às regras gerais; consiste em algo que se destaca ou se diferencia.

EXCEÇÃO VS. HEGEMONIA

A física se ocupa da regra – a ciência segue as leis gerais, vastas, e explica o mundo a partir daquilo que identifica como padrão. A patafísica se ocupa da exceção – vê em cada evento particular uma lei única em si mesma e explica o mundo a partir daquilo que destoa.

Olhar para o mundo pelo viés dos padrões tem suas vantagens já conhecidas. Um sistema de leis gerais e absolutas deixa a comunicação clara, alcança um grande número de pessoas, traz um certo conforto estável – regular, familiar, universal.

DD No entanto, este planeta não é habitado por uma massa uniforme e regular, mas compartilhado por uma pluralidade de pessoas e seres, cada qual habitando um mundo distinto. Sistemas globalizantes de poder eliminam as exceções e diminuem a diversidade dos mundos existentes – e dos mundos potenciais – para um mundo único. Sendo assim, como pensar e levar a cabo uma prática de design que seja, além de local e situada, também construtora de espaços abertos e plurais, que valorize

AH Tipos de exceção

tradições minoritárias e vozes excepcionais, que entenda a diversidade e a exceção como possibilidades preciosas? Em outras palavras, como acolher e potencializar o pluriverso, ou seja, todos os mundos contidos no mundo dito real?

{ Sizígia }

LP+PO

Modelos hegemônicos de singularidades funcionam como narrativas que visam ao consenso, e forçam os corpos rumo a um fabricado e evasivo objetivo de "bem comum". A condição do corpo colonizado – fragmentado e plural – carrega em si mesma possibilidades de narrativas outras, múltiplas, trilhando alternativas de imaginação e exceção.

{ Anomalia }

Exceção é também resistência, é abertura para o outro e para o eu.

MÁGICO COMO MODO DE SER

Na literatura, o realismo mágico surge na América Latina a partir da segunda metade do século XX. A América Latina é um espaço de exceção, particularmente neste período, marcado por duras ditaduras em diversos países. Também uma exceção, o realismo mágico é um modo de fazer literatura que

TODO PROCESSO DE DESIGN É, EM POTÊNCIA, PADRONIZADOR. **O PADRÃO REDUZ**.

TODO PROCESSO DE DESIGN É, EM POTÊNCIA, PARTICULARIZADOR. **O PARTICULAR AMPLIA**.

{ Antinomia }

TODO PROCESSO DE DESIGN É, EM POTÊNCIA, PADRONIZADOR E PARTICULARIZADOR.

Estou trazendo alguns seres que conseguiram escapar da sua Lei e da sua Justiça nas entrelinhas dos meus volumes apreendidos.
★ p.17

se mostra singular diante dos modelos europeus, muito difundidos nos contextos literários latino-americanos até então. Consiste na percepção de uma realidade e de uma sociedade estruturadas a partir de elementos diferentes daqueles das diversas nações da Europa. O mágico é aqui um modo de ser e não apenas um recurso de criação imaginativa. Algumas características do realismo mágico incluem suspensão da descrença e percepção do tempo como cíclico.

Um dos grandes nomes do realismo mágico latino-americano, Gabriel García Márquez, disse em seu discurso de aceitação do Nobel que pode ter sido a realidade descomunal da América Latina, e não só a sua expressão literária, que chamou a atenção da academia sueca.

,PATAFÍSICA: UMA PROPOSTA AO SUL

Ver
América Invertida
Torres García,
1943

Se existe a 'Patafísica, podemos especular sobre a existência da ,Patafísica: uma ciência consciente de si mesma, mas também consciente de seu próprio olhar periférico, próprio dos países latinos. O apóstrofo que marca a patafísica consciente ('Patafísica) – elaborada por Alfred Jarry na virada do século XX e mais adiante esmiuçada pelos membros do Colégio de 'Patafísica, na França dos anos 1940 – desce do hemisfério norte e ocupa o seu lugar ao sul – ,Patafísica.

Sendo os países da América Latina (assim como outros países do sul global) espaços excepcionais,

A interpretação da nossa realidade por meio de padrões que não são os nossos serve apenas para nos tornar mais desconhecidos, cada vez menos livres, cada vez mais solitários.

Poetas e mendigos, músicos e profetas, guerreiros e canalhas, todas criaturas daquela realidade desenfreada, não pedimos nada mas um pouco de imaginação, pois nosso problema crucial tem sido a falta de meios convencionais para tornar nossas vidas críveis.

Gabriel García Márquez

Gabriel García Márquez

Tenho sangrado demais, tenho chorado pra cachorro. Ano passado eu morri, mas e

Não era um jogo da imaginação, mas um realismo que refletia fielmente uma realidade até então invisível, contraditória e rica em peculiaridades e deformações, que a tornavam inusitada e surpreendente para as categorias da literatura tradicional.

Arturo Uslar Pietri

podemos pensar também a particularidade da exceção brasileira. Um povo que é latino, mas não *hispanohablante*, com consonâncias e dissonâncias muito marcadas em justaposição aos nossos vizinhos-irmãos. Enquanto dividimos a condição de povo colonizado e marginal, assim como dividimos uma história de repressão e ditadura, também nos separamos dadas as especificidades destas mesmas colonizações, marginalizações e repressões, além das múltiplas camadas de edificação histórica da constituição política, econômica, social e cultural de cada nação, e mesmo dentro de cada nação.

esse ano eu não morro. Belchior

{ Clinamen }

SF

Ser brasileira é ser exceção, mas é uma exceção distinta ao ser argentina, chilena, peruana, cubana. Ser brasileira é, ainda, uma exceção distinta a ser brasileira – quantos brasis há no Brasil?

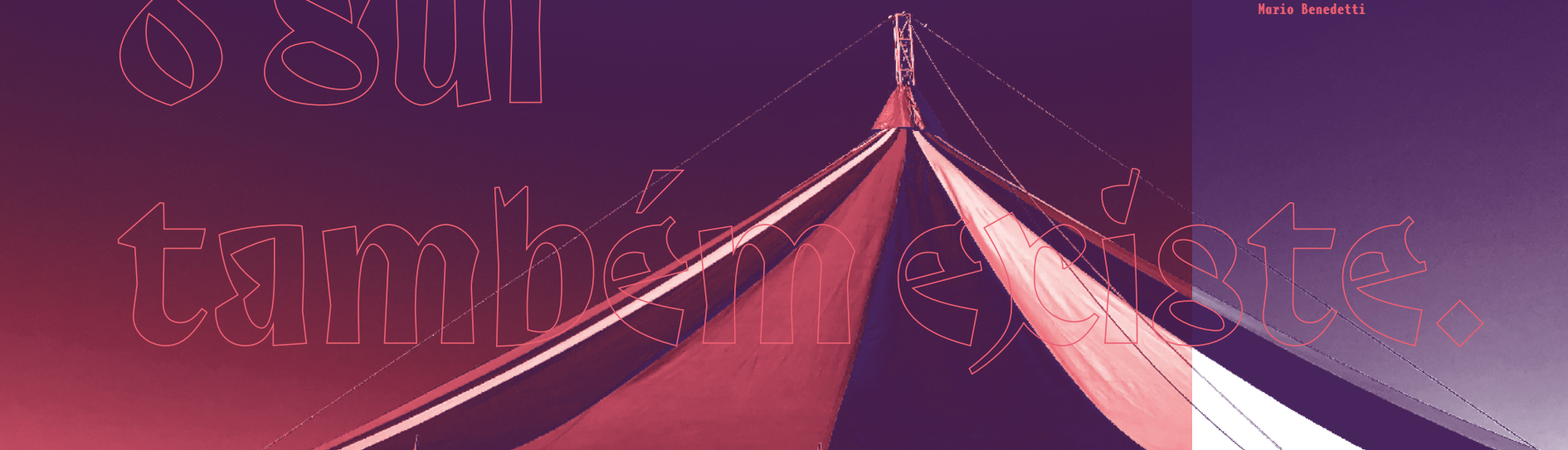
A cidade de Brasília é onde muitos desses brasis se cruzam. A cidade que nasce como exceção, como um marco ou desvio no projeto de "Brasil do Futuro". A ideia de interiorização da capital vem de bem antes da década de 1950, quando a Brasília dita real começa a ser edificada. Os projetos para a cidade anteriores à sua construção – sejam os apresentados formalmente no concurso do Plano Piloto de 1956, sejam outros projetos que vieram antes – traziam conceitos bastante distintos para como deveria ser essa cidade, como deveria ser esse Brasil do Futuro. Se o tal Futuro não chegou – e não

Uma epistemologia do Sul assenta em três orientações: aprender que existe o Sul; aprender a ir para o Sul; aprender a partir do Sul e com o Sul.

Boaventura de Souza Santos

Com a sua esperança dura o Sul também existe.

Mario Benedetti



NA SINGULARIDADE–SINGULAR NÃO HÁ IMAGINAÇÃO, CRIAÇÃO OU FUTURO – NÃO HÁ DESIGN. A IMAGINAÇÃO PRECISA DA EXCEÇÃO.

GB A SINGULARIDADE–SINGULAR RESIGNA, E ONDE HÁ RESIGNAÇÃO NÃO HÁ DESIGN.

chegará? –, é interessante olhar para Brasília, já edificada mas ainda potência, como berço e palco para um pensamento aberto e múltiplo sobre *futuros*.

Brasília enquanto potência marca um embate entre a singularidade–singular, imposta, e as possibilidades das singularidades–plural, imaginadas
LP+PO e vividas. A singularidade–singular é uma forma de civilizar o dissenso, de dispensar a imprevisibilidade e a insubordinação como impertinências que precisam ser combatidas. É a rigidez do plano imposto, tabuleiro disposto, de cima para baixo. Brasília das
CL "construções com espaço calculado para as nuvens."

Ao entrar no mapa e descer para o nível da rua, encontramos um plano sendo constantemente atualizado pelos usos e apropriações das pessoas. Diante dos mistérios de Brasília, cidade imaginada pelo arquiteto, os habitantes aos poucos criam suas próprias camadas de cidades imaginárias. Fazem pequenas e grandes mudanças – encontrando
JH interstícios, amaciando a rigidez do plano – não só para tornar familiar uma cidade estranha, mas também para reafirmar os processos sociais e

valores culturais que a utopia pretendia negar. São esses habitantes que, mesmo sem serem consultados, descongelam o futuro colocado pelo plano. Por meio das suas táticas e modos de operação, especulam e projetam futuros possíveis.

GB Não existe design apolítico, afinal, todo projeto de design inclui também um projeto de mundo. Esse pode ser um projeto de um mundo singular (*totalidade*), que mata a exceção e desfavorece a autonomia, mas também um projeto de emergência e reconhecimento de mundos coexistentes (*todo*), que valoriza a exceção e a autonomia dos corpos e ideias.

TOTALIDADE = MAPA DO FUTURO, TOTALIDADE PRECISA, SEM ESPAÇO PARA DETALHES E EXCEÇÕES

CA **TODO** = PROCESSO E PRINCÍPIO DE ORDEM ORGÂNICA, EMERGE A PARTIR DE UMA LINGUAGEM COMUM DE PADRÕES

BS+LV+MC Autonomia significa a criação de suas próprias leis, ou das condições que permitem a mudança das leis de dentro para fora. O design é contraditório: serve à heteronomia, ou ao poder sobre a vida, como também à autonomia, ou ao poder da vida.

O design que dá poder à vida também gera fissuras na visão única de futuro, abrindo futuros

SR excepcionais ou exceções ao futuro.

Jacques Fux

Em seu livro *Literatura e Matemática*, você apresenta o Oulipo, que surgiu como um subcomitê do Colégio de 'Patafísica. Parte da proposta do grupo era investigar a relação entre literatura e matemática, quase como em um processo científico, com o uso de *contraintes*. Como você pensa o uso de restrições autoimpostas em termos de criação e resultado estético em literatura?

Tem uma suposta frase do Italo Calvino, que cito em meu livro, que explica muito bem o uso dessas restrições: "Existem corredores a pé que chamamos de *sprinters*, que são muito bons quando correm cem metros em linha reta: existem outros que são melhores quando, na pista, colocam-se obstáculos, isso que chamamos de corredores de obstáculos – 110m com barreiras, 400m com barreiras etc. E, de fato, o oulipiano faz um pouco o seguinte [...] para satisfazer o que deseja, ele começa a colocar um certo número de obstáculos no seu caminho, que lhe conduzem ao que ele procura, e a esses obstáculos, chamaremos *contraintes*, digamos, regras" (I. Calvino, apud G. Perec, *Entretiens et Conférences II*, p. 309. Essa citação é duvidosa – na nota de rodapé, está claro que não se sabe exatamente a fonte disso que Perec afirma ser de Calvino). A questão é que a *contrainte* funciona muito bem para alguns escritores – como é o caso do Perec – e não tão bem para outros – o próprio Calvino conta da dificuldade de escrever com esse rigor. Eu, como ficcionista, faço uso de algumas "restrições" em meus trabalhos – caso do *Antiterapias* e do *Brochadas* – mas as uso de forma mais leve e divertida.

Exercício: Traduza a resposta da pergunta anterior como um novo texto de no máximo 20 palavras, todas começando com a letra C.

Calvino correu com corredores carregando cascos=contraintes conduzindo com certa carga cínica cujo caminho conflituoso conjecturou.

