

Editorial Dossiê**Fronteiras do projetar: diálogos entre arte e design**

Fronteras del proyectar: diálogos entre arte y diseño

Frontières du projeter: dialogues entre l'art et le design

Em meio ao presente distópico da pandemia em que vivemos no ano de 2020, propomos um convite à reflexão sobre as vidas permeadas pelos fluxos e refluxos das “coisas do mundo” (Benjamin, 2007) - desde uma perspectiva da expansão do design em direção à arte e vice-versa.

Muitas são as estratégias que um pesquisador, artista e/ou designer tem adotado neste início de nosso século para análise de tais artefatos culturais: entre o Atlas Mnemosyne (de Aby Warburg, Alemanha), a Crítica de Processo (de Cecília Salles, Brasil), a Teoria Ator-Rede (de Bruno Latour, França) e a Visualização de Dados (de Lev Manovich, EUA), entre outros. Debates estes que transitam entre a mediação técnica e a política das coisas para ampliar a compreensão dos modos de fazer na arte e no design.

Dessa maneira, a presente chamada ao quarto ano da Revista Vazantes abre-se um espaço às materialidades que se encontram nas pesquisas, criações e fazeres entre a Arte e o Design: interessa-nos identificar em que medida o cotidiano vivido hoje se mostra em sua versão mais radical daquilo que se configurou como o nosso corpo ao longo dos últimos séculos - um corpo ora disciplinado, normalizado, acelerado, qualificado, ora desacelerado, descartado, ora recomposto... E, então, intimamente conectado à vitalidade e às eloquências das coisas (Haraway, 2008).

Os debates sobre ecologia e sustentabilidade - pautados por termos como extinção (da espécie), degradação (da terra, da água e do ar) e deslocamentos (humanos) - apresenta-se em transparente urgência quanto às práticas cotidianas e evidencia as múltiplas trilhas de uma práxis das coisas em nossas vidas a despeito das nossas intenções, desejos, interpretações... De mercadorias a coisas. Por exemplo, a coisa que você segura em suas mãos (que Deleuze apontara como uma coleira digital); a coisa que você usa pra beber aquilo que te mata a sede, pra cortar a comida que te alimenta; a coisa que exhibe o teu entretenimento; a coisa que projeta, projetada, projetou-se.

**Como as coisas projetadas afetam a vida das pessoas?
As nossas vidas e o ambiente ao nosso redor?
Ou, ainda, como afetam os meios mais longínquos?**

Pesquisadorxs, artistas e/ou designers buscaram responder aqui essas questões. São perguntas que visavam provocar reflexão sobre os *modus operandi* das práticas e das ideias. Ou seja, como os processos das distintas formas de projetar, "*to design*", definem dinâmicas das materialidades contemporâneas (Flusser, 2007) e expandem os territórios das atividades da arte no seu complexo conjunto, configurando o mundo sensível compartilhado: *techné, aesthesis, práxis*.

A divisão entre a materialidade, de um lado, e o design, do outro - divisão tipicamente modernista - vem se dissolvendo e se dissolvendo... lentamente. Assim como o paradigma do design centrado no humano, ou no usuário, as implicações das transformações tecnológicas e ambientais têm desafiado os designers hoje a se concentrarem em sistemas sócio-técnico-complexos, como apontara Rafael Cardoso (2012).

Para além das questões de produção e consumo, pensamos o design pelo viés de um conjunto de relações - sociais e afetivas, tecnológicas e sensitivas, individual e coletiva -, estéticas que envolvem, portanto, as relações entre agentes humanos e não-humanos. Victor Papanek (1971) já havia apontado o caminho ao designer na esteira do artista que sai às ruas, para além de seus ateliers, psicogeografando a cidade, a fim de projetar outros mundos possíveis.

Outros autores, como Arturo Escobar (2016) e Tony Fry (2010), têm apontado como o design contemporâneo tende a perpetuar os imperativos da modernidade - traduzidos hoje pelo capitalismo neoliberal - dada a insistência do protagonismo do humano como base do projeto e defendem a necessidade de se buscar outras práticas, disciplinas e culturas. Portanto, uma busca por novos sentidos para a prática do projetar: por uma equidade entre humanos e não-humanos através da supressão das fronteiras entre o design e a arte em seus processos de criação em direção a outros saberes e materialidades (Krippendorf, 2006), inúmeras vezes ignorados nos projetos à forma.

Desta maneira, visamos uma exploração das micropolíticas que envolvem os processos que contaminam o design pela arte e a arte pelo design (Rancière, 2012), conforme listáramos, na chamada às submissões, alguns pontos frente a este agenciamento material:

- Do *motion graphics* aos artefatos críticos (entre o design especulativo e a ficção científica)
- *Open design* (cultura *open source*, tecnologias abertas, culturas de acesso)

- Co-design (design colaborativo, design participativo)
- Arte e feminismo (mulheres no design?)
- *Fab Lab* (fabricação digital, materialidades híbridas)
- Design, interseccionalidade e multiculturalidade (cultura indígena, africanidades e povos em situações diaspóricas)
- Dentre interfaces e usuários (*UX, HCI, GUI e IOT*)
- Design antropoceno (transhumano, multiespécie)
- Estéticas e materialidades do projeto
- Perspectivismo e design (design decolonial, design pluriverso)
- Materialidades da moda (talidades e tatilidades)
- Arte, design e tecnologias em rede
- Arte, design e identidade (design regional, arte *glocal*, redes de arte e estéticas da periferia)
- Arte, design e paisagens cotidianas
- Redesign (o design na contemporaneidade)
- Ergonomias da acessibilidade
- Design e arte nas práticas do cotidiano (morar, habitar, vestir, comer, caminhar, comunicar, cozinhar etc)
- Design e arte frente às filosofias do esgotamento (cansaço, fadiga, *burn out*)

Agradecemos a Anabella Speziale, Rafael Amorim, Gisela Belluzzo de Campos, Fabio Espíndola, Irene de Mendonça Peixoto, Renata Loureiro de Moura, Lucas Soares de Souza, Ravi Passos, Camila Maschietto, Gabrielle Carneiro, Cecília Salles, Andreia Machado Oliveira, Bárbara Almeida de Souza, Camila dos Santos, Luiz Augusto Alvim, Luyanda Zindela, Matheus Moreno dos Santos Camargo, Ricardo Pimentel Mélo, Ana Cecília de

Andrade Teixeira, Cesar Baio, Fabíola Fonseca, Robson Xavier, Isis Méro, Renata Aparecida Felinto Santos, Lara Doswaldo Balaminnuti, Rachel Zuanon, Vanessa, Filipe Mattos de Salles, Tarcisio D’Almeida, Clarisse Gomes de Paula, Coletivo #ir!, Anais A. Murakami, Tatsuro Murakami e Marcelo de Campos Velho Birck pelas contribuições no presente número.

Desta maneira, vemos que a disseminação da cultura do design sinaliza as mudanças nas relações entre sujeito e objeto. Ou seja, o presente dossiê tratou de uma busca por contribuições que colocassem luzes sobre os métodos, estruturas e práticas que se vinculam às nossas singularidades e materialidades - uma relação entre humano e o não, relacionada ora ao design/ arte ora à arte/ design.

Desejamos boas leituras a todos!

Claudia Marinho e Milena Szafir