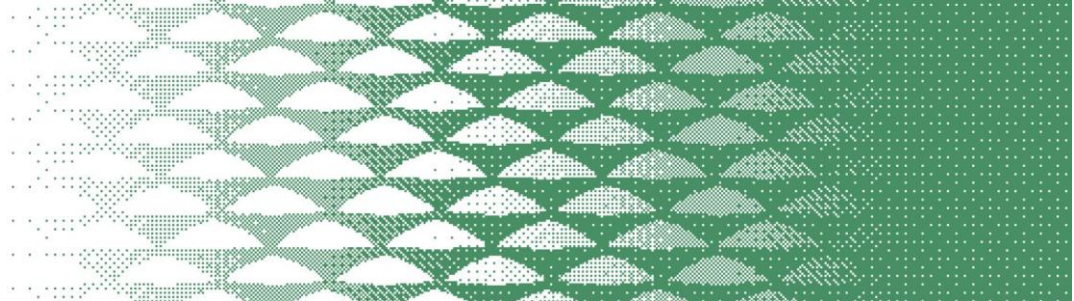




**JOP'21
DESIGN**
II Jornada de Pesquisa do Programa
de Pós-Graduação em Design - UFMA



Verde como oposto do vermelho: projetando no Antropoceno

Rafael Amato Bruno de Lima¹;

resumo:

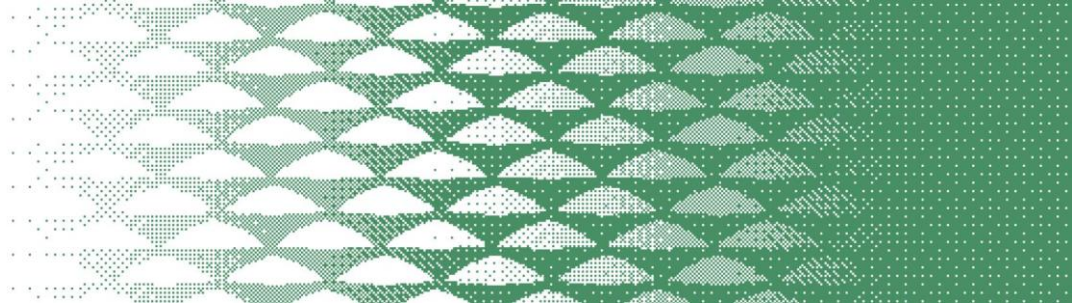
A partir de uma reflexão inicial sobre a atuação contemporânea dos chamados projetistas, arquitetos, urbanistas e designers, argumenta-se que uma maneira hegemônica de projetar, constituída ao longo do século XX, faz-se presente na prática de tais profissionais. Assim, a produção de objetos, a ideia de progresso e de uma evolução positivista, em alguns casos, pautam o exercício projetual contemporâneo. Nesse sentido, discussões sobre o mito da natureza inesgotável, a construção civil e o Antropoceno são apresentadas no intuito de caracterizar a crise climática em que nos encontramos e, ao mesmo tempo, correlacioná-la à prática dos projetistas. O programa *Urbe Urge: respostas à emergência climática*, parceria entre o instituto de cultura mineiro BDMG Cultural e a Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), é apresentado como um projeto que propõe repensar as atuações projetuais nesse contexto. O programa, que acontecerá ao longo de 2021, aproxima os saberes tradicionais da prática dos projetistas. Para além disso, o texto também apresenta as discussões do processo de criação da identidade gráfica do *Urbe Urge*. Processo que se pautou no debate sobre as imagens enquanto Cultura Visual e na reflexão sobre experiências projetuais brasileiras, como a construção de Brasília e o cartaz *brasiliem baut brasilía*, de Mary Vieira. Essas experiências foram vistas de maneira crítica para, então, colocar em prática um método de criação em design gráfico com maior força reflexiva e propositiva para as questões que enfrentamos no presente.

palavras-chave:

Prática projetual; Antropoceno; Cultura Visual

Espaço reservado para organização do congresso.

¹ <http://lattes.cnpq.br/0089552852034797>



1. Introdução

Traduzido e publicado em 2013 pela editora *Cosac Naify*, o livro *Design em diálogo*² reúne vinte e quatro entrevistas com diferentes designers e profissionais do campo da comunicação. Steven Heller e Elinor Pettit questionam, ao longo de suas conversas com os entrevistados possibilidades, passados, tradições e trajetórias de figuras importantes para a História do Design como Paul Rand, Massimo Vignelli e Ellen Lupton. As entrevistas são distribuídas em três diferentes partes: Razões e motivos; De onde viemos, para onde vamos; e Massagem da mensagem. Na segunda delas, o designer britânico Ivan Chermayeff (1932-2017), que atuou ao longo de sua vida nos Estados Unidos, é indagado sobre sua trajetória de contribuição para a visão dita modernista no design gráfico. A conversa foi intitulada como “Modernismo no passado e no presente”.

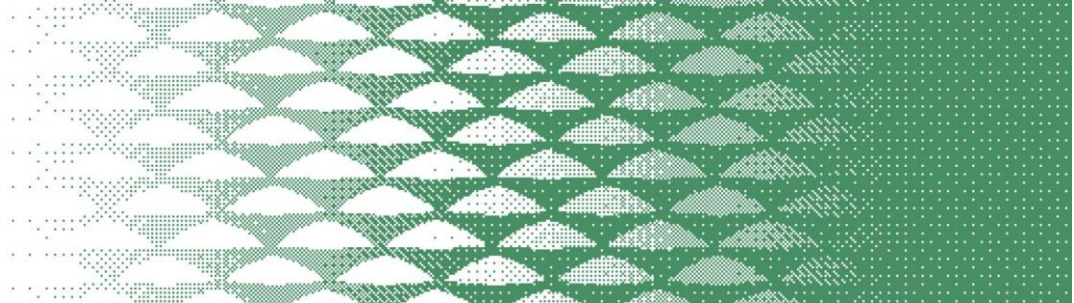
Para Chermayeff, o design modernista possuía, no passado, um significado mais forte devido ao exercício em conjunto dessa perspectiva entre diferentes áreas, como a Arquitetura, a fotografia e o próprio Design. No momento de sua entrevista, ele comentou sobre a permissividade duvidosa dos projetos contemporâneos divergentes da “lógica, clareza e da preocupação de afastar o caos e privilegiar a ordem”. Em sua concepção, o modernismo já não era o mesmo, mas ele ainda se considerava como parte dessa tradição. Além disso, a solução de problemas foi apontada como principal característica da disciplina projetiva. Ao ser questionado sobre a acusação pós-moderna da banalidade e obsolescência do modernismo, Chermayeff complementou que o pós-moderno teria tido seu sucesso e que naquele momento já não teria a “menor importância”. Dessa maneira, “o modernismo vai mudando, como sempre fez, acompanhando a evolução das pessoas que se dedicaram a ele”³.