Neste capítulo falamos um pouco sobre o conceito patafísico de Exceção, uma oposição às regras gerais. Qual o papel da exceção em um processo criativo, seja ele como autor, tradutor, designer etc? E o papel da regra?
Uma das regras do Perec é a de ir contra as regras. Gosto bastante de fazer isso na minha literatura ficcional. Se eu me imponho uma regra para escrever, me diverte inverter, subverter e recriar a regra. Algumas citações dos meus livros não são descobertas pelos leitores e pelos tradutores – e isso torna o processo de recepção e reescrita bem interessante. O texto se enriquece e se transforma – o que aconteceria com a leitura "ingênua" de um livro sem "regras" –mas que se potencializa neste caso.

Quem é o seu plagiário por antecipação favorito?
Gosto do Jorge Luis Borges. Quando ele copia as minhas ideias, meus textos e meus paradoxos, me divirto bastante. Jorge Luis Borges, leitor de Fux.

A patafísica é conhecida como a ciência das soluções imaginárias, das soluções excepcionais, das soluções sem problema. Na sua prática, você prefere:

( ) solucionar problemas
(x) multiplicar problemas
( ) curtir problemas
( ) inventar problemas

Jacques Fux é matemático, mestre em Computação, doutor e pós-doutor em Literatura. Pesquisador em Harvard. Autor de *Literatura e Matemática: Jorge Luis Borges, Georges Perec e o OULIPO*, Prêmio Capes; *Antiterapias*, Prêmio São Paulo; *Brochadas*, Prêmio Cidade de BH; *Meshugá: um romance sobre a loucura*, vencedor do Prêmio Manaus; *Nobel* e *Georges Perec: a psicanálise nos jogos e traumas de uma criança de guerra*. Foi traduzido para o Italiano, Espanhol e Hebraico.

{ para B. }

INUTILIDADE

A 'Patafísica é a ciência das soluções imaginárias.

Inutilidade descreve a antítese de valores modernos como a eficiência e a clareza. É o anti-progresso em essência. Uma coisa inútil gera estranheza e faz com que quem a encontra questione o motivo de sua existência.

No âmbito do particular, todo evento surge de uma infinidade de causas. Todas as soluções, portanto, para problemas particulares, todas as atribuições de causa e efeito, são baseadas em escolhas arbitrárias, um outro termo para imaginação científica. A gravidade como curvatura do espaço ou como atração eletromagnética – que diferença faz qual solução acatamos? Entender qualquer uma das duas implica um extenso exercício de imaginação científica. A ciência deve eleger a solução que se adequa aos fatos – a velocidade da luz ou a queda de uma maçã. A 'Patafísica acolhe todas as teorias científicas (elas estão ficando cada vez melhores) e trata cada uma não como uma generalidade, mas como uma tentativa, às vezes heróica e às vezes patética, de definir um ponto de vista como "real". Estudantes de filosofia devem se lembrar do alemão Hans Vaihinger e sua filosofia do Als ob. *De maneira ponderada mas persistente, ele declarou que nós construímos nosso próprio sistema de pensamento e valores, e depois vivemos "como se" a realidade estivesse de acordo com ele. A ideia de "verdade" é a mais imaginária de todas as soluções.* **Roger Shattuck**

Pode-se supor com confiança que ele só conseguia perceber o espaço em duas dimensões, e era refratário à ideia de progresso, implicando, com isso, uma figura em espiral.
★ p.75

LISTA ABREVIADA DE INUTILIDADES

A
alvura
arrumação
asseio
atemporal

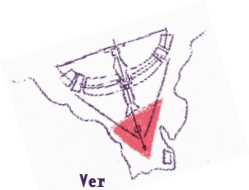
B
Bauhaus
binarismo
Brasília

C
certeza
cientificismo
clareza
concreto
controle
Costa

D
determinação
divisão
dogma

E
especialização
estratégia
estrutura

F
finitude
forma < função
funcionalismo



Ver
Plano Piloto
Lucio Costa,
1957

G

gabarito
general
geometria

H

hierarquia
higiene

I

inteligível
internacional

J

juízo

K

Kubitschek

L

legibilidade
limpeza
lógica

M

menos é mais
minimalismo
Modernismo

N

neutralidade
Niemeyer
normatização

O

objetividade
ordem
organização
ortodoxia

P

progresso
propósito
pureza
purismo

Q

quadra
quartel

R

racionalidade
radical
regularidade
repetição
rigor
ruptura

S

setorização
silêncio
simplicidade
síntese
sistema

T

tipologia

U

unidade
uniformidade
universalidade
utilitarismo
utopia

V

vazio
verdade

W

Wollner

X

xadrez

Y

yogurt

Z

zoneamento

Perguntar

Janaína Ningu

A noção moderna de progresso está historicamente intrincada com a prática e o ensino em design, muitas vezes visto através de uma lente utilitarista. Você enxerga a sua atuação como professora e patadesigner por um viés de rompimento ou de diálogo com essa história?

Se tem uma coisa que abomino é justamente essa correlação entre design e funcionalidade, como se a utilidade fosse capaz de, por si só, dizer o que é e o que deixa de ser design. Houve momentos na história da disciplina em que isso foi posto em xeque – poderíamos citar o pós-modernismo dos anos 1980 e 90, por exemplo – mas é fácil enxergar que na maioria das discussões a lente utilitarista prevalece. Ser patadesigner é como ser professora: colocar tudo em suspensão e olhar para toda situação com olhar curioso, sabendo que o que está ali poderia muito bem não estar, e que as possibilidades, úteis ou não, são muitas, são todas. Romper com a história utilitária é fundamental, tanto no ensino como na prática, mas um rompimento sem diálogo é vazio e – por falta de palavra melhor – inútil.

Como é praticar patadesign no mundo dito real?

Resposta 01: O mundo dito real nada mais é do que a Ethernidade de Jarry. Somos atravessados por camadas de realidade e irrealidade simultaneamente e a todo momento. Design é a atividade produtora da realidade, e – sempre digo – é, consequentemente, também produtora da irrealidade. Enquanto o design dá forma à matéria, a patafísica atribui elasticidade a essa mesma matéria, interrogando-a, nomeando-a. Patadesign, seja ele praticado no mundo dito real ou em qualquer outro, é, portanto, o design elástico. E o que seria do design se não fosse elástico?

Resposta 02: O dito real dita, dita real. Acredito no maldito do dito real, um inaudito veredito, inédito. O descrédito dito erudito – na real, o real é mito – omito. O dito quesito súbito, de propósito prescrito, é requisito frito e estrito, estreito demais. Patadesign e realidade, em efeito mais aflito, é atrito lícito, fico no dito pelo não dito.

Qual a utilidade da inutilidade no design?

A inutilidade, em um mundo como o nosso, que tanto valoriza o avanço científico, o desenvolvimento econômico, as novas tecnologias, nos estapeia a cara. Uma coisa inútil evidencia sua própria existência, chama atenção para si, há algo de performático na ação inútil que nos deixa atônitos. Como a utilidade é automatizada, tida como natural e correta, a coisa útil se camufla junto às demais coisas, junto à superfície do mundo (dito real, para roubar a expressão de vocês). Assim, um projeto de (pata)design que joga com a inutilidade é útil para nos fazer questionar a realidade, para nos fazer brincar, para nos fazer sentir, para nos fazer aprender, para, em suma, nos estapear.

Enquanto o design dá forma à matéria, a patafísica atribui elasticidade a essa mesma matéria, interrogando-a, nomeando-a. Patadesign, seja ele praticado no mundo dito real ou em qualquer outro, é, portanto, o design elástico. E o que seria do design se não fosse elástico?

Exercício: Se você fosse adicionar uma palavra ao dicionário, que palavra seria essa?

> **Nútil** [de *nutilidade*]: adjetivo sem gênero que descreve algo que é, ao mesmo tempo, útil e inútil.

A patafísica é conhecida como a ciência das soluções imaginárias, das soluções excepcionais, das soluções sem problema. Na sua prática, você prefere:

( ) solucionar problemas
( ) multiplicar problemas
(x) curtir problemas
( ) inventar problemas

Janaína Ningu é formada em Desenho Industrial pela Universidade de Brasília, é patadesigner e professora de design, patafísica e patadesign. Desde 2016, coordena o Núcleo de Estudos em Design e Patafísica dos Módulos 15 e 18, e atualmente desenvolve pesquisa nas áreas de Ciências Imaginárias e Expedições Patafísicas.

{ para J. }

Para a 'Patafísica, todas as coisas são iguais.

Equivalência é a relação de igualdade lógica ou implicação mútua entre duas proposições, de tal forma que cada uma delas só é verdadeira se a outra também o for. Assim, na equivalência, são convertidos os opostos e todas as coisas são iguais.

O patafísico não só não aceita nenhuma explicação científica conclusiva do universo mas também rejeita todos os valores morais, estéticos e de outros tipos. O princípio da equivalência universal e a conversão de opostos reduz o mundo, em sua realidade patafísica, a apenas casos particulares. [...] A 'Patafísica não prega nem rebelião nem aquiescência, nem uma nova moral nem imoralidade, nem reforma política nem reação, e certamente nem promessa de felicidade nem de infelicidade. Qual seria o propósito, sendo todas as coisas iguais? **Roger Shattuck**

0 = patafísica = imaginação = história = d
cidades = mundo = improviso = curtir = configu
no = sagrado = cachorro = cotidianos = possibilid
= *ubuntu* = clinamen = oulipiano = hegemonia = e
iaridades = suspender = aceitação = deformaçõ
apóstrofo = justaposição = marginalizações = dis
= privado = nuvens = problemáticas = pendentes
póstrofo = mistério = filosofia = coisas = graças =
em = contraditório = comum = vida = alvura = do
descomunal = higiene = esmiuçada = ortodoxia
= viés = além = adversário = quartel = síntese = u

descrença = perguntas = realidade = música = ne
guração = especulação = hábito = aflito = súbito =
idades = vastas = impossível = cama = cenário = e
exceção = evento = padrões = leis = pluriverso =
ções = táticas = condições = guerreiros = *hispano*
issonâncias = Europa = sul = o futuro = cama as
tes = dissenso = encontro = promessa = insubo
= pontes = criação = pura = sistema = tabuleiro =
dogma = binarismo = Ubu = refratário = poço = s
a = ortografia = unidade = escolha = debruçar = s
utopia = Jarry = Já ri = queijo = impresso = defesa

E, tendo diminuído para o tamanho clássico de um ácaro, como um paradigma de pequenez, ele viajou ao longo de uma folha de repolho sem prestar atenção aos seus companheiros ácaros ou ao aspecto ampliado de seu ambiente, até encontrar a Água.

★ p.24

necessidades = conhecimento = alternativa = ma
= inabilidade = sociedade = arte = parafinada = e
extremos = paradoxos = seca = cascos = ethernic
sizígia = narrativas = emoji = bem-comum = res
nohablante = periférico = existência = justamente
as = trajetória = Brasília = céu = construção = ron
rdinação = resignação = compreensão = formal
= Flávio = palavras = fissuras = modelos = projeto
sequer = legibilidade = ficcionista = lógica = divo
sono = rasteiras = tubarões = silêncio = xadrez =
esa = ônibus = fugaz = moda = vida = cisão = fixa =

materialidade = ilegal = solução = design = elastic
espiral = avô = figura = estranhamento = trabalh
idade = Piloto = controle = ciência = particular =
sistência = inventar = mágico = infinito = peculi
te = Valfrido = gênero = inútil = irmão = olhar = a
ompimento = conceito = real = discurso = UnB =
ormalização = interrogável = int lor = apó
eto = todo = totalidade = autono gem
versidade = brasis = Brasil = iser certeza = de
= Transverso = zoneamento = pureza = racismo =
= imperturbabilidade = bobeira = 1

Ver *Dear Data*, Giorgia Lupi e Stefanie Posavec, 2014–2015

Cecilia Mori

CM: ***1.*** *A Cabine da Mentira, como conceito bárbaro, é tanto um local como uma forma de agir ou enunciado.* ***2.*** *O local onde a mentira é a mais absoluta verdade poética.* ***3.*** *A combinação de espaços; espaço do entre. A morada alegórica do Forasteiro. O espaço de construção das utopias.* ***4.*** *Método patafísico. A exposição da ambivalência, o uso de mudanças intermitentes e a busca pela tensão entre polos opostos.* ***5.*** *A repetição e a simultaneidade nas reflexões. A indecente incandescência. O sublime obsceno e sua queda.* ***6.*** *Constelação de conceitos e imagens; Névoa; Penumbra; o* sfumato*; uma nebulosa.* ***7.*** *O cruzamento do Bobo da Corte. A idiotice, o humor. Encontros conflitantes com seres e sensações; o* trompe l'oeil. ***8.*** *A Fuga, o Desvio e a Deriva como o Devir.* ***9.*** *As falsas verdades da Ciência.* ***10.*** *A construção (de imagens ou narrativas) do imaginário. Castelos de areia; muralhas de besteiras; coleções empáticas, que podem ser de antipatias; a arquitetura da arte. A garantia da autonomia da arte.*

Qual é a sua mentira permanente favorita?
"Quase não comi chocolate nesta semana." [*Definitivamente é minha mentira, super permanente!, favorita porque minto pra mim mesma e sempre, sempre!, me engano. Como pode?*]

Qual é a sua verdade efêmera favorita?
Lendo as notícias do dia, me entristeço e me animo. "Agora chegamos no fim do poço. Não tem como piorar! Então, daqui pra frente é só melhora. Ufa!". No dia seguinte: [*em looping*].