A designer estadunidense Ellen Lupton (1963-presente), por outro lado, apresentou uma preocupação em amplificar os significados do Design por meio de seu trabalho como curadora. Seu objetivo seria enfatizar o valor dos objetos de design não apenas para o público especializado, mas também um público geral interessado na disciplina projetual. Ela enfatizou, ao longo de sua conversa, o interesse pelas teorias pós-estruturalistas, definidoras na maneira como ela olha para a pesquisa em Design. Os problemas são encarados por Lupton do ponto de vista intelectual e, portanto, é a partir de uma reflexão conceitual que os objetos das exposições que ela organiza são selecionados. É interessante observar como o fazer em design tem suas particularidades e diferenças dentro do próprio campo projetivo e as entrevistas apresentadas nos ajudam nessa observação. Ao longo do tempo, as discussões, debates e divergências em torno das disciplinas conformam diferentes possibilidades de atuação. Se para Chermayeff os ensinamentos projetivos do modernismo são essenciais para a construção de um projeto ideal, Lupton se dedica a uma análise mais diversa que permite a junção de trabalhos distintos em uma mesma exposição sobre design. A questão fundamental é entender que projetar pode ter diferentes significados e possibilidades sendo, portanto, um conceito mutável.

Nesse sentido, o presente artigo investiga em que medida uma certa maneira hegemônica de projetar se conformou ao longo do século XX com ressonâncias no presente. O objetivo é propor, inicialmente, um exercício reflexivo sobre os parâmetros modernistas no Design para identificarmos suas características, resistências e possibilidades. Nesse sentido, o texto busca entender o que significaria ser um projetista sob a ótica modernista não apenas no âmbito do Design, mas abrangendo outras disciplinas como a Arquitetura. Em seguida, o projeto *Urbe Urge: respostas à emergência climática* e os processos desenvolvidos para a criação de sua divulgação são apresentados. A criação da identidade

² HELLER, Steven e PETTIT, Elinor. **Design em diálogo: 24 entrevistas por Steven Heller e Elinor Pettit**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

³ *Idem.*, p. 207.



visual passou por uma análise mais aprofundada das imagens, incluindo os objetos de design no nosso cotidiano, para entendermos suas proposições e implicações comunicativas. O intuito é apresentar uma postura alternativa frente ao projeto que não busque apenas soluções, mas também proponha problemas para a construção de uma prática projetual reflexiva.

2. Seres-projetistas

De forma introdutória, poderíamos dizer que o verbo projetar em sua dimensão abstrata é o que aproxima três diferentes campos de conhecimento: Design, Arquitetura e Urbanismo. O ato de projetar é apresentado como o diferencial desses profissionais desde as primeiras aulas aos canteiros de obra e escritórios em que eles atuam. Tanto na formação acadêmica quanto na profissional, essa palavra é constantemente mobilizada.

Ao abordar essa dimensão do projeto, Rafael Cardoso⁴ sugere, mais especificamente sobre o Design, que o verbo latim *designare* abriga uma ambiguidade, uma “tensão dinâmica” entre aspectos abstratos e concretos. É a partir desse dinamismo que projetos e planos são gerados tanto em Arquitetura quanto em Design. Apesar de aproximar esses campos a partir da ideia do projeto, Cardoso não deixa de comentar sobre a constante necessidade de separação entre eles no debate disciplinar. Debate, muitas vezes, que deixa de considerar questões mais amplas no ímpeto de delimitar o espaço de ação do/da designer. É famoso o conflito existente entre o projeto e as artes, por exemplo. Mas, como bem lembra o historiador, o processo de constituição da profissão de designer passou por diversos sentidos desde a separação mais evidente do século XIX.

Essa separação se constituiu na distinção entre a figura operária que dominava os diversos processos de produção de um objeto e o “profissional liberal divorciado da experiência produtiva de uma indústria”.⁵ Esse processo foi longo, passando por um amadurecimento profissional até às formações das primeiras escolas especializadas em design, como defendido por Cardoso. A simplificação dessas dinâmicas, sobretudo em relação ao papel desse novo campo de atuação profissional, parece ter reduzindo as possibilidades de ação dos projetistas.

Observar, conceber, desenhar, construir, formar são habilidades essenciais caso você queira atirar, arremessar, lançar suas ideias para o mundo. Projetar. Olhar para frente. Contribuir para o “progresso civilizatório”, poderíamos adicionar. É assim que essas disciplinas se constituíram em consonância com o modernismo da primeira metade do século XX. Mas elas parecem reiterar essa perspectiva no presente. Críticas em relação a esse modelo surgiram ainda na década de 1950, o que pode nos indicar uma diversidade do próprio pensamento moderno desconsiderada ao longo das apropriações do design. A industrialização internacionalista como peça fundamental desse pensamento, por exemplo, foi, muitas vezes, posta em questão. Aloísio Magalhães e Lina Bo Bardi foram figuras que, no Brasil, destacaram-se nesse sentido.

Essa é, inclusive, a discussão proposta por Zoy Anastassakis⁶, designer e antropóloga brasileira, ao perceber “equivalências sem identidade” entre essas duas personalidades. Interessava a ambos entender quais seriam as relações entre industrialização, cultura popular, desenvolvimento, design e uma identidade nacional. Para além de um sentido estrito do Design, relacionado fundamentalmente à ideia de projeto, o escopo de atuação foi expandido na medida em que Bo Bardi e Magalhães consideraram

⁴ CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Blucher, 2008.

⁵ CARDOSO, Rafael. Op. Citada, 2008, p. 22.

⁶ ANASTASSAKIS, Zoy. **Triunfos e impasses: Lina Bo Bardi, Aloísio Magalhães e o design no Brasil**. Rio de Janeiro: Lamparina, FAPERJ, 2014.



**JOP'21
DESIGN**

II Jornada de Pesquisa do Programa
de Pós-Graduação em Design - UFMA

aproximações dos seus campos de atuação com o patrimônio, a cultura material e o contexto local de produção. Anastassakis defende, nesse sentido, uma “mirada antropológica” desses dois agentes históricos com contribuições que expandem a concepção formalista dita científica e industrial de Design hegemonicamente apropriada no Brasil.

Nos anos 1950, Reyner Banham⁷ também colocou em questão conceitos, como o funcionalismo, tão endossados pelos modernistas de modo geral. A icônica frase “A forma segue a função”, de Louis Sullivan, foi constantemente enfatizada na tentativa de distanciamento entre a constituição da forma e as decisões ditas arbitrárias dos estilos anteriores ao modernismo. As pautas econômicas e lógicas se justificavam na medida em que vários países do continente europeu passavam por uma grave crise e era necessário constituir esse pensamento, apresentado como pragmático, no cotidiano das cidades. Banham argumenta, no entanto, que a “emoção” acabou tomando uma dimensão muito maior do que a “lógica”, o que criou inevitavelmente um estilo que inventa na tentativa de simbolizar o que se constituía como ideia de mundo naquele momento. Os modernistas, sobretudo os defensores dessa perspectiva funcionalista, como o arquiteto Le Corbusier, não estavam isentos de suas vontades individuais e coletivas e das “decisões arbitrárias”, apesar de acobertarem suas ações com uma justificativa técnica.

Para complementar essa discussão, Banham exemplifica com os argumentos proferidos por Mies van der Rohe, arquiteto alemão, ao falar da construção do pavilhão de 1928 em Barcelona. Ele defendia a aproximação da cultura e do pensamento das dimensões tecnológicas e industriais, deixando de lado o que ele chamou de “era das exposições monumentais”. Na construção do pavilhão, toda uma dimensão elementar dos materiais foi enfatizada para criar uma sensação de unidade visual. Contradições, contudo, formaram-se na medida em que algumas escolhas se mostravam pautadas em um certo “prestígio arquitetônico” cheio de simbolismos anteriormente criticados pelo arquiteto. O mármore, material presente no pavilhão, é um exemplo levantado para complexificar essa discussão. Seu uso se divergia dessa concepção dita não monumental que o arquiteto defendia como nova possibilidade arquitetônica.

Apesar dessas críticas e tantas outras que se constituíram ao longo do século XX, é possível dizer que alguns mitos modernos, como a ideia de progresso, ainda nos assombram. Conceito intimamente relacionado com a produção de artefatos e com a lógica positivista do pensamento, que entende a humanidade em sentido de direção único, linear e acumulativo. Dessa forma, projetar significaria gerar uma imensa quantidade de material, desde grandes edifícios a pequenos celulares igualmente grandes se considerarmos os milhões descartados desde a sua invenção.

Como já dito, entretanto, essas ideias não são exclusivas do século XX e, ao olharmos para a prática contemporânea do design, percebemos a reinvenção das mesmas concepções. A ideia de “metodologia da inovação” tem sido fortemente atribuída aos projetos de design, em especial, ao se relacionarem com as novas tecnologias digitais. *Design methodology, user centered design, user experience, design thinking* são novas categorias utilizadas para projetar. Ruth Neubauer, Erik Bohemia e Kerry Harman propõem, no texto *Rethinking Design: From the Methodology of Innovation to the Object of Design*⁸, uma interessante reflexão sobre esses termos. Em consonância com Alan Cooper⁹, os

⁷ BANHAM, Reyner. **Teoria e projeto na primeira era da máquina**. São Paulo: Perspectiva, 1979, p. 499-515.

⁸ BOHEMIA, Erik; HARMAN, Kerry; NEUBAUER, Ruth. *Rethinking Design: From the Methodology of Innovation to the Object of Design*. **Design Issues**, Vol. 36, N. 2, 2020, p. 18-27.

⁹ Alan Cooper é designer e programador de softwares estadunidense reconhecido pelas suas contribuições no campo do design de interação e no desenvolvimento de produtos interativos considerando a chamada experiência do usuário.



**JOP'21
DESIGN**

II Jornada de Pesquisa do Programa
de Pós-Graduação em Design - UFMA

autores iniciam a discussão alertando sobre essa ilusão do progresso que justifica a criação de tecnologias totalmente desnecessárias. Nesse contexto, o design se afirma enquanto um *tacit knowledge*, ou seja, um conhecimento dito útil, independente e capaz de intermediar as relações entre tecnologia e humanidade.

Há uma consequente naturalização dos processos em design que, por sua vez, resulta na criação de oposições muito evidentes. Teoria *versus* prática, homem *versus* material, conhecimento objetivo *versus* conhecimento subjetivo e o designer *versus* o não-designer. Esses binarismos podem ainda ser analisados mais profundamente na medida em que também afastam os entendimentos dos problemas da própria resolução, entendem os materiais como passivos em relação ao ativo corpo humano, separam as condições objetivas e experiências subjetivas e criam a figura do designer enquanto um gênio e mediador exclusivo dessas dicotomias inventadas.

Como proposta de ação, os autores sugerem nos afastarmos da ideia de design como metodologia de inovação e olharmos para os objetos a partir da maneira como são feitos na prática. Assim, seria possível deixarmos de lado essa característica ontológica da disciplina, que afasta o/a designer do seu lugar de produção. Além disso, reproduz essas distinções ditas como universais e impossibilita uma dimensão de análise mais profunda das atividades em design.