A desconfiança latente em nosso país atual não é negativa porque ela, em última instância, pede que sempre renovemos nossos olhares sobre as mesmas questões. E toda revisão implica numa dimensão crítica, o que é saudável tanto para o sujeito quanto para a sociedade.

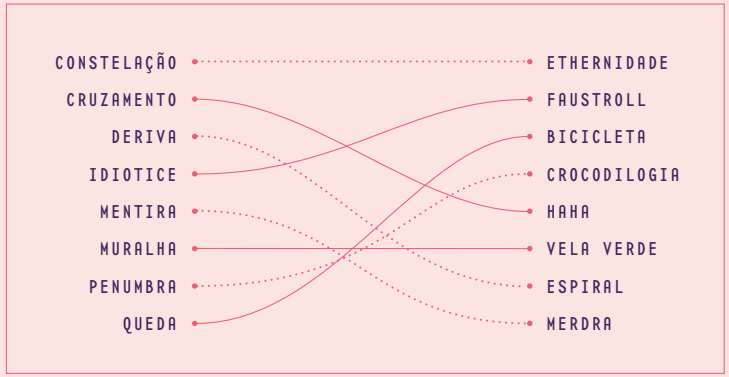
No glossário da sua tese *Cabine da Mentira: bobeiras em trânsito*, você define, entre outras possibilidades, a Cabine da Mentira como "Método patafísico. A exposição da ambivalência, o uso de mudanças intermitentes e a busca pela tensão entre polos opostos." Em um Brasil de polaridades extremadas e desconfiança latente, onde podemos encontrar uma Cabine da Mentira?
Antes de pensarmos no contexto atual brasileiro, é importante lembrar que defendo a mentira como verdade poética, ou seja, aquilo que garante a autonomia da Arte. Não defendo a mentira no cotidiano, na vida, pois essa opera com outras regras fundamentais para a sociabilidade e para o bem estar comum.

Assim, a Cabine da Mentira se constrói como operação artística, da produção ou experimentação da arte.

Contudo, e por reconhecer a arte como uma dimensão da vida social, a mentira poética pode contribuir para outras e novas formas de (con)viver pois ela convoca a possibilidade e o devir. Com isso, as ambivalências e as dúvidas ganham espaço e, para pensarmos em transformações, sejam elas artísticas ou cotidianas, precisamos antes duvidar. Vale ressaltar que defender a ambivalência não é defender as polaridades extremadas que vemos/vivemos em nossos dias, pois a ambivalência pede a combinação ou justaposição dos polos e não a cisão e o distanciamento entre eles.

Por fim, penso que a desconfiança latente em nosso país atual não é negativa porque ela, em última instância, pede que sempre renovemos nossos olhares sobre as mesmas questões. E toda revisão implica numa dimensão crítica, o que é saudável tanto para o sujeito quanto para a sociedade. Talvez aí poderíamos experimentar a Cabine da Mentira, nessa permanente reflexão duvidosa.

Em uma Cabine da Mentira, onde podemos encontrar um Brasil?
Nos cruzamentos e nas utopias construtivas.



Exercício: Associe os termos equivalentes das duas listas acima.

A patafísica é conhecida como a ciência das soluções imaginárias, das soluções excepcionais, das soluções sem problema. Na sua prática, você prefere:

( ) solucionar problemas
(x) multiplicar problemas
(x) curtir problemas
(x) inventar problemas

Cecilia Mori é artista plástica e doutora em Poéticas Contemporâneas com tese premiada pela Universidade de Brasília. Professora de Teoria e História da Arte e de Poéticas Artísticas na UnB, concentra sua pesquisa na combinação da materialidade de objetos industriais com processos artesanais na construção de suas obras com foco na tensão ambivalente entre luz e sombra, forma e não-forma, realidade e ficção, presentes em sua prática desde 2002.

{ para T. }

HUMOR

A 'Patafísica é, em essência, imperturbável.

Humor diz respeito à comicidade, graça, jocosidade. O cômico é, muitas vezes, uma expressão elaborada da realidade ou ainda um recurso em que se diz o contrário do que se quer dizer com o objetivo de gerar estranhamento e graça.

Jarry era considerado pela maioria de seus contemporâneos um palhaço ou um lunático. Aqui jazem os primeiros erros de incompreensão. A 'Patafísica não tem nada a ver com humor ou com o tipo de insanidade mansa que a psicanálise tornou moda. A vida é, é claro, absurda, e é ridículo levá-la a sério. Só o cômico é sério. O patafísico, portanto, permanece inteiramente sério, atento, imperturbável. Ele não cai em gargalhadas ou reclamações quando convidado a preencher quatro vezes um mesmo questionário sobre suas afiliações políticas ou hábitos sexuais: pelo contrário, ele detalha uma atividade diferente e igualmente válida em cada uma das quatro folhas. A sua imperturbabilidade lhe confere anonimato e a possibilidade de saborear a completa riqueza patafísica da vida.[1] **Roger Shattuck**

1. Imperturbabilidade não é simplesmente uma versão elevada de indiferença. O patafísico está interessado; não por envolvimento em uma tentativa de criar valores humanos, mas como a criança que olha através de um caleidoscópio ou o astronauta que estuda a galáxia.

DESIGN COMO QUESTIONAMENTO E ESPECULAÇÃO

O design é, por natureza, uma prática questionadora e especulativa. É intrinsecamente guiada pelas perguntas "por quê?" e "e se...?". Ou seja, tenta entender o contexto e seus motivos (razões de ser), desafiando o estado de coisas e tornando o normal estranho; e também propõe, gerando ideias de alternativas possíveis para determinadas situações, tornando o estranho normal. Dessa forma, mesmo quando lança uma solução ao mundo, o bom design nunca afirma – mantém-se aberto, interrogável e interrogador.

FAMILIARIDADE

ESTRANHAMENTO

ESTRANHAMENTE FAMILIAR, FAMILIARMENTE ESTRANHO

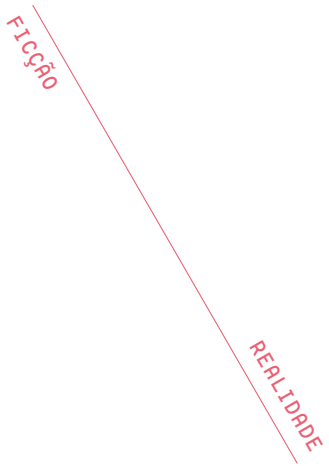
O estranhamento contribui para o dissenso e exercício do pensamento crítico. No entanto, o segredo está em alcançar simultaneamente o familiarmente estranho e o estranhamente familiar. Há uma linha tênue. Se algo se torna estranho demais, solta a sua conexão com a realidade e se perde na fantasia, desperdiçando elementos importantes de identificação, crítica e comentário sobre o atual. Por outro lado, se se torna familiar demais, corre-se o risco de a banalidade tomar conta e perder-se o interesse por aquilo que é diferente – o que é comum demais passa

O designer era considerado pela maioria de seus contemporâneos um mentiroso ou um lunático. Aqui jazem os primeiros erros de incompreensão. O design não tem nada a ver com verdade ou com o tipo de insanidade festiva que a inovação tornou moda. O futuro está, é claro, ainda por vir, e é ridículo tomá-lo como único. Nem o passado é único. O designer, portanto, permanece inteiramente múltiplo, aberto, perguntador. Ele não cai em certezas ou afirmações quando convidado a resolver quatro vezes um mesmo problema sobre sistemas complexos ou hábitos cotidianos: pelo contrário, ele detalha uma pergunta diferente e igualmente válida em cada uma das quatro folhas. A sua perguntabilidade lhe confere estranhamento e a possibilidade de saborear a completa riqueza especulativa da vida.[2] **Roger Shattuck**

2. Perguntabilidade não é simplesmente uma versão vazia de retórica. O designer está engajado; não por envolvimeto em uma tentativa de dar respostas absolutas, mas como a criança que propõe novos caleidoscópios ou o astronauta que reconfigura galáxias.

despercebido, misturado com o cotidiano. Os dois extremos dificultam o engajamento e a curiosidade.

O humor é também um recurso de estranhamento. Ao afirmar, na verdade interroga. Diz o contrário do que se quer dizer, lança mentiras e ficções, cria comparações e imagens análogas, joga luz sobre detalhes inesperados.



CM SERIA A MENTIRA UMA VERDADE POÉTICA?
O QUE HÁ DE MAIS VERDADEIRO
QUE A BOBEIRA ARTÍSTICA?

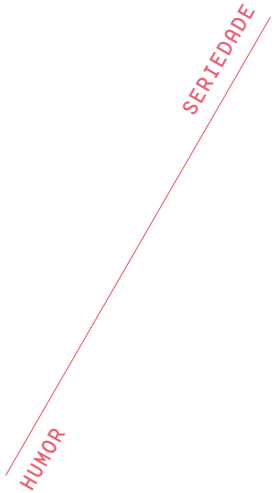
FICÇÃO E REALIDADE

A patafísica é uma ciência que leva o humor extremamente a sério. Algumas falas de patafísicos revelam a importância dada às questões de seriedade e humor e suas diversas implicações.

O que é seriedade? Qual é a fronteira entre uma mentira séria e outra não-séria?

O verdadeiro patafísico não leva nada a sério, exceto a 'Patafísica, que consiste em não levar nada a sério. (...) o verdadeiro patafísico não pode levar nada a sério, nem mesmo a 'Patafísica. Regente Luc Etienne

Na verdade, só um patafísico é capaz de completa seriedade. Você vê, nós levamos tudo a sério. Absolutamente tudo. (...) De acordo com o Princípio Universal da Equivalência, tudo é tão sério quanto tudo mais. (...) As pessoas confundem jogar com não ser sério. Nós somos muito sérios sobre nosso jogo. Gyro Renacus



Já ri.

A palavra seriedade não implicaria antipatafísica?

O Colégio de 'Patafísica foi criado para estudar esses problemas, os mais importantes e sérios de todos: os únicos que são importantes e os únicos que são sérios.

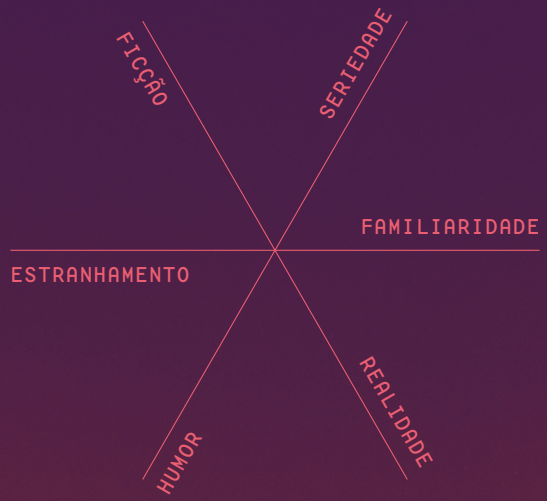
Sua Magnificência
Irénée-Louis Sandomir

Sua Magnificência
Irénée-Louis Sandomir

PE **FICCIONALISMO GLOBAL:**
TUDO É FICÇÃO

NEUTRALISMO DE VALORES:
TODOS OS VALORES SÃO IGUAIS

Se não há diferença entre o que é sério e o que não é, não podemos separar o que é ficção e o que não é, tudo se torna fictício. E como poderíamos estudar soluções imaginárias se elas não forem imaginárias, fictícias? Como podemos dizer que um trecho de discurso é irônico se não pudermos colocá-lo em oposição com um discurso não irônico?



E como a ilha é estéril e desolada, ele não pode cultivar nenhum tipo de barba.
★ p.33

Marcel Duchamp,
Ar de Paris, 1919

Coletivo Transverso,
Lambões, 2015

VOCÊ ESTÁ ATENTO AOS POEMAS AO SEU REDOR?

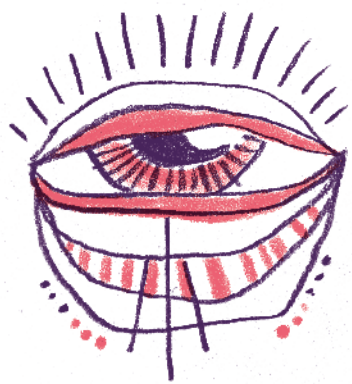
O QUE EMPURRA O HOMEM PELAS RUAS DA METRÓPOLE?

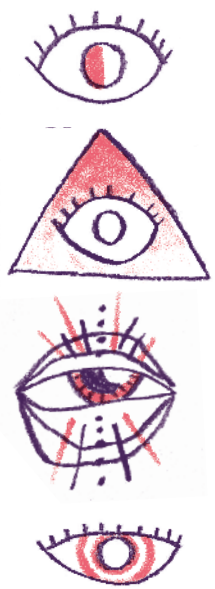
Francis Alys,
Às vezes fazer algo leva a nada, 1997

Gustavo Piqueira,
Valfrido, 2016

VALFRIDO, SEU CANALHA, VOCÊ PASSOU PELA MINHA RUA?

Italo Calvino,
Palomar, 1983





O QUE O CORDÃO TRAZ DO CAMINHO PERCORRIDO?