Há ainda, no entanto, uma forte defesa desse modo de produção pautado na ideia de “humanismo projetual”, conceito que se refere à uma contribuição “civilizatória” dos projetos para o mundo. Os defensores bem-intencionados, dentre os quais o designer alemão radicado no Brasil Gui Bonsiepe¹⁰, veem como avanço social e econômico o acesso material possibilitado por essa dinâmica produtiva associada à intensa industrialização. Poderíamos complexificar, entretanto, a discussão levantando questões sobre o acesso à essa produção e as consequentes desigualdades geradas por esse consumo. Mesmo assumindo esses supostos avanços positivos, ainda assim é difícil não analisar essas transformações como grandes interferências humanas na Terra, muitas vezes, auxiliadas pela prática de nós, projetistas. Mudanças essas que nos colocaram em uma situação complicada frente às alterações radicais que impomos ao nosso ambiente.

É nesse contexto que, em 2000, o biólogo Eugene F. Stoermer e o químico holandês Paul J. Crutzen apresentaram o conceito denominado Antropoceno no *Programa Internacional da Geosfera – Biosfera*¹¹. A emissão de gases poluentes, a produção de grandes quantidades de lixo, o aumento populacional, a criação de novos elementos químicos e o despejo dos mesmos no manejo da terra, as consequentes mudanças climáticas e outros diversos fatores mostram que a humanidade se tornou uma força geológica com grande capacidade de alteração da biosfera. O termo está em constante discussão e outras propostas também estão surgindo para nomear esse período geológico no qual nos encontramos, como termoceno, capitoloceno, tanatoceno, para citar alguns¹². Opções que tentam evitar, mais uma vez, a centralização da discussão em torno do homem, tendo em vista que essa humanidade é também bastante diversa, com formas distintas de intervenção na Terra. Não poderíamos considerar, por exemplo, que as comunidades indígenas exercem impacto tão gigantesco quando comparadas aos habitantes de uma grande metrópole. Há defensores da ideia de que o Holoceno, ou seja, período em

¹⁰ BONSIPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011, p. 15-30.

¹¹ CRUTZEN, Paul J; STOERMER, Eugene F. O antropoceno. **PISEAGRAMA**, Belo Horizonte, sem número, 06 nov. 2015. Disponível em: <<https://piseagrama.org/o-antropoceno>>. Acesso em: 20 mai. 2021.

¹² A professora e filósofa Débora Danowski discute essas e outras questões no episódio “O mundo sem nós”, do podcast “É cultura?”, produzido pelo BDMG Cultural. Disponível em: <<https://open.spotify.com/episode/4NVdhPgUMblBhf5JyxHxYV?si=39dee1035efc446f>> Acesso em: 20 mai. 2021.



que estamos desde o desenvolvimento da humanidade, deveria ser substituído como um todo pela ideia de Antropoceno. Outros argumentam que é principalmente a partir do final do século XVIII, momento da criação da máquina à vapor, que intensificamos essa modificação global. O ponto em comum, no entanto, é o de que realmente nos tornamos uma força geológica.

Deveríamos, portanto, parar as máquinas e deixar de criar novos objetos? Isso significaria, então, o fim da profissão de designer? Se continuarmos a entender que, para ser designer, é preciso exclusivamente desenhar e produzir objetos, sim. Quais seriam, então, as novas maneiras de projetar ao dialogar com essa conscientização do nosso impacto no planeta? Como formular respostas para os nossos problemas sem intensificarmos outras dificuldades? Quem seriam os nossos aliados nesse novo modo de enxergar o projeto? Essas são perguntas que certamente surgem ao indagarmos o nosso papel enquanto projetistas. E, antes de continuarmos, é importante dizer que devemos acreditar em pelo menos algumas das habilidades que apreendemos. Mas o nosso foco aparentemente se mantém na produção e, assim, nos viciamos em uma maneira hegemônica de projetar.

Associada a esse vício, há um tipo de cegueira que nos atinge. Stefano Mancuso, pesquisador da neurobiologia das plantas, realizou um experimento em que quatro imagens eram separadamente apresentadas para uma audiência. Todas elas com uma grande presença de plantas em convivência com animais (veados, alce, rã e pessoas). A grande maioria da audiência (96%) não cita as plantas ao descrever as imagens apresentadas, o que foi chamado pelos pesquisadores de “cegueira para as plantas”. Tal experimento é lembrado por Wellington Cançado em seu texto “O que diriam as árvores?”¹³ e diz muito sobre um sintoma associado a essa cegueira importante de ser levantado aqui. Aprendemos a ver as plantas, as montanhas, os rios não como seres em convivência conosco, humanos, mas como recursos. Somos mais capazes de descrever as propriedades dos materiais, como sua ductilidade ou elasticidade, do que entender de onde eles vieram e quem eles atingiram durante o seu processo de extração.

O mito da natureza virgem é outra dimensão do imaginário brasileiro levantada por Cançado e que vale estender para a discussão proposta aqui. Desde a Transamazônica aos inúmeros ataques ambientais, atualmente até mesmo incentivados pelo Ministério do Meio Ambiente, a natureza é vista como um lugar a ser ocupado pelo homem. Associado à ideia de natureza inesgotável, o avanço contra as florestas se constitui e os outros seres, humanos e não humanos, que convivem em relação complexa nesses ambientes são totalmente ignorados e massacrados em nome do avanço, da civilização e, mais uma vez, do progresso.

Para além disso, desenvolvemos um aparato industrial robusto que auxilia em uma construção mais “eficiente” e, conseqüentemente, mais destrutiva. Cançado lembra que as invenções criadas ao longo do século XIX impulsionaram as mudanças radicais realizadas pela construção civil. Escavadeiras, tratores e rolos compactadores são exemplos dessas tecnologias. Os grandes centros urbanos tornaram-se moradia da maioria da população mundial e continuamos consumindo uma enorme quantidade de recursos que vão bem além da capacidade de autorregulação da Terra. Uma série de projetos utópicos, como a construção de Brasília, é levantada pelo autor para exemplificar a maneira como, ao longo do século XX, a concepção industrial relacionada à maneira de se viver e construir se conformou como parâmetro. Nas palavras de Cançado: “Como pressuposto comum, a crença na transformação da natureza pela tecnologia e pelo design. Como objetivo básico, a construção de um novo mundo no qual a indústria é alçada à categoria de mito de origem.”¹⁴

¹³ CANÇADO, Wellington. O que diriam as árvores? **PISEAGRAMA**, Belo Horizonte, n. 11, 2017, p. 118-125.