Cildo Meireles, *Arte física: cordões/30 km de linha estendidos, 1969*

Ralph Borland, *Suited for Subversion*, 2002

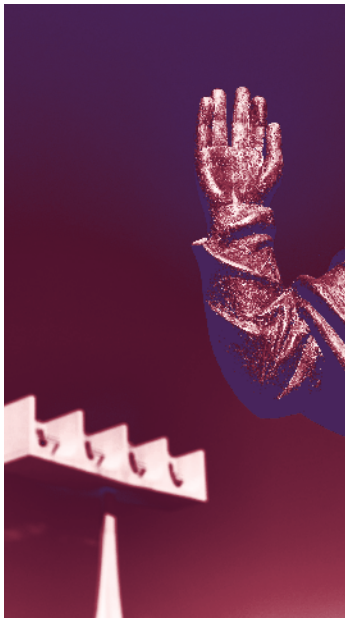
PELO QUE PROTESTA UM BATALHÃO DE CORAÇÕES?

Marcel Broodthaers, *Museu de Arte Moderna, Departamento de Águias*, 1968

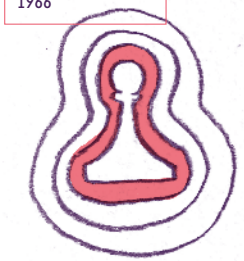
QUAL É O MUSEU QUE ESTÁ FALTANDO NO MUNDO?

Gabriela Biló,
Teleport City,
2017

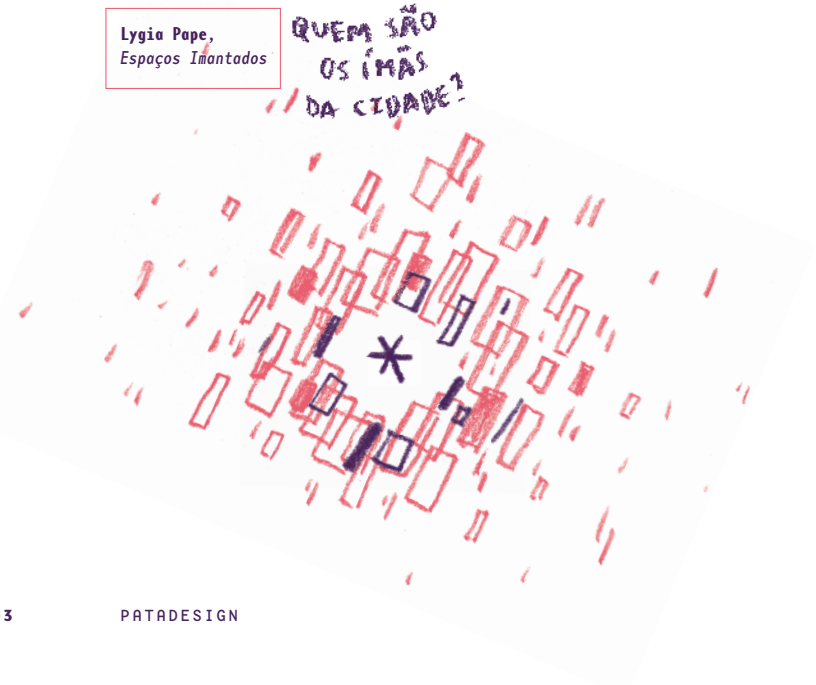
Fabio Lopez,
War in Rio,
2007



Yoko Ono,
White Chess Set,
1966



Lygia Pape,
Espaços Imantados



Perguntar

Fabio Lopez

Em trabalhos anteriores como *War in Rio* e *Batalha na Vala*, ou mais recentes como *Design Against Humanity*, você explora a sátira e o jogo como recursos de crítica e comentário sobre o estado de coisas contemporâneo. Qual é o papel do humor em situações de crise?
Certa vez li uma frase que dizia mais ou menos assim: "quanto mais você aprende, mais piada você faz, mais piada você entende". Eu acredito que o humor é uma das ferramentas mais poderosas e contundentes de crítica (social) que existe. Sua eficiência enquanto estratégia se dá pelo fato de que, ao se disfarçar de entretenimento, a crítica humorística acaba invadindo espaços de compreensão que estariam bloqueados para uma discussão política tradicional. E assim os assuntos invadem cadernos de cultura e revistas de entretenimento, programas de televisão e rodas de conversa, e provocam reflexão em momentos de descontração – quando as pessoas não estão tão propensas a defender suas posições de forma tão rígida. Por conta disso, críticas construídas através do humor tendem a ter um impacto mais eficiente na formulação e reformulação de ideias, conceitos e preconceitos também.

Sobre a minha experiência pessoal... Eu não cresci com os heróis da Marvel, mas com os sacanas da MAD, e acompanhando o trabalho de cartunistas brasileiros como Ota, Laerte, Angeli, Glauco, André Dahmer e mais tarde Henfil, por resgate. São vozes de denúncia, alerta, chacota e contestação, sempre propondo algum tipo de reflexão sobre o cotidiano, muitas vezes apontando situações ridículas ou absurdas que nos passam despercebidas, ou dando destaque a alguma questão fundamental. Por contágio natural, sempre me interessei por projetos de design que estivessem vinculados a esse tipo de retórica e estratégia também, através de peças gráficas e produtos que trouxessem algum tipo de questionamento, crítica, ironia, acidez ou desconforto. E também aproveitei a faculdade pra praticar, rs.

Nesse fim de semana estava rindo com amigos da ESDI (1996–2000) de um trabalho de exatos 20 anos atrás, cuja apresentação tinha como objetivo primordial *trollar* o projeto (e o professor, naturalmente), ainda que estivéssemos atendendo ao briefing da disciplina. Uma abertura com trilha sonora de *Spectroman*, uma fotonovela bizarra simulando o desenvolvimento do projeto (da reunião com cliente ao produto final), e uma apresentação "técnica" contendo loucuras de brainstorming, descrições detalhadas do projeto e mais uma dose de bullying com o professor nos créditos finais. Hoje estou em sala de aula e valorizo muito quando meus alunos usam humor em seus projetos, que além de tudo é uma demonstração de personalidade e ousadia. Em tempos de crise, o humor alivia e extrapola, funciona e ainda protege: é crucial.

Na patafísica, o humor é levado a sério. Qual é a mais séria das bobeiras?
Uma sessão livre e verdadeiramente selvagem de brainstorming. Um exercício bem feito de livre associação de ideias é um passeio pelo limite tênue que separa o caos completo da criatividade em estado bruto. É uma profissão massacrada por prazos, arquétipos, clientes conservadores e demandas inexpressivas: então toda possibilidade de fuga merece ser celebrada.

E qual é a mais boba das seriedades?
Respondendo estritamente pelo viés da comunicação visual: o rigor e o excesso de racionalismo formal são bobagens supervalorizadas pelos designers, quando na realidade as exceções, as experiências e os acidentes geralmente contribuem muito mais para aquilo que faz um projeto ser especial. Claro que eficiência e precisão têm seu momento, mas geralmente isso é tratado como muleta quando um projeto não tem nada além desse flerte vazio com a correção. A classe tem uma obsessão meio ridícula pela geometria, levada ao nível da maçonaria com a mística da proporção áurea e sequências matemáticas mirabolantes. Eu me divirto muito com diagramas de apresentação de marcas e afins que buscam demonstrar que absolutamente toda e qualquer linha no desenho foi colocada ali por alguma razão matemática superior, como se sem isso o desenho desmontasse em improviso. Aí você percebe o quanto ainda somos inseguros na hora de apresentar nossa profissão para pessoas com pouca compreensão do processo criativo. É um ciclo vicioso gerado pelas abobrinhas utilizadas como argumento em apresentações de projeto, aquela típica *embromation* de sala de reunião – nunca validada com o público final e sempre escorada por um malabarismo retórico risível. Mencionei duas bobagens, né? Acho que daria pra fazer uma lista de 10, rs.

(Resolvi responder essa aqui também com umas cartinhas do *Design Against Humanity*.)

É um mundo complexo e em constante crise: qualquer resposta definitiva tem toda pinta de estar equivocada ou estacionada no tempo.

Quais são as perguntas que orientam (ou inquietam) a sua prática? E as novas perguntas geradas como resposta?
Acho que são "que impacto que esse troço vai ter no mundo?" e "de que maneira quero ser reconhecido pelo meu trabalho?". Recentemente fiquei muito curioso para ler o livro *Ruined by Design* de Mike Monteiro, com subtítulo em livre tradução de "como os designers destruíram o mundo". Nós sabemos exatamente como, na medida em que, historicamente, temos alugado nossa capacidade de criação para qualquer ideia ruim ou nefasta que coloque algumas moedas em nossos bolsos. E isso tem sido extremamente útil para o crescimento da própria profissão, na medida em que novos problemas geram novas demandas, e assim nos mantemos sustentáveis enquanto categoria. Já o planeta...

Em sala de aula eu tento apresentar e discutir formas alternativas de se produzir design, de se discutir design, numa tentativa esforçada de despertar jovens corações para uma atuação mais consciente de suas escolhas e impactos. Minha geração de designers (sou formado em 2000) não tinha nenhum apego a causas

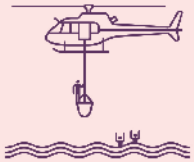
políticas, sociais ou ambientais: é uma geração historicamente alienada, ingênua, e que só se atentou para causas importantes quando já havia contraído responsabilidades que as impediam de tomar uma posição mais consequente. Outra pergunta que me perturba é "como estou amadurecendo minha prática profissional sem envelhecer minha forma de pensar e projetar o mundo?", que de alguma forma tem relação com a maneira como quero ser lembrado pelo meu trabalho e atuação. Como me manter relevante na profissão, como seguir influenciando as pessoas positivamente com minha produção e como me manter coerente às minhas convicções políticas atuando numa profissão ainda muito pautada por uma relação mercantil selvagem.

Caceta, tem um monte de pergunta me perturbando... Eu sou um sujeito meio boladão: talvez o humor que descarregue em meus projetos seja uma espécie de terapia de contravenção emocional. Mas essa sequência de perguntas e questionamentos me sugere algum tipo de coerência. É um mundo complexo e em constante crise: qualquer resposta definitiva tem toda pinta de estar equivocada ou estacionada no tempo.

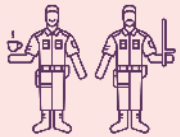
A patafísica dá luz às contradições, enquanto no design costumamos evitar abraçar posições paradoxais. O que acontece quando o designer corre para o abraço?
Ele sobrevive. O design se desenvolve a partir de paradoxos e contradições, pois é uma profissão que se alimenta das transformações sociais em curso – e, como tal, não tem a capacidade de saber plenamente o que está fazendo. Estamos no front das mudanças, sentindo o vento no rosto, e dessa forma é muito difícil que tenhamos plena consciência de nossos passos, tanto do impacto como da direção. Tenha ciência dessa circunstância frágil e fugaz das certezas absolutas e evite morrer abraçado a dogmas, regras e princípios deterministas. Desconfie, questione, faça pensar: não estamos aqui atrás de respostas corretas, viemos para aprender a perguntar.

Exercício: Como seria a resposta da pergunta anterior utilizando até três pictogramas do projeto mini Rio?

Contradição



Sobrevivência



Consequência

A patafísica é conhecida como a ciência das soluções imaginárias, das soluções excepcionais, das soluções sem problema. Na sua prática, você prefere:

( ) solucionar problemas
( ) multiplicar problemas
( ) curtir problemas
( ) inventar problemas
(x) apontar problemas

Fabio Lopez é carioca, designer e mestre pela ESDI/UERJ e professor da PUC-Rio. Entende o design como um poderoso instrumento de produção cultural e discussão política, e atua como profissional independente em projetos de tipografia, identidade visual, moda e ilustração. É palestrante, consultor e escreve coisas estranhas.

{ para S. }

AMBIGUIDADE

Todas as coisas são patafísicas; no entanto poucos homens praticam 'Patafísica de forma consciente.

Ambiguidade é a propriedade de conter significados diferentes, admitindo mais de uma leitura e interpretações possíveis. A ambiguidade é um atributo indesejável em texto científico ou informativo.

Nenhuma diferença de valor, só de estado, existe entre homens comuns e aqueles que estão conscientes da natureza patafísica do mundo, incluindo a deles mesmos. O Colégio de 'Patafísica não é melhor ou pior que a Academia Francesa ou que o Tríplice Comitê Masculino Auxiliar em Extermínio de Ervas Daninhas do Clube-Jardim Hilldale. O Colégio, no entanto, consciente da sua própria natureza, pode usufruir do espetáculo do seu próprio comportamento patafísico. E qual outra ciência além da 'Patafísica pode lidar com consciência, "auto"consciência perpetuamente girando para fora de si mesma até os limites da ethernidade? A monstruosa gidouille *ou barriga do Pai Ubu é representada por uma espiral, que a 'Patafísica do Dr. Faustroll transpõe em um símbolo de etherna consciência circulando para sempre ao redor de si mesmo. Símbolo? Neste momento todas as palavras são patafísicas, iguais.* **Roger Shattuck**

Ver
The Department of Dogma & Theory, London Institute of 'Pataphysics

A patafísica existe principalmente no campo da imaginação. Considerada por muitos como uma pseudofilosofia, uma piada ou uma cilada, é escorregadia por natureza, escapando definições e clareza de escopo. É, ainda, propositalmente inútil. Do que se trata, então, a patafísica?

A patafísica enquanto conceito adentra a história mundial registrada através do livro *Artimanhas e Opiniões do Dr. Faustroll, patafísico*, do escritor francês Alfred Jarry. Escrito no final do século XIX e publicado no início do século XX, narra a viagem de um estudioso da patafísica de Paris a Paris pelo mar, a bordo de sua cama – uma peneira gigante.