¹⁴ CANÇADO, Wellington. Desconstrução civil. **PISEAGRAMA**, Belo Horizonte, n. 10, 2017 p. 102-111.



**JOP'21
DESIGN**

II Jornada de Pesquisa do Programa
de Pós-Graduação em Design - UFMA

O contexto pode parecer assustador, mas a possibilidade de desacelerarmos e construir uma nova maneira de pensar nossa produção é possível. Os vícios de olhar estabelecidos, no entanto, devem começar a ser revistos ao exercitarmos constantemente jeitos alternativos de projetar. O texto de Cançado termina com a seguinte afirmação: “Mas isso não quer dizer que engenheiros não serão mais úteis.” Tudo isso que, ao longo desse tempo, tem sido construindo precisa ser desconstruído e isso só será possível ao usarmos nosso conhecimento enquanto projetistas. Seria o tempo, portanto, do que o autor chama de “desconstrução civil.”

3. *Urbe Urge*

Para além da desconstrução, no entanto, é possível acreditar também no exercício imaginativo da construção. Precisariamos, sobretudo, nos alinharmos com outros saberes, conhecimentos e maneiras de cuidado com a Terra. É nesse sentido, e em consonância com as discussões contemporâneas sobre o nosso impacto na biosfera, que o programa *Urbe Urge: respostas à emergência climática*¹⁵ foi criado. O projeto é uma parceria entre o Instituto Cultural do Banco de Desenvolvimento de Minas Gerais (BDMG Cultural), instituição pública preocupada em registrar, fomentar e divulgar processos culturais em Minas Gerais, e a Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) representada pelo grupo de pesquisa Cosmópolis¹⁶ da Escola de Arquitetura e Design (EAD – UFMG).

O programa faz um convite ao pensamento múltiplo e da aproximação entre diversas formas de conhecimento e saberes tradicionais. Seis coletivos foram selecionados¹⁷, cada um com três participantes, e terão como questão em comum a cidade sob a perspectiva do Design, da Arquitetura e do Urbanismo em uma tentativa de buscar respostas aos desafios climáticos impostos ao nosso cotidiano. Ao longo de 2021, Ailton Krenak, Alexandre Araujo Costa, Alyne Costa, Ana Luiza Nobre, Carolina Levis, Denilsow Baniwa, Ester Carro, Frederico Duarte, Gabriela Leandro (Gaia), Jerá Guarani, Paulo Tavares e Zoy Anastassakis intermediarão as ações propostas pelos coletivos.

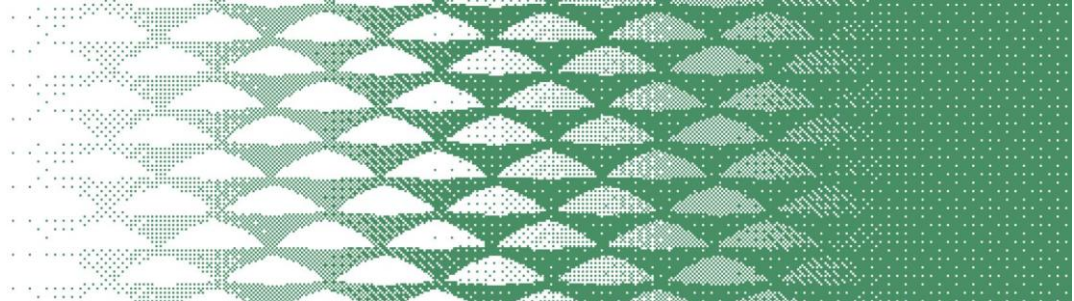
A ideia de pensar a emergência climática se apropriando da ideia de projeto e, conseqüentemente, reposicionando as ações dos projetistas chama bastante atenção. Certamente, questões urgentes e importantes surgirão a partir dessas discussões. Para além disso, o interessante é que nos esbarramos em uma outra questão fundamentalmente projetual. Como divulgar o programa e chamar as pessoas para esse debate? De que maneira podemos mobilizar as imagens para alcançar um público mais amplo? Como comunicar a partir da construção de um projeto gráfico reflexivo e propositivo?

Uma série de encontros virtuais foram realizados entre Rafael Amato, atual designer gráfico do BDMG Cultural e autor deste texto; Valquíria Rabelo, designer gráfica do estúdio de design mineiro *Guayabo*; Wellington Cançado, professor da Escola de Arquitetura e Design da UFMG; e Gabriela Moulin, diretora-presidente do instituto realizador da ação, para discutir como o projeto se constituiria. As reflexões que surgiram durante essas conversas estão aqui registradas no intuito de compartilhar não apenas os resultados no âmbito do programa *Urbe Urge*, mas também os processos internos que estamos colocando em prática para expandir os entendimentos e alcances do Design. Se inicialmente, neste texto, a intenção era apresentar um contexto geral das discussões relacionadas ao *Urbe Urge*, ponto de partida

¹⁵ O manifesto do projeto e outras informações podem ser acessadas no site do BDMG Cultural: bdmgcultural.mg.gov.br/2021/03/o-que-urge-na-urbe/

¹⁶ O grupo é composto pelos professores Renata Marquez, Rita Veloso, Adriano Mattos, Roberto Andrés e Wellington Cançado.

¹⁷ O programa contará com uma plataforma online exclusiva em que os participantes poderão registrar seus processos, percursos e resultados. Além disso, é possível também acompanhar os eventos online que acontecerão por meio da mesma plataforma: bdmgcultural.mg.gov.br/urbeurge.



para a construção gráfica e comunicativa, agora passamos a entender como a prática do/da designer gráfico/a se alinha a essas discussões para também se tornar um campo de conhecimento ativo e propositivo.

4. Investigações sobre a imagem

Um bom começo seria pensarmos que as imagens nos dizem sobre o mundo em que vivemos. Os cartazes, panfletos, sites e até mesmo as mensagens de *WhatsApp* que recebemos diariamente são representações visuais que nos fornecem pistas do que somos enquanto sociedade. Designers – sejam gráficos, de produto, digital – estão a todo momento produzindo imagens e propondo respostas visuais aos problemas que lhes são postos. Essa dimensão é, muitas vezes, esquecida. Questões próximas da prática do designer, como a Cultura Visual, são deixadas de lado na correria dos projetos e entregas. Os objetos visuais vão se acumulando e raramente paramos para olhá-los e refletirmos sobre eles mais profundamente. Percebê-los como produtos de seu tempo e, portanto, como pistas daquilo que se pensa, sente e é proposto no momento de sua criação pode nos revelar boas histórias e reflexões.

No contexto brasileiro, Lilia Schwarcz, historiadora e antropóloga, tem pensado sobre a importância das imagens no nosso cotidiano. “Símbolos como instrumentos de poder”¹⁸ é a reflexão que ela propõe ao emprestar e inverter os termos “eficácia simbólica do poder político” de Émile Durkheim. As imagens e os símbolos não são ingênuos e nem secundários. No contexto político, eles são historicamente e constantemente mobilizados para a manutenção do poder.

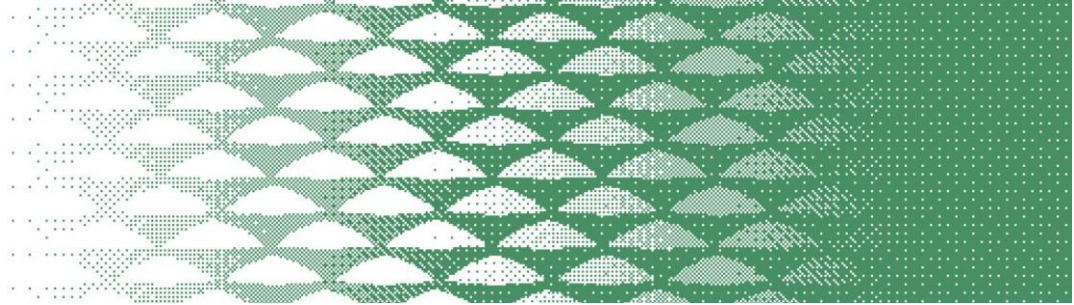
Em retrospectiva, Schwarcz analisa como a monarquia brasileira criou inúmeros desses símbolos para evidenciar o distanciamento de seus súditos, ao mesmo tempo que garantia o respeito e admiração. Os movimentos autoritários das décadas de 1930 e 1940 investiram no desenvolvimento das técnicas de representação como a filmagem no intuito de fortalecer esses símbolos. A historiadora lembra da Ação Integralista Brasileira (AIB) que, em 1932, apropriou-se de cores da bandeira nacional, gritos de guerra e mãos erguidas para criar esse ambiente simbólico do poder. Atualmente, o governo Jair Bolsonaro (sem partido) não poupa esforços para garantir essa manutenção simbólica, desde desfiles a cavalo até fotografias familiares encenadas para parecerem simples e próximas da realidade do povo brasileiro.

Esse é um exercício que nas últimas décadas vem chamando atenção de alguns estudiosos. As imagens selecionadas para análise, entretanto, raras vezes estão conectadas com o fazer do design gráfico. Fotografias, filmes, pinturas estão no centro das discussões simbólicas da imagem. A proposta seria, então, aproximar os chamados estudos da Cultura Visual¹⁹ aos materiais produzidos pelo design. Poderíamos, dessa maneira, como já prenunciado por aqui, olhar para o que é produzido não apenas como produtos, no sentido mais comercial da palavra, mas também como imagens que reproduzem e agenciam diferentes sentidos no nosso dia a dia, no presente, no passado e também no futuro.

Inquestionavelmente, designers produzem imagens. Ao ver TV, usar aplicativos no celular ou entrar em um site, somos bombardeados por uma representação visual, muitas vezes, planejada pelo/a designer. Produção e reflexão, no entanto, parecem ser duas palavras não muito próximas do cotidiano da criação que chamamos de projetual. Parece ser mais fácil percebermos as pinturas, fotografias,

¹⁸ SCHWARCZ, Lilia Moritz. Bolsonaro e seu reino: retóricas visuais do poder. *ZUM*, São Paulo, sem número, 06 jul. 2020. Disponível em: < <https://revistazum.com.br/zum-quarentena/bolsonaro-e-seu-reino/>>. Acesso em: 28 mai. 2021.

¹⁹ Conferir: MENESES, Ulpiano T. Fontes visuais, cultura visual, história visual: balanço provisório, propostas cautelares. *Revista Brasileira de História*, v. 23, 2003, p. 11-36.



estátuas e desenhos artísticos como imagens passíveis de significados. Os panfletinhos, convites, cartazes ou vídeos e mensagens nas redes sociais são, muitas vezes, despercebidos nesse sentido.

Ao abordar essas temáticas, o designer e professor britânico Rick Poynor questiona o porquê de a Cultura Visual ignorar a produção de design e vice-versa²⁰. Muitas vezes, a falta de uma formação histórica mais aprofundada impede aproximações historiográficas por parte dos designers. Além disso, a troca não acontece também por parte dos estudiosos da Cultura Visual, que ignoram os produtos gráficos mais efêmeros desenvolvidos pelos projetistas. Poynor defende a intensificação dessa troca interdisciplinar e propõe inserir nos estudos do design gráfico as contribuições do campo da Cultura Visual. Nesse sentido, ao invés de olharmos estritamente para o/a designer, focamos também na maneira como o design produz efeitos no cotidiano de seu público. Seria preciso, então, sair do escritório e enxergar os alcances mais amplos de nossa produção imagética.

5. Processo como problema

Propomos olhar, portanto, para mais algumas perguntas: como produzir uma imagem que represente a urgência das questões climáticas em nosso mundo? Como chamar arquitetos, urbanistas e designers para o encontro com outros saberes e práticas? Esses foram os questionamentos iniciais para criarmos a identidade visual do novo projeto do BDMG Cultural, atentando-nos à urgência que o próprio nome *Urbe Urge* prenuncia. Nesse sentido, retomando experiências problemáticas e questionáveis de projeto no Brasil que poderiam incentivar a criação. A construção de Brasília, por exemplo, considerou (ou desconsiderou) o cerrado brasileiro como um lugar a ser desbravado, colocando-o à margem de um investimento maior: a nova capital do país. Os seres humanos e não humanos presentes ali passaram a ser, de certa maneira, um empecilho e os canteiros de obra começaram a ser instalados em 1956. Um ano depois, a designer Mary Vieira apresentou seu icônico cartaz com a frase “brasil constrói brasilía”²¹ ao evento internacional de construção em Berlim (ver Figura 02).