AJ Jarry propositalmente deixa ambíguo e inexplicado o significado preciso de tal ciência, sendo o próprio livro uma manifestação patafísica, mas oferece ao leitor a seguinte definição:

★ A PATAFÍSICA É A CIÊNCIA DAS SOLUÇÕES IMAGINÁRIAS
★ A PATAFÍSICA ESTÁ PARA A METAFÍSICA ASSIM COMO A METAFÍSICA ESTÁ PARA A FÍSICA
★ A PATAFÍSICA É A CIÊNCIA DO PARTICULAR E DAS LEIS QUE REGULAM AS EXCEÇÕES
★ A PATAFÍSICA DESCREVE UM UNIVERSO SUPLEMENTAR A ESTE

Alfred Jarry

Patafísica, cuja ortografia correta deveria ser 'patafísica, precedida de um apóstrofo, de modo a evitar um simples trocadilho.

AH Tal ciência, existindo sem existir, serviu de inspiração para o surgimento de algumas vanguardas modernas da primeira metade do século XX, como o dadaísmo e o surrealismo. Ela vem a ser mais intensamente debatida, esquartejada, ignorada e tirada para dançar através do Colégio de 'Patafísica, que surge em Paris em 1948 – cujos membros incluíam artistas e autores como Duchamp e Calvino. A partir daí, a ciência de Jarry foi levada para inúmeros sítios distintos, reais e virtuais, por todo o mundo, sendo percebida de maneiras diversas ao longo da história.

AH Como se pode imaginar, definições de patafísica devem ser tratadas com cautela. Isto se dá porque a própria noção de "definição", um grupo de palavras que dão o sentido específico de um termo que permanece verdadeiro em todas (ou em quase todas) as situações, é em si mesma não patafísica. Como uma definição pode ser excepcional, ou conter a sua própria contradição?

AB Segue aqui uma coleção de possíveis definições da patafísica – contraditórias, escorregadias e confusas, como não poderia deixar de ser.

“’Patafísica: filosofia do estado gasoso. Só pode definir a si mesma em uma linguagem ainda a ser descoberta, de tão óbvia: tautologia. Mais do que isso: só pode expressar-se nos seus próprios termos e, por consequência, não existe... As regras do jogo patafísico são mais aterrorizantes do que as de qualquer outro jogo. É um narcisismo da morte, uma excentricidade letal.”

Jean Baudrillard

“’Patafísica é a ciência...”

Alfred Jarry

“’Patafísica é ilimitação. Toda e qualquer coisa pode ser contemplada à luz da ’Patafísica.”

Til Bullin

“’Patafísica é uma enganação enorme e elaboradamente construída, assim como o zen é um exercício em enganar.”

Eugène Ionesco

“’Patafísica é um presente perpétuo, um presente permanente, Faustiano e não forçado, uma surpresa divina. ’Patafísica é o pão nosso de cada dia.”

Fernando Arrabal

“’Patafísica, falsa ciência e refutação do absurdo eidético através do próprio absurdo.”

Anônimo

“A ’Patafísica demonstra a equivalência de Tudo e Nada, a reconciliação de contrários e a universalidade da identidade. Jeans Levi Strauss valem tanto quanto o filósofo Lévi-Strauss.”

Daniel Accursi

“A ’Patafísica é a última forma de pensamento disponível.”

Pietro Bellasi

“A ’Patafísica é acima de tudo um modo de ser, uma arte que permite a todos reconhecer nenhuma outra lei que não a sua própria, ao levar sua vida como uma exceção.”

Emma Baus

“A ’Patafísica é inesgotável.”
“... ’Patafísica, sendo ela mesma ilimitada...”

Dr. Irénée-Louis Sandomir

A ’Patafísica facilmente passa de um estado de definição aparente a outro. Assim, pode apresentar-se sob os aspectos de um gás, um líquido ou um sólido.

Enrico Baj

“A ’Patafísica é uma ciência, embora uma com sensibilidade estética: ela dirige o mesmo olhar imperturbável ao ‘humor’ e ao ‘sério’.”

Alastair Brotchie

“A ’Patafísica revela que, como a poesia, a ciência tem uma vanguarda com a sua própria história de dissenso.”

Christian Bök

“A ciência das coisas que não existem, do imaginário. Ela usa situações esdrúxulas para tentar explicar coisas que existem de verdade, mas eu nem sei se isso é verdade mesmo.”

Irmão do Henrique

“Uma ciência, qualquer que seja, se dedica a medir, com precisão, a realidade. Como poderia então uma ciência se dedicar à imaginação pura? A patafísica é o absurdo por definição. A metalinguagem da contradição. O paradoxo falando de si mesmo.”

Guilherme Trucco

“A mais vasta das ciências.”

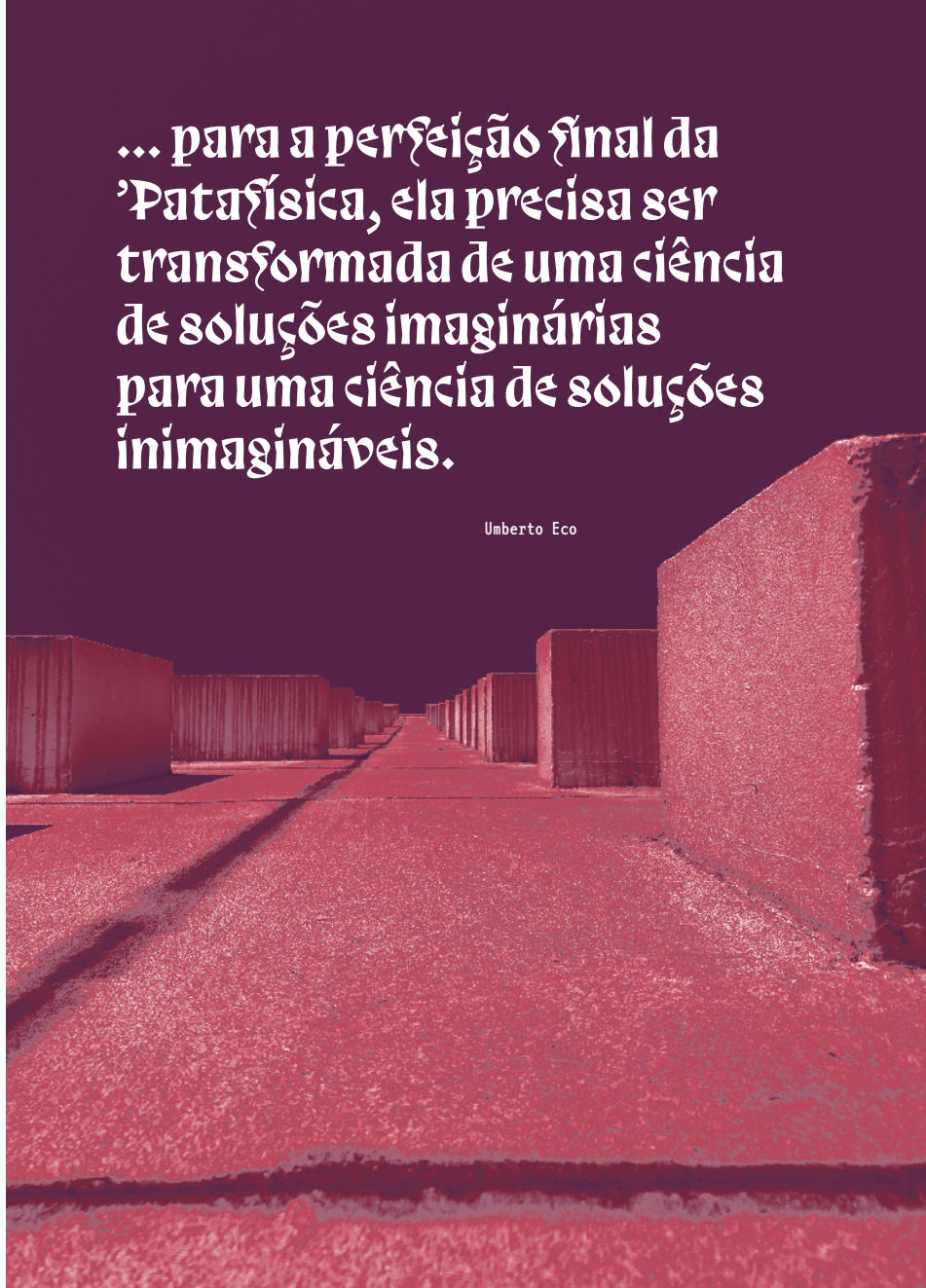
London Institute of ’Pataphysics

“[’Patafísica], conhecimento do específico e irredutível, é então o oposto da física.”

René Daumal

“É estudar as farinhas que não são do mesmo saco. Sei lá.”

Irmã da Isabella



Estou ainda mais convencido da excelência de meus cálculos e de sua insubmersibilidade, pois, como é meu hábito invariável, não estaremos navegando na água, mas em terra seca.
★ p. 17

“Não se confunda: A ’Patafísica patafisica a si mesma por meio da ’Patafísica dos Modos ’Patafísicos.”

Dr. Irénée-Louis Sandomir

“O oposto de patafísica é ’Patafísica. Toda ideia é consciente ou inconscientemente patafísica... No entanto, ’Patafísica não pega em armas contra ideologias, mas trata todas teorias como reações equivalentes à idiotice da existência. A ’Patafísica proclama a contrario uma verdade que tem a vantagem de nos livrar de ilusões ainda mais absurdas.”

Matthijs Boxsel

Ubu arte, letra Ubu?

Guilherme Almeida de Almeida

“Por que não ‘’Patafísica Convulsória’?
A posição patafísica me parece ser essencialmente explosiva, implicando uma mistura de fluidos radicalmente incompatíveis, então por que não proclamar Detonação Permanente?”

Jean Dubuffet

“Tudo de que você precisa é ’Patafísica.”

Boris Vian

“Queime tudo, exceto as pontes. A ’Patafísica tem todo o tempo do mundo e seus dias não são numerados.”

Opach

“Se a matemática é o sonho da ciência, ubiquidade o sonho da mortalidade, e poesia o sonho do discurso, a ’Patafísica funde todos eles no ‘senso comum’ do Doutor Faustroll, que vive todos os sonhos como um só.”

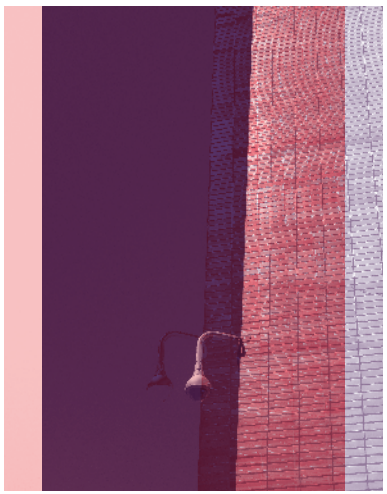
Roger Shattuck

Se a física propõe: “Você tem um irmão e ele gosta de queijo,” então a metafísica responde: “Se você tem um irmão, ele gosta de queijo.” Mas a ’Patafísica diz: “Você não tem um irmão e ele gosta de queijo.”

Georges Perec

“Uma fatia de humor não é suficiente – ’Patafísica é a salsicha inteira.”

Siegfried Kracauer



Perguntar

Søren Rosenbak

(Traduzido do inglês pelos autores)

Tradicionalmente – começando de uma forma bastante antipatafísica – o design pode ser visto como uma "ciência" que busca mitigar incerteza, substituindo dúvida por uma direta e única resposta e optando por clareza sobre ambiguidade. A patafísica, por outro lado, celebra incerteza, dúvida e ambiguidade. Como podem as duas disciplinas habitar o mesmo espaço (patadesign) sem se matar?
Bem, por que elas matariam uma à outra?

Quando falamos de design e patafísica, devemos lembrar que estamos lidando com duas das empreitadas mais indiscriminadas do mundo. Para começar, tudo é patafísico, é claro. Além disso, na era atual do Antropoceno, onde a artificialidade envolve todos os aspectos de nossas vidas, o design também está em toda parte.

Para abordar a raiz da questão: um dos maiores equívocos em torno do design é precisamente essa imagem do design como uma ciência eterna capaz de comprimir as complexidades intrincadas de um mundo em rápida mudança em uma série de respostas fixas bem definidas. Então, o que há de errado nisso?

O design está fundamentalmente preocupado com mudança. Mas por que essa noção se aplicaria apenas a qualquer problema em que o design esteja se lançando, deixando-o incólume como uma constante pura no mundo em mudança em que opera?

A patafísica, como a ciência das soluções imaginárias, ajuda o design a perceber o que é essa imagem: uma solução imaginária específica! Nem melhor, nem pior. Certamente, o design pode ser concebido à imagem da disciplina científica da década de 1960, e podemos desenvolver teorias a partir desse conceito, podemos até fingir que são universais e duradouros, mas são meras exceções em um vasto mar de outras exceções.

No design, há uma suscetibilidade irônica à grandeza de artefatos de design de alta qualidade (de todos os tipos; coisas, serviços, sistemas, experiências, teorias etc.) Essa tendência encontra seu zênite na maneira como falamos de certos artefatos de design como clássicos atemporais. É uma fantasia deliciosa, mas é só isso.

Pelo contrário, sabemos que mesmo os artefatos de design mais requintadamente produzidos são provisórios em sua essência. Uma nova temporada, um novo material ou um novo teste A/B os fará passar por mais uma iteração.