A designer não só apresentava para o mundo uma informação jornalística, cotidiana e factual, mas defendia uma ideia. A ideia de que o Brasil investia em um empreendimento formal, ambicioso e revolucionário para o pensamento projetual não só no país, mas no mundo. Vieira, assim como os arquitetos e urbanistas modernistas brasileiros que idealizaram Brasília, pautava-se em uma discussão elementar. Isso significa que, para eles, a racionalidade seria fundamento da produção, seja material ou imagética. A crença nos elementos geométricos e matemáticos como sentido puro da própria existência era fundamental.

²⁰ POYNOR, Rick. Out of the studio: Design History and visual studies. In: BONDT, Sarah de; SMET, Catherine de (org.). **Graphic Design: History in the Writing (1983-2011)**. London: Occasional Papers, 2014.

²¹ Originalmente o texto está em alemão: “brasilien baut brasilía”.



**JOP'21
DESIGN**

II Jornada de Pesquisa do Programa
de Pós-Graduação em Design - UFMA



Figura 1: Rafael Amato, *Urbe Urge: confluências culturais em resposta à emergência climática*, 2021, 44 x 64 cm

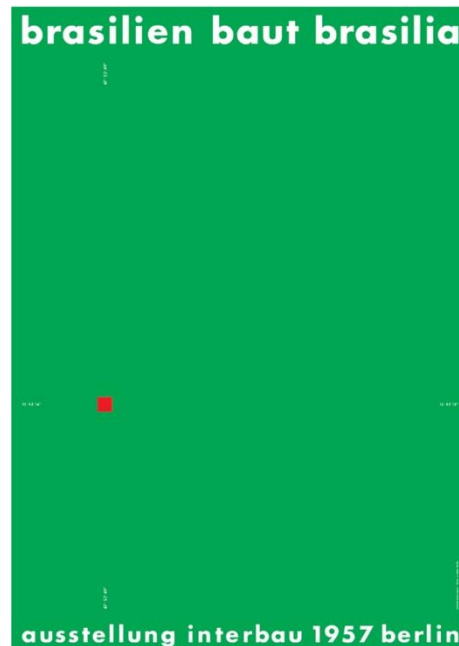


Figura 2: Mary Vieira, *brasilien baut brasil*, 1957, 118,5 x 84 cm. Coleção Isisu, Archivo Belloli-Vieira, Milão Itália.

O texto da pesquisadora e curadora Heloisa Espadapara a exposição “As construções de Brasília”, organizada pelo Instituto Moreira Sales no ano em que a capital completou 50 anos, evidencia o contato de Mary Vieira com a exposição de Max Bill em 1951 no Museu de arte Moderna de São Paulo. As ideias propostas por Bill para o construtivismo tiveram uma boa recepção por Vieira e parecem ter auxiliado fortemente os trabalhos da artista brasileira. Espada, ao falar sobre o cartaz criado por Vieira, relembra o texto “O pensamento matemático na arte do nosso tempo” de Bill, em que ele atribui ao construtivismo três características principais. Seriam elas: a matemática moderna, as sugestões plásticas das edificações modernas e a visualidade bidimensional das fotografias aéreas que reduzem a natureza às manchas abstratas. A pesquisadora descreve:

O cartaz *brasilien baut brasil* parece inspirado também na vista aérea de uma imensa floresta. Nele, é curioso como uma artista ligada à arte concreta, que pretendia ser uma linguagem universal, eliminando toda conotação referencial da arte, investe numa solução gráfica tão econômica quanto simbólica e, por isso mesmo, eficaz. Traduz visualmente a ideia de que Brasília seria um foco de civilização no meio da selva.²²

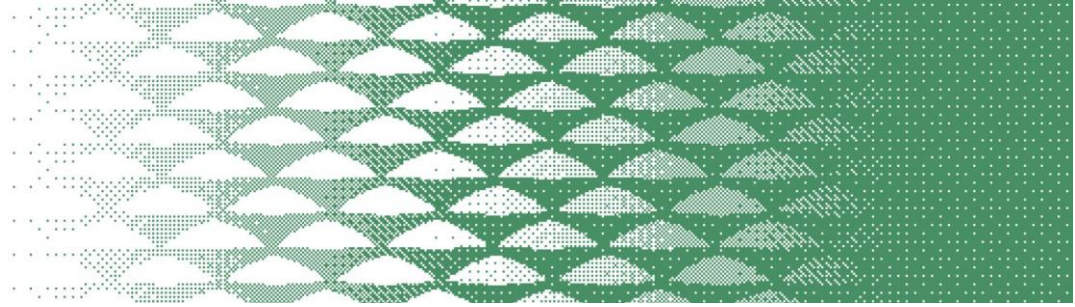
Poderíamos dizer que formalmente, nessa ideia dos fundamentos elementares para a construção da imagem, Vieira pretendeu dizer apenas que Brasília está sob construção, mas ao lançarmos para essa imagem o olhar da Cultural Visual percebemos que o resultado dessa representação produz outros significados. Nesse cartaz, o verde pode ser entendido como a representação da natureza e o quadrado vermelho como noção civilizatória instaurada pela cidade. As coordenadas geográficas marcam o lugar

²² ESPADA, Heloisa. Cidade-bandeira. In: **As construções de Brasília**. São Paulo: Instituto Moreira Sales, 2010, p.8.