Em vez de comprar essa ilusão de artefatos que não poderia ter sido diferente, meu doutorado mostra como os artefatos de design são capazes de revelar explicitamente suas possibilidades, sejam elas coisas ou teorias. De fato, como parte do doutorado, prototipei uma teoria do design, a ciência de imaginar soluções, que fala diretamente sobre seu próprio design. É uma solução imaginária, que conscientemente estabelece seu próprio status precisamente como uma solução imaginária.

... sabemos que mesmo os artefatos de design mais requintadamente produzidos são provisórios em sua essência.

Em seu livro *The science of imagining solutions*, você menciona que o design é sempre patafísico, embora possamos dizer que na grande maioria das vezes isso acontece inconscientemente. Quais são as vantagens de um designer se tornar consciente dos aspectos patafísicos de sua prática?
Alegria maravilhosa, arrepios de pura libertação, lágrimas salgadas de riso.

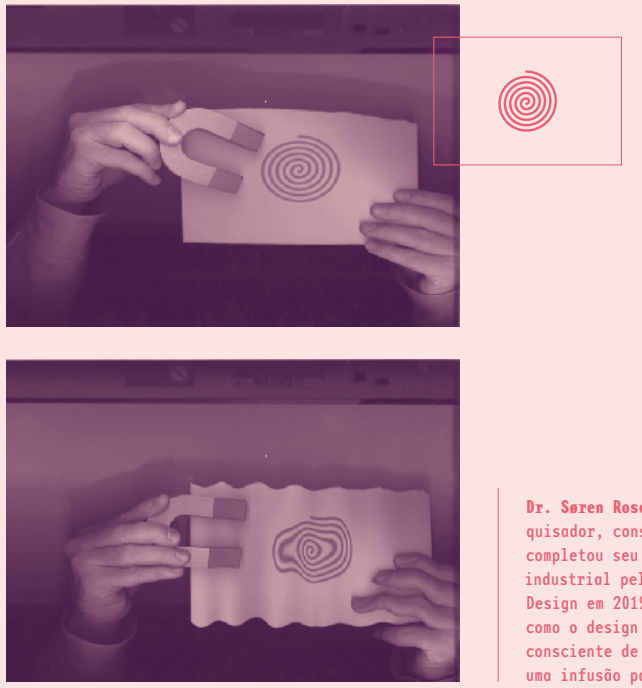
Em apenas uma sentença, explique como uma prática de design infundida de patafísica cria exceções para o futuro.
Ao contrário de muitos projetos futuros, tentar aproximar o futuro (x) com suas extrapolações de alguma forma, por exemplo elaborando violentamente profecias auto-realizadoras (forjando x), ou mesmo navegando no tempo e no espaço através de algum tipo de noção de x estar próximo, os futuros produzidos através de uma prática de design com infusão patafísica entendem e se apresentam como nada além de exceções a x em um mar de possibilidades, seu desrespeito por x, permitindo que eles se desviem um do outro em suas jornadas, abrindo um espaço para a ação, comportando-se de maneira semelhante ao clinamen de átomos que desviam através do vazio sem limites.

"Haha" foi o comentário feito por Bosse de Nage ao sair da sala depois de ler sua teoria sobre a *Science of Imagining Solutions*. Como você interpreta esse comentário?
Emoji imperturbável
[*a ser projetado*]

A patafísica é conhecida como a ciência das soluções imaginárias, das soluções excepcionais, das soluções sem problema. Na sua prática, você prefere:

(x) solucionar problemas
por meio de
(x) multiplicar problemas
porque por que não
(x) curtir problemas
por meio de
(x) inventar problemas

Exercício: Transforme a imagem da espiral em dois novos desenhos, seguindo dois pontos de vista distintos.



Dr. Søren Rosenbak é designer, pesquisador, consultor e educador. Ele completou seu doutorado em design industrial pela Umeå Institute of Design em 2019. Sua tese mostra como o design pode se tornar mais consciente de si mesmo por meio de uma infusão patafísica.

{ para T. }

Não há nada além da 'Patafísica; a 'Patafísica é a defesa final.

Latência diz respeito às possibilidades inexploradas de artefatos, serviços e sistemas ao nosso redor. São os potenciais além do aparente ou óbvio, muitas vezes apropriações para usos diferentes daquilo para o qual algo foi inicialmente proposto, principalmente na sua versão mais utilitária, intuitiva ou *funcional*.

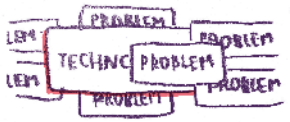
Como o aprendiz de feiticeiro, nós nos tornamos vítimas do nosso próprio conhecimento – principalmente do nosso conhecimento científico e tecnológico. Na 'Patafísica reside a nossa única defesa contra nós mesmos. Não que a 'Patafísica vá mudar a história: essa grande improvisação já pertence à Ciência das Ciências. Mas a 'Patafísica permite a alguns indivíduos, sob a sua impertubabilidade, viver à altura dos seus eus particulares: Ubu ou Faustroll, você ou eu. Externamente alguém pode obedecer meticulosamente aos rituais e convenções da vida civilizada, mas internamente ele assiste a essa obediência com a atenção e o divertimento de um pintor escolhendo suas cores – ou talvez de um camaleão. A 'Patafísica, então, é uma atitude interior, uma disciplina, uma ciência e uma arte que permite a cada homem viver sua vida como uma exceção, provando nenhuma lei além da sua própria. **Roger Shattuck**

LATÊNCIA

DEFUTURISMO E CONQUISTA DO FUTURO

Em relação às nossas projeções coletivas de futuro, estamos vivendo uma crise de imaginação. Seja por desastres ambientais ou materialismo desenfreado, a sensação é de que há uma descrença geral no
CD futuro. Por considerar o futuro uma ideia insustentável, acabamos experienciando um defuturismo passivo – uma condição paradoxal em que colocamos em dúvida a própria existência do futuro. Parece inescapável ao nosso tempo: não temos uma solução universal e infalível para nossas perguntas, nem temos certeza sobre as regras do jogo que estamos jogando. Esse vazio abre uma oportunidade para o futuro ser conquistado por apenas alguns, que fazem parecer que tal futuro é a única coisa possível. Perpetua um sistema perverso baseado
MH na ideia de que "o sistema é a expressão natural da natureza humana, ou que é muito poderoso para ser mudado, ou que nenhum outro sistema poderia ser desejável". Nesse sentido, em vez de criar nossas próprias possibilidades, há uma sensação de estarmos presos dentro da imaginação de outra pessoa.

RS+KV+MK+ TO+JH+TB O futuro não é um destino único nem fixo, congelado. Nem pode ser o futuro – nem artigo definido nem singular. Por mais que possamos
RM dizer que o futuro não está vazio, mas ocupado com diversas aspirações, sonhos, fantasias, medos e tentativas de previsão, é importante que ele se mantenha aberto a novas possibilidades. Como recuperar a autonomia para imaginar?



Ver
Western Melancholy, Oleg Šuran e Ivica Mitrović, 2018

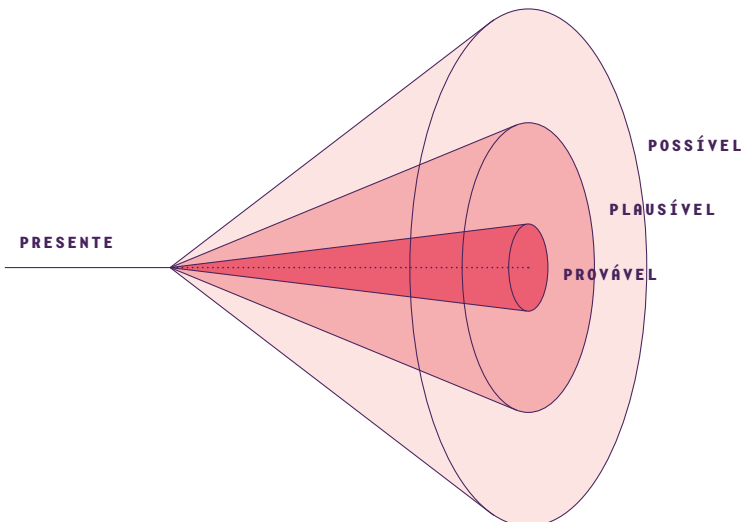
FUTURO DO PASSADO, AMANHÃ DE ONTEM

Quando nos perguntam sobre o futuro, o que muitas vezes vem à nossa mente é uma imagem homogênea orientada pela tecnologia e pelo mercado. Carros voadores, inteligência artificial, *smart cities*. Estas imagens provavelmente cairiam em uma categoria de futuro provável. Em outras palavras, se as forças e tendências do mercado continuarem dominando o cenário, é de fato o mais provável que aconteça, perpetuando um ciclo em que designers permanecem lidando com consequências da situação atual, e não
IM com causas, valores ou elementos estruturais. Além da pobreza de imaginação dessas próprias imagens, o que elas destacam é a dinâmica de poder desequilibrada no processo de criação de futuros.

> As previsões do futuro nada mais são do que projeções dos processos e procedimentos automáticos do presente, isto é, de acontecimentos que provavelmente se passarão se os homens não agirem e se nada de inesperado acontecer; toda ação, por bem ou por mal, e todo acidente necessariamente destroem todo o padrão em cuja estrutura movimenta-se a previsão e onde encontra seu fundamento.
>
> **Hannah Arendt**

Dessa forma, o pensamento sobre futuros não deve se limitar a tentativas de previsão. As previsões são muitas vezes reflexo do presente, baseado em elementos, sistemas e paradigmas do passado. É um mecanismo de linearidade, que perpetua os amanhãs de ontem.

SR E se o design não se limitasse a uma tentativa de construir um *futuro excepcional* (assim como muitas vezes vemos em filmes de ficção científica) e contribuísse para gerar pluralidades de *exceções ao futuro* (único), convidando o público a traçar seus próprios caminhos mais desejáveis?



JV Cones de futuros

A busca é por uma alternativa produtiva à narrativa única, muitas vezes já previamente projetada, a qual as pessoas assistem como a um espetáculo. Enquanto um futuro *provável* é uma perspectiva de antecipação estreita (e muitas vezes já conquistada), trabalhar com futuros *plausíveis* – pouco prováveis, como os desdobramentos de uma guerra ou catástrofe ambiental – ou *possíveis* (e até mesmo *impossíveis*) amplia o espectro da imaginação, nos deixando livres para ousar imaginar possibilidades improváveis, às vezes absurdas. É uma quebra do monopólio de possibilidades estabelecidas. Não é um exercício exaustivo nem preditivo, mas sim um estímulo generativo para um debate diversificado e qualificado sobre o que é importante para nós quando pensamos em futuros. Também não se trata de fazer futuros *bons*, mas sim de explorar a latência das ideias interessantes e provocativas, capazes de gerar reflexão e novas leituras e visões de mundo.

Mas há alguma outra forma canônica de ver o futuro (se alguém se considera sério no sentido profano ou patafísico da palavra), que não seja um buquê de Soluções Imaginárias – ou seja, de potencialidades?

Oulipo

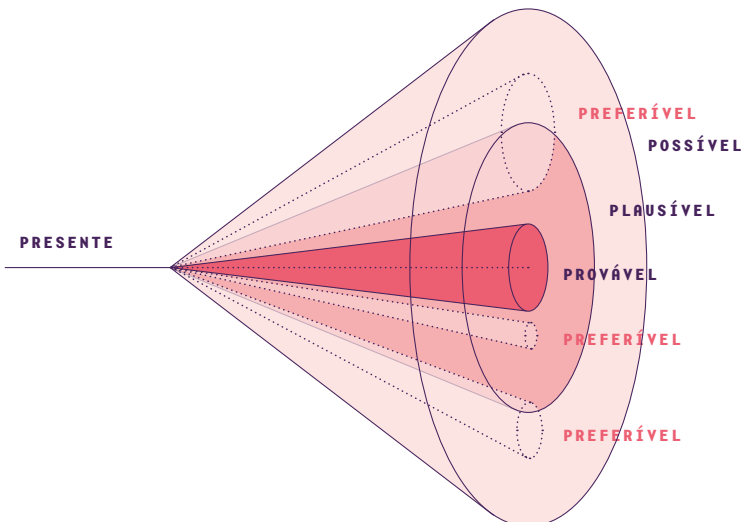
Não conheço outra criatura – além de mim mesmo – a não ser o escorpião-d'água filiforme e a larva de mosquitos d'água, capazes de fazer uso da superfície das lagoas, tanto de cima quanto de baixo, como um piso sólido.
★ p.15

Latência exige captura e imaginação. O design naturalmente trabalha e negocia com a latência ao compreender contextos e identificar necessidades, e ao dar forma a ideias e cursos de ação (imaginação). É como olhar para o que é, enxergando também o que poderia ser.

QUAIS AS POSSIBILIDADES LATENTES DO PRÓPRIO DESIGN, EM TERMOS POÉTICOS E POLÍTICOS?

AF Fazer design é recriar o mundo, criar futuros. Como um projétil, o design lança ideias, perguntas, coisas e relações no mundo, dando forma à
GA imaginação. Um projeto é justamente a "predisposição dos meios operacionais para pôr em prática os processos imaginados." Ou seja, se não houver imaginação, não há como existir projeto. Mais do que o movimento em direção ao futuro (mas não exclusivamente, pode ser ao passado ou a presentes paralelos), há intencionalidade na imaginação. Em uma de suas definições seminais já citada, a prática
HS do design "é criar planos de ação visando a mudar situações existentes para situações preferíveis." As situações preferíveis são uma forma de escolha, e por isso devem vir acompanhadas da pergunta "preferíveis para quem?". E quem fez essa escolha?

Nos cones de futuro, os futuros preferíveis não têm posição fixa, justamente por dependerem da pessoa que os projeta e quem é levado em consideração. Navegam livremente e podem pousar com diferentes tamanhos e lugares pelo espectro.



JV Cones de futuros

SR **DESIGN COMO POSSIBILIZAÇÃO**

Como o design pode ser menos uma solução singular para um problema e mais uma abertura de possibilidades? Como o design pode ser um processo camaleônico, dinâmico e aberto, uma ciência de

IP+IS enigmas e oportunidades? Uma ciência das oportunidades é uma ciência das ocasiões favoráveis, das ações sensatas, e não a ciência de uma intervenção que transforma e que domina, não exclui subjetividade e interpretações.

Pensando bem, os futuros já estão presentes.

MO Os ingredientes que compõem os futuros já estão aqui. O esforço das oportunidades é aprender a ser surpreendido pelos mundos que habitamos e criar possibilidades a partir deles. Identificar as possibi-

RS+KV+MK+ TO+JH+TB lidades situadas ao nosso redor. Como observar o mundo a partir de etnografias do possível?

RM A POSSIBILIDADE É UMA CONSTANTE NEGOCIAÇÃO COM O ATUAL. A PERGUNTA É: COMO AS COISAS PODEM SER DIFERENTES? O QUE PODE, E O QUE DEVE SER DIFERENTE, E QUE DIFERENÇA ISSO FAZ?

A fantasia,
a invenção,
e a criatividade
pensam,
a imaginação vê.
Bruno Munari

Ver
I Olimpíadas
Fluxus, IdA-UnB

As possibilidades não são propostas reais ou respostas, mas aberturas, experimentos, fragmentos de ideias sem a intenção de serem permanentes. São perguntas que ganham um corpo. Tais perguntas carregam qualidades antecipatórias, micro ou macro provocações que nos fazem pensar em nós mesmos de forma diferente do que somos e propõem uma finalidade além da situação presente. Não são sobre risco, resolutividade, tentativa de controle ou previsão, mas sim pequenas evidências de futuros possíveis, qualitativos, aspiracionais ou simplesmente *possíveis*.

GA

A abertura de possibilidades envolve abertura para pensar e fazer de outras formas, incluindo entregar as perguntas para outros (como um ato político). Qual é então a ética das possibilidades?

RM

AA

POSSIBILIDADES COMO ZONAS AUTÔNOMAS TEMPORÁRIAS

Ao lidar com as situações de formas inesperadas e imprevistas, o design se torna uma forma dissensual de pensar e agir, abrindo espaço para a natureza de contestação e conflito da vida comum.

O poder atual não nos pede para sermos convencidos de que faz tudo muito bem – além disso, há sempre uma oposição para dizer que faz tudo muito mal – mas para sermos convencidos de que é a única coisa possível. Com um evento político, uma possibilidade emerge que escapa do controle do poder predominante sobre possíveis.

Alain Badiou

A ideia de evento político aqui é uma abertura local de possibilidades políticas, independentemente da sua escala. Cria uma zona autônoma temporária (TAZ), algo que desestabiliza o estado das coisas, mantido pelo poder que julga controlar o monopólio de possibilidades. Assim como em um processo de design, torna o impossível possível.

HB

"A TAZ é uma espécie de rebelião que não confronta o Estado diretamente, uma operação de guerrilha que libera uma área (de terra, de tempo, de imaginação) e se dissolve para se refazer em outro lugar e outro momento, antes que o Estado possa esmagá-la." É um movimento prefigurativo, em que se testa um modelo de vida possível. A TAZ surge e desaparece, até brotar em outro lugar de forma nômade e invisível. Em suma, é possibilidade.

Alberto Acosta

Você é economista, nós, designers. No entanto, acreditamos que há grande aproximação entre algumas de suas ideias e discussões contemporâneas em design. No campo do design, por exemplo, o defuturismo aparece como um tema cada vez mais presente, no sentido de uma perda sistemática da nossa capacidade intencional de imaginar futuros. Você poderia explicar brevemente o que é o *Buen Vivir*, tema de seu livro de mesmo nome, e como ele pode contribuir para recuperarmos nossa capacidade de coletivamente imaginar novas possibilidades?

Cheguei às ideias, visões, experiências e práticas do *Buen Vivir* caminhando pela vida, cada vez mais distante dos ensinamentos e aberrações próprios da economia em qualquer de suas versões. Quanto menos leio o mundo a partir da economia, que é uma ciência imperial que tenta subordinar as demais ciências sociais e assumir uma posição de certezas quase incontestáveis, mais o entendo. Inclusive, encontrei nessa jornada outras formas de compreender a vida, que provêm de povos marginalizados, explorados e até dizimados. Estão ali muitas das raízes que constroem o *Buen Vivir*.

O *Buen Vivir* sintetiza alternativas existentes em diversas comunidades indígenas do nosso *Abya-Yala* (agora diríamos Nossa América) de como organizar a vida em busca de relações de harmonia. Podemos, inclusive, encontrar elementos similares em outras latitudes, como o *ubuntu* na África ou o *eco-svarag* na Índia, para citar apenas duas experiências.

Dessas comunidades com uma grande memória surge o *Buen Vivir*, que é uma tradução deficiente proveniente de várias línguas indígenas: *sumak kawsay*, *suma qamaña*, *teko pora*, entre muitas outras. Talvez conviria mais falar em *Vida Plena*.

O *Buen Vivir* seria, para colocar em termos muito simples sem pretender formar uma definição incontestável, a busca da vida em harmonia do ser humano consigo mesmo e com seus companheiros de comunidade; a vida em harmonia das comunidades entre si; e a vida em harmonia dos indivíduos e das comunidades com a Natureza. Somos indivíduos que nos formamos em comunidade social e, ao mesmo tempo, somos Natureza. O importante aqui é assumir a relacionalidade e a reciprocidade como princípios organizadores da vida.

Que fique bem claro, o *Buen Vivir* não propõe um mandato global e incontestável. Tampouco há receitas ou modelos. É impossível copiar de outras realidades para transferir essas alternativas a outras regiões. Também não podemos romantizar o mundo indígena, que suporta mais de 500 anos de conquista e dominação. Por isso é muito melhor falar de bons conviveres no plural; bons conviveres que devem ser construídos a partir de cada território com a colaboração de comunidades concretas. E sempre será necessário considerar que o *Buen Vivir* é para todos e todas, não se trata de uma *dolce vita* de poucos a custo do sacrifício de muitos seres humanos e não humanos.

Exercício: Ficamos intrigados com o conceito do *Buen Vivir* como um movimento em direção ao pluriverso. Dito isso, complete a frase: *A imaginação pluriversal me desafia a...*

A imaginação pluriversal NOS desafia a superar, em primeiro lugar, as visões lineares e monocausais, que levam a respostas simplistas e becos sem saída, marcados por crescentes violências que estão conduzindo a Humanidade a um abismo. Isso exige superar aquelas leituras próprias de uma modernidade marcada pela lógica da acumulação do capital, sustentada nos pilares do patriarcado e do colonialismo; civilização capitalista que sufoca a vida dos seres humanos e não humanos, isto é, a vida da própria Humanidade e da Natureza.

Um segundo e simultâneo passo exige aceitar as diversas opções de vida existentes em diversos cantos do planeta, de onde, em um exercício de permanente aprender, desaprender e reaprender, outros mundos estão sendo construídos, desafiando sempre a modernidade. Na realidade, se – figurativamente falando – ficarmos em silêncio e prestarmos atenção ao que está acontecendo em muitas partes do planeta, já podemos ouvir a respiração do futuro.

E tudo isso exige ações de baixo para cima, da comunidade, sem pedir permissão ao poder para agir. Não se trata simplesmente de projetar caminhos ou mundos ideais a serem buscados. Trata-se de viver esses mundos diversos, permitindo que todos eles caibam neste planeta Terra, mas sem que qualquer mundo viva às custas da exploração de outros mundos; isto é, assegurar uma vida digna para seres humanos e não humanos, tornando realidade, ao mesmo tempo, tanto Direitos Humanos como Direitos da Natureza.

Onde podemos encontrar potencialidades latentes do mundo contemporâneo?
Sem negar a importância que os avanços científicos e tecnológicos podem ter, precisamos entender que nem a ciência e nem a tecnologia são neutras. E, mais ainda, que o mundo não requer simplesmente respostas tecnológicas, mas que são cada vez mais urgentes profundas transformações sociais e culturais, ou seja, políticas. As potencialidades latentes, poderíamos até falar em utopias realizadas e realizáveis, estão presentes nesses mundos indígenas que ainda existem ou que existiram, com os quais temos muito o que aprender.

Um dos pontos centrais é desmantelar a crença de que existem respostas únicas e que elas podem ser instrumentalizadas a partir do Estado como abstração. Esta perspectiva não planeja, em momento algum, respostas mercadocêntricas. Insisto, a solução vem de baixo, através de transformações democráticas radicais e sempre junto à Mãe Terra.

Na realidade, se – figurativamente falando – ficarmos em silêncio e prestarmos atenção ao que está acontecendo em muitas partes do planeta, já podemos ouvir a respiração do futuro.

A patafísica é conhecida como a ciência das soluções imaginárias, das soluções excepcionais, das soluções sem problema. Na sua prática, você prefere:

( ) solucionar problemas
( ) multiplicar problemas
( ) curtir problemas
( ) inventar problemas

É difícil, senão impossível tentar dar uma única resposta para essa pergunta. Eu responderia que depende das circunstâncias.

No entanto, tento, quando possível, resolver os problemas, sabendo que muitas vezes as possíveis soluções servem apenas para gerar novos problemas ou para conhecer melhor de que tratam esses problemas. Em outras ocasiões, quando se trata de enfrentar dogmas, procuro identificar ou até inventar e multiplicar os problemas, para sacudir o cenário atual e provocar rupturas; por exemplo, para entender que a Natureza é um sujeito de direitos, é necessário enfrentar aberrações como a de dar direitos quase humanos às corporações. E, nesse processo, não podemos deixar de curtir este exercício de resolver, multiplicar, inventar e enfrentar os problemas; por mais que a vida seja dura e complexa, se não aprendemos a curti-la, não poderemos encontrar e promover alternativas.

Alberto Acosta é economista equatoriano, consultor, professor universitário e autor de diversos livros e textos em revistas especializadas. Companheiro de lutas de vários movimentos sociais. Ex-ministro de Energia e Minas, ex-presidente da Assembleia Constituinte (2007-2008) e ex-candidato à presidência da república equatoriana. Avô feliz!

Penúltimas palavras

Questionamentos, esmolas, bicicletas, aprendizados, trotes, rasteiras, flores, calúnias, dúvidas? [*vaias*] O que surge de um encontro improvável entre design e patafísica? A questão inicial que nos motivou a partir nessa jornada já há alguns anos segue recebendo novas respostas em formato de pergunta. [*suspiros de alívio generalizado*]

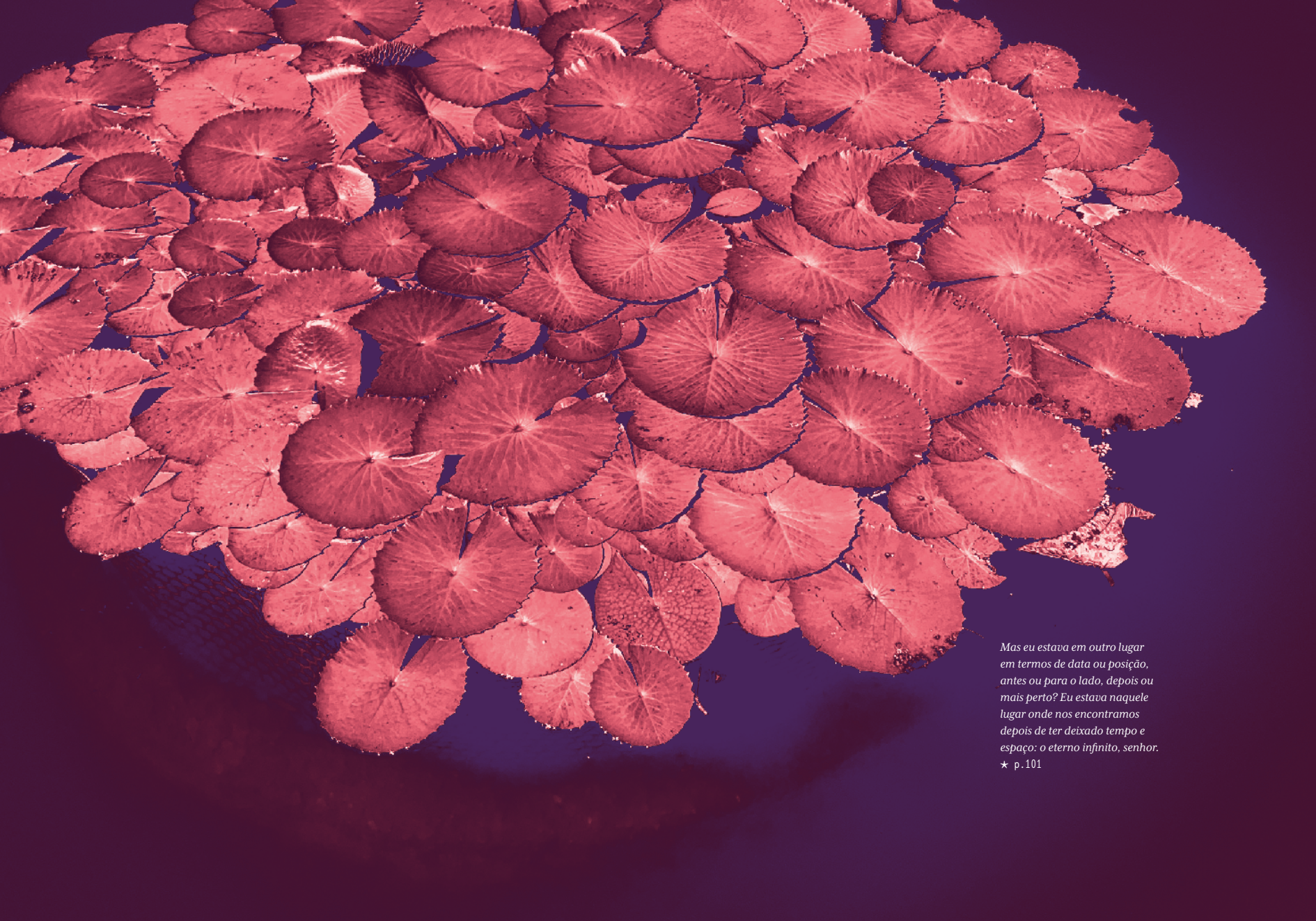
Sabemos que entramos em um terreno nebuloso. Ao longo do trajeto, pisamos em minas desativadas, mas também em outras que explodiram e nos mataram. Neste livro, compilamos algumas delas, registramos provocações e devaneios, e apontamos caminhos possíveis de aprofundamentos futuros.