**JOP'21
DESIGN**

II Jornada de Pesquisa do Programa
de Pós-Graduação em Design - UFMA



de Brasília e asseguram o encontro no imenso verde representado. Coincidentemente ou não, Max Bense, filósofo alemão que faz uma série de visitas ao Brasil entre os anos de 1961 e 1964 a convite do escritor concretista Haroldo de Campos, anunciou:

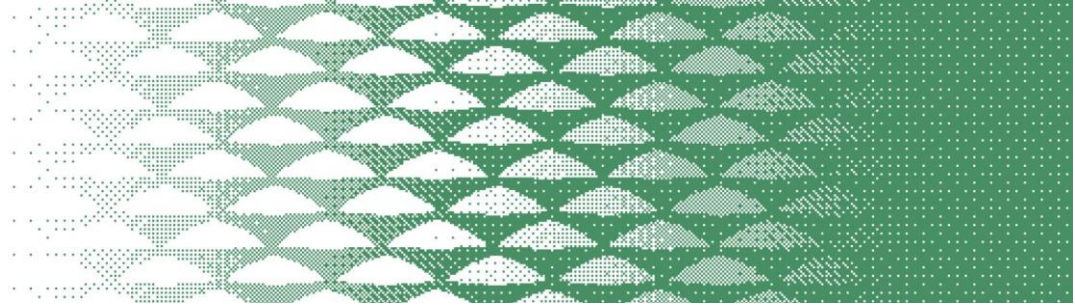
É conhecido o esquema gráfico da paisagem de inverno estabelecida na Europa. Aqui, passamos a conhecer o grafismo tropical das superfícies de verde e vermelho que estão à espreita. É o cheiro de poeira que, na forma de diminutas partículas vermelhas, adere a todos os lugares do espaço: grama, folhas, ruas, gravatas, cristais, pranchas de madeira, camisas brancas, chegando quase às palavras e frases.²³

Bense foi cirúrgico ao identificar o que ele chamou de “cartesianismo tropical”. O Brasil investiu na ideia do progresso como antônimo de natureza, assim como em um círculo cromático em que o verde é o oposto do vermelho. O que o autor chamou de “espírito da época” se alinhava a esse avanço, que se transformou e, no século XXI, pode ser entendido como um problema para a convivência respeitosa entre diferentes seres, saberes e fazeres. É a partir dessa ideia que as imagens produzidas para o *Urbe Urge* foram construídas. Como os registros de satélite que vão acompanhando o avanço das intervenções humanas, o desmatamento e seus recortes geométricos na terra, o verde e o vermelho lutam por espaço. Tensão presente no debate do cuidado com a Terra e seus habitantes e com a possibilidade dos arquitetos, urbanistas e designers se aventurarem na construção de novas imagens que considerem também a emergência climática atual. Em conclusão, ao invés de lidarmos exclusivamente com o projeto como resolução de um problema específico, também propor novas interpretações e questões a partir da visualidade e dos símbolos construídos a partir dela.

Green as the Opposite of Red: Designing in the Anthropocene

Abstract: Taking contemporary practices of designers, architects and urbanists as a starting point, the essay argues that a hegemonic practice constituted throughout the 20th century is present in the design profession. In this perspective, the production of objects, the idea of progress and positivist development is often what guides the contemporary design practice. Thus, discussions about the myth of inexhaustible nature, building construction and the Anthropocene are presented in order to characterize the climate crisis, as well as to relate it to design practices. *Urbe Urge: respostas à emergência climática*, a partnership between the Brazilian cultural institution BDMG Cultural and the Federal University of Minas Gerais, is a project which has been conceived with the aim of rethinking actions in this crisis context. The initiative is scheduled to happen throughout 2021 and its main goal is to bring traditional knowledge and project conception closer. Lastly, the essay also puts forward discussions about the creation process behind *Urbe Urge's* visual identity. This process was based on a debate of images as Visual Culture and on an evaluation of Brazilian projects experiences, such as the construction of the country's capital (Brasília) and the poster *brasilien baut brasilia*, created by the artist Mary Vieira. These experiences have been considered from a critical perspective and have served as inspiration for the invention of new method possibilities in graphic design. The aim is to encourage a speculative attitude when facing design issues of our present.

²³ BENSE, Max. **A inteligência brasileira: uma reflexão cartesiana**. Cosac Naify. São Paulo: 2009, p. 34-35.



Keywords: designing practice, Anthropocene, Visual Culture

Referências bibliográficas

ANASTASSAKIS, Zoy. **Triunfos e impasses: Lina Bo Bardi, Aloísio Magalhães e o design no Brasil**. Rio de Janeiro: Lamparina, FAPERJ, 2014.

BANHAM, Reyner. **Teoria e projeto na primeira era da máquina**. São Paulo: Perspectiva, 1979.

BENSE, Max. **A inteligência brasileira: uma reflexão cartesiana**. Cosac Naify. São Paulo: 2009.

BOHEMIA, Erik; HARMAN, Kerry; NEUBAUER, Ruth. Rethinking Design: From the Methodology of Innovation to the Object of Design. **Design Issues**, Vol. 36, N. 2, 2020, p. 18-27.

BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011, p. 15-30.

CANÇADO, Wellington. O que diriam as árvores? **PISEAGRAMA**, Belo Horizonte, n. 11, 2017, p. 118-125.

_____. Desconstrução civil. **PISEAGRAMA**, Belo Horizonte, n. 10, 2017 p. 102-111.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Blucher, 2008.

CRUTZEN, Paul J; STOERMER, Eugene F. O antropoceno. **PISEAGRAMA**, Belo Horizonte, sem número, 06 nov. 2015. Disponível em: <<https://piseagrama.org/o-antropoceno>>. Acesso em: 20 mai. 2021.

ESPADA, Heloisa. “brasil constrói brasília”, por Mary Vieira, 1959. In: Anais do Colóquio do Comitê Brasileiro de História da Arte, 2010, p. 690-695.

_____. Cidade-bandeira. In: **As construções de Brasília**. São Paulo: Instituto Moreira Sales, 2010.

HELLER, Steven e PETTIT, Elinor. **Design em diálogo: 24 entrevistas por Steven Heller e Elinor Pettit**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

MENESES, Ulpiano T. Fontes visuais, cultura visual, história visual: balanço provisório, propostas cautelares. **Revista Brasileira de História**, v. 23, 2003, p. 11-36.

SCHWARCZ, Lilia Moritz. Bolsonaro e seu reino: retóricas visuais do poder. **ZUM**, São Paulo, sem número, 06 jul. 2020. Disponível em: < <https://revistazum.com.br/zum-quarentena/bolsonaro-e-seu-reino/>>. Acesso em: 28 mai. 2021.

POYNOR, Rick. Out of the studio: Design History and visual studies. In: BONDT, Sarah de; SMET, Catherine de (org.). **Graphic Design: History in the Writing (1983-2011)**. London: Occasional Papers, 2014.