Parte da proposta é que essa investida funcione (nossa veia funcionalista!) como ponte de diálogo e conexão não só com outros designers, patafísicos e patadesigners, mas também com pessoas ainda inconscientes de sua natureza patafísica. As investigações sempre existiram, mas também estão apenas começando, e são certamente melhor aproveitadas se divididas com outras mentes inquietas.

Como a patafísica, este volume é um aglomerado de ideias que permanece aberto, incerto. Pode ser guardado em um aquário, lido sete vezes seguidas, servir como guardanapo em um jantar sofisticado ou incendiado na varanda de casa. [*nova comoção*]

Tendo registrado estas breves palavras, plagiamos o nosso sábio companheiro de viagem e nos retiramos sem mais delongas.

Haha. [*aplausos incertos e pouco efusivos*]



Mas eu estava em outro lugar em termos de data ou posição, antes ou para o lado, depois ou mais perto? Eu estava naquele lugar onde nos encontramos depois de ter deixado tempo e espaço: o eterno infinito, senhor.
★ p.101

ÍNDICE DE INICIAIS E AUTORES COM CITAÇÃO EM DESTAQUE (★)

AA **ARJUN APPADURAI** > *Designing futures: an ethics of the possible* (filme parte da exposição: The Future Starts Here, Victoria and Albert Museum, 2018)

★ **ALAIN BADIOU** > *Philosophy and the Event* (Polity Press, 2013)

AB **ALASTAIR BROTCHIE (editor)** > *'Pataphysics: Definitions and Citations* (London Institute of 'Pataphysics, 2003)

★ **ALEJO CARPENTIER** > Citação em: *O Bem Viver: uma oportunidade para imaginar outros mundos* (Alberto Acosta, Ed. Elefante, 2016)

★ AD+FR **ANTHONY DUNNE + FIONA RABY** > *Speculative Everything: Design, Fiction and Social Dreaming* (MIT Press, 2013)

AE **ARTURO ESCOBAR** > *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds* (Duke University Press, 2018)

AF **ALAIN FINDELI** > *Rethinking Design Education for the 21st Century: Theoretical, Methodological and Ethical Discussion* (em: Design Issues, vol. 17 n. 1, 2001)

AH **ANDREW HUGILL** > *'Pataphysics: A Useless Guide* (MIT Press, 2012)

★ AJ **ALFRED JARRY** > *Exploits and Opinions of Dr. Faustroll, Pataphysician* (Exact Change, 1996 (originalmente 1911)

★ **ARTURO USLAR PIETRI** > *Realismo Magico* (em: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes)

★ **BELCHIOR** > *Sujeito de Sorte* (em: Alucinação, 1976)

BL **BERND LÖBACH** > *Design Industrial: Bases para a Configuração dos Produtos Industriais* (Blucher, 2001)

★ **BRUNO MUNARI** > *Fantasia* (Edições 70, 2007)

BT+LV+MC **BÁRBARA SZANIECKI, LIANA VENTURA E MARIANA COSTARD** > *Design, development and the challenge of autonomy* (em: Strategic Design Research Journal, vol. 11 n. 2, 2018)

BC+ST **BRUCE THARP + STEPHANIE THARP** > *Discursive Design: Critical, Speculative, and Alternative Things* (MIT Press, 2019)

★ **BOAVENTURA DE SOUZA SANTOS** > *Toward a New Common Sense: Law, Science and Politics in the Paradigmatic Transition* (Routledge, 1995)

CA **CHRISTOPHER ALEXANDER** > *The Oregon Experiment* (Oxford University Press, 1975)

CD **CLIVE DILNOT** > *Reasons to be Cheerful, 1, 2, 3 … (or Why the Artificial may Yet Save Us)* (em: Design as Future-Making. Bloomsbury Academic, 2014)

CDS **CARL DISALVO** > *Adversarial Design* (MIT Press, 2012)

★ CL **CLARICE LISPECTOR** > *Brasília* (1962)

CM **CECILIA MORI** > *Cabine da Mentira: bobeiras em trânsito para a arte contemporânea – livro de normas, formas e as ridículas listas* (tese de Doutorado da Universidade de Brasília, 2015)

DK **DANIEL KAPLAN** > *Design is a powerful way of mobilising and rejuvenating imaginaries* (disponível em: speculativeedu.eu/interview-daniel-kaplan, 2019)

DD **DECOLONIZING DESIGN** > *Editorial* (disponível em: www.decolonisingdesign.com/statements/2016/editorial, 2016)

EM **EZIO MANZINI** > *Design. Quando Todos Fazem Design* (Unisinos, 2017)

GA **GIULIO ARGAN** > *História da Arte como História da Cidade* (Martins Fontes, 1998)

GB **GUI BONSIEPE** > *Design, Cultura e Sociedade* (Blucher, 2010) e *Nossa Profissão não é mais vanguarda* (entrevista - Ciano 6, 2011)

★ **GABRIEL GARCÍA MARQUÉZ** > *A solidão da América Latina* (discurso no Prêmio Nobel de Literatura, 1982)

★ **GYRO RENACUS** > Citação em: *'Pataphysics: A Useless Guide* (Andrew Hugill, MIT Press, 2012)

★ **HANNAH ARENDT** > *Da violência* (1970)

HB **HAKIM BEY** > *TAZ: The temporary autonomous zone, ontological anarchy, poetic terrorism* (Autonomedia, 2003)

HS **HERBERT SIMON** > *The Sciences of the Artificial* (MIT Press, 1996 {originalmente 1969})

IM **IVICA MITROVIĆ** > *New Reflections on Speculativity* (disponível em: speculativeedu.eu/new-reflections-on-speculativity, 2019)

★ **SUA MAGNIFICÊNCIA IRÉNÉE-LOUIS SANDOMIR** > *Arenga Inaugural* (em: 'Pataphysics: A Useless Guide, 2012)

IP+IS **ILYA PRIGOGINE + ISABELLE STENGERS** > *Sistema* (em: Enciclopédia Einaudi 26, 1993)

JH **JAMES HOLSTON** > *A cidade modernista: uma crítica de Brasília e sua utopia* (Companhia das Letras, 1993)

JV **JOSEPH VOROS** > *The Futures Cone, use and history* (The Voroscope, 2017)

★ **REGENTE LUC ETIENNE** > Citação em: *pataphysics is dead serious* (Pascal Engel, disponível em: www.3ammagazine.com/3am/pataphysics-is-dead-serious)

LP+PO **LUIZA PRADO + PEDRO OLIVEIRA (A Parede)** > *If Singularities, singular, became Singularities, plural* (palestra em: Transmediale, 2017)

★ **MARIO BENEDETTI** > *O sul também existe*

MH **MAX HAIVEN** > *Crises of Imagination, Crises of Power: Capitalism, Creativity and the Commons* (Zed Books, 2014)

MO **MARY OLIVER** > *Messenger* (em: Thirst. Beacon Press, 2006)

★ **OULIPO** > Citação em: *'Pataphysics: The Poetics of an Imaginary Science* (Christian Bök, 2002)

PE **PASCAL ENGEL** > *pataphysics is dead serious* (disponível em: www.3ammagazine.com/3am/pataphysics-is-dead-serious)

RC **RAFAEL CARDOSO** > *Design para um mundo complexo* (Cosac Naify, 2012)

RM **RAMIA MAZÉ** > *Design and the Future: Temporal politics of 'making a difference'* (em: Design Anthropological Futures. Bloomsbury Academic, 2016)

★ **ROGER SHATTUCK** > *Superliminal Note* (em: Evergreen Review, vol. 4 n. 13. 1960)

RS+KV+MK+TO+JH+TB **RACHEL CHARLOTTE SMITH, KASPER TANG VANGKILDE, METTE GISLEV KJAERSGAARD, TON OTTO, JOACHIM HALSE, THOMAS BINDER (editores)** > *Design Anthropological Futures* (Bloomsbury Academic, 2016)

SC **STUART CANDY** > *The Experiential Futures Ladder* (disponível em: futuryst.blogspot.com/2016/12, 2016)

SF **SYLVIA FICHER** > *Paradigmas urbanísticos de Brasília* (RBMA 65, 2009)

SR **SØREN ROSENBAK** > *The science of imagining solutions: Design becoming conscious of itself through design* (Umeå, 2018)

TI+GK+CT+PS **TERRY IRWIN, GIDEON KOSSOFF, CAMERON TONKINWISE, PETER SCUPELLI** > *Transition Design* (Carnegie Mellon School of Design, 2015)

PENDENTE: PESQUISA EM DESIGN

O duo *Pendente*, formado por Henrique Eira e Isabella Brandalise, explora o design sob uma perspectiva crítica e experimental. Navegando por temas como design contemporâneo, imaginação pública, processos alternativos e patafísica, o duo atua em projetos de educação e pesquisa. Juntos, criaram e ministraram a disciplina *'Patadesign: Design de Exceção, Artefatos Absurdos e Interfaces Imaginárias*, na graduação do Departamento de Design da Universidade de Brasília (UnB), em 2016–2017. Desenvolveram o plano de ensino e são professores do curso *Ensaiando Futuros: design especulativo para servidores públicos*, na Escola Nacional de Administração Pública (Enap), desde 2018. Além disso, escrevem, participam de eventos e oferecem outros cursos para estudantes e profissionais. Compõem o grupo de pesquisa *Provisório ounão*, do laboratório *Espaço Poética Jogo*, do Departamento de Design da UnB.

www.pendente.cc

ESTEREOGRÁFICA EDITORIAL LTDA

Uma pequena editora fundada em Brasília por André Maya e Rafael Dietzsch com o objetivo de publicar livros de referência sobre tipografia e design. Outros títulos da editora incluem: *Poesia/Poema: Wlademir Dias-Pino, Enquanto você lê, Contrapunção, Como criar tipos: do esboço à tela* e *Entreparágrafos*.

www.estereografica.com

[CC] HENRIQUE EIRA E ISABELLA BRANDALISE, 2019
[CC] ESTEREOGRÁFICA, 2019

Você tem a liberdade de compartilhar, copiar, distribuir e transmitir esta obra, desde que cite a autoria e não faça uso comercial.

Edição
ANDRÉ MAYA E RAFAEL DIETZSCH

Revisão de texto
FLÁVIO SILVA

Projeto gráfico, ilustração e fotografia
HENRIQUE EIRA E ISABELLA BRANDALISE

Eira, Henrique
Patadesign: notas pendentes de soluções imaginárias
Henrique Eira, Isabella Brandalise
1ª edição. Brasília: Estereográfico, 2019
160 p.: il.; 12,5 x 17,5cm.

ISBN 978-85-68809-10-5

1. Design. 2. Patafísica. 3. Patadesign.
I. Brandalise, Isabella. II. Título

CDD 745.2 CDU 7.05:82.09

Esta publicação foi realizada com recursos do Fundo de Apoio à Cultura do DF (FAC/DF).

AOS CURIOSOS

As famílias tipográficas utilizadas foram Trickster, de Jean-Baptiste Morizot para Velvetyne Type, e Mrs Eaves XL e Base Mono, ambas de Zuzana Licko para Emigre.

O livro foi impresso nos papeis Pólen Soft, Color Plus Mendoza e Color Plus Fidji, pela gráfica Athalaia em Brasília em 2019. A tiragem foi de 500 exemplares.

A letra “e” foi usada 11543 vezes.

Este projeto é realizado com recursos do Fundo de Apoio à Cultura do Distrito Federal

FAC FUNDO DE APOIO À CULTURA DO DISTRITO FEDERAL

Secretaria de Cultura e Economia Criativa

GDF É tempo de ação.

ISBN 978-85-68809-10-5

ABSURDO