

# A práxis do design: Um fundamento teórico no contexto da contemporaneidade. Um estudo acerca das transformações do pensar e fazer design

## La praxis del diseño: una base teórica en el contexto de los tiempos contemporáneos. Un estudio de las transformaciones del pensamiento y el diseño

### The praxis of design: a theoretical basis in the context of contemporary times. A study of the transformations of thought and design

Rodrigo Malcolm de Barros Moon<sup>1</sup>, Dorival Rossi<sup>2</sup>

#### Resumo

A pesquisa aqui exposta é um estudo de caso referente à revista Vogue Brasil. Realizada através de pesquisas sítio e bibliográficas, contém entrevistas com consumidoras e psicólogos a respeito de padronização estética na escolha das modelos que estampam as capas da revista. Como também, para esta pesquisa foi realizada a análise em tempo real durante seis meses de cada edição lançada em dado período. O estudo tem como objetivo fomentar o debate a respeito de padronização estética e comportamental feminina, através das análises citadas acima. Tem sua justificativa pautada em um contexto de diversidade, identidade e respeito às diferenças, discutindo inclusão social e padronização da figura feminina.

#### Palavras-chave

Design, Filosofia, Complexidade, Teoria do design, Projeto.

<sup>1</sup> Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Departamento de Design. Designer. E-mail: rodrigo.moon@unesp.br.

<sup>2</sup> Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Departamento de Design. Professor Assistente Doutor. Pesquisador e professor do Departamento de Design. E-mail: dorival.rossi@unesp.br. ORCID: 0000-0001-7145-792X.

Recibido: 30 de junio de 2019  
Aceptado: 1 de septiembre de 2019  
Publicado: 23 de diciembre de 2019

## Resumen

El concepto de diseño ha cambiado en las últimas décadas, más precisamente después de su encuentro con tecnologías digitales que alteran en gran medida nuestra forma de pensar, diseñar nuestros objetos y la forma en que los distribuimos (en una red). Tenemos la intención de abordar esta cuestión poniendo el panorama y los aspectos centrales para pensar sobre el diseño contemporáneo a través de una desterritorialización hacia el proyecto moderno hacia una reinención del presente, es decir, algo que se ha separado de sus bases históricas y se ha emancipado en innumerables actuaciones heterogéneas, Un desarrollo en áreas de práctica profesional nunca antes pensado, una formación histórica muy curiosa y reconfiguraciones de lo social a partir de las nuevas tecnologías. Un nuevo diseño que se reconfigura lleno de posibilidades.

## Palabras clave

Diseño, Filosofía, Complejidad, Teoría del Diseño, Proyecto.

## Abstract

The design concept has changed in recent decades, more precisely after its encounter with digital technologies that greatly alter our way of thinking, designing our objects and the way we distribute them (in a network). We intend to address this issue by putting the panorama and the central aspects to think about contemporary design through a deterritorialization towards the modern project towards a reinvention of the present, that is, something that has been separated from its historical bases and has been emancipated in innumerable heterogeneous actions, A development in areas of professional practice never before thought, a very curious historical formation and reconfigurations of the social from new technologies. A new design that is reconfigured full of possibilities.

## Keywords

Design, Philosophy, Complexity, Design Theory, Project.

## Introdução

Existe uma dificuldade em tratar sobre temas atuais pela proximidade histórica entre o acontecimento (já virtualizado) e o atual – sempre em movimento. Foucault (2017), para não perder credibilidade em suas análises discursivas, se manteve à história para adentrar um paradigma cientificista, muito embora suas análises fossem verdadeiramente endereçadas ao presente momento. O que pretendemos aqui, contudo, é esta façanha de desafiar o passado e dizer que o que vivemos jamais aconteceu, nesta intensidade, na história da humanidade: redes de informação, aceleração tecnológica e social, consolidação de um capital financeiro internacional e uma dobra do espaço por viagens e conexões entre máquinas. Os parâmetros de um passado não se aplicam mais à realidade que podemos observar hoje. Considerando os três eixos que Foucault estabelece em suas análises (Deleuze, 2017), saber, poder e subjetivação, podemos entender que o saber não se consolida da mesma maneira quando se criam redes de conhecimento e compartilhamento de informação, tampouco são os enunciados a respeito. A subjetivação através de tecnologias digitais altera sobremaneira tanto o social em escala macropolítica quanto os próprios poderes que se constituem a partir destas subjetividades. Se fazem necessárias criações de novos conceitos, novas representações para processos abstratos que ocorrem, velados, em uma sociedade de controle, discursiva, tecnocrática, desigual, desumana, dentre muitos outros adjetivos que uma visão complexa nos permite teorizar sobre nossas sociedades.

O contemporâneo é um tempo de simultaneidades, então toda a história se faz presente em nossas virtualidades. Ainda assim, na atualidade, até mesmo as linhas de pensamento mais contraditórias se mantêm expressivas: os terraplanistas, os conservadores radicais – pois o novo sempre vem –, os Amish, os contra-vacinação... Vivemos em momentos de contradições, existências das mais diversas coexistem em diversos ambientes criados artificialmente pelas sociedades do passado e mantidas pelas do presente. Os modelos de pensamento, de projeto, de organização, se destroem e se refazem como nunca, e num estado de liquidez, tudo que é sólido desmancha no ar, tudo o que é sagrado vira profano. Aby Warburg já tratava no começo do século de certas formas de expressão e representação que sobrevivem (*naschleben*) ao longo das eras através de fórmulas estéticas (*pathos-formeln*) que evocariam certos acontecimentos (Didi-Huberman,

2013). Temas da antiguidade pagã reaparecem na Europa renascentista, mesmo após a era das trevas, que reprimia os saberes através da inquisição. E existe muito mais do que simplesmente o próprio *páthos* que ressurgem. São as emergências da própria cultura humana em seu desenvolvimento que fazem aflorar certas formulações patológicas, ao invés de resgatar de um passado: emergências dos movimentos subterrâneos de um rizoma. A microfísica de nossa cultura produz, inevitavelmente, certas formas que aparecem sucessivamente ao longo da história. O contemporâneo, portanto, tem em si a potência de atualizar qualquer formação virtual do passado, reintroduzi-la no presente sob uma reapresentação e que por fim permite que um enunciado reverbere e possa reconfigurar as visibilidades de uma determinada sociedade. As análises arquetípicas de Jung resgatam os devires-animais (Deleuze, Guattari<sup>3</sup>, 1995), os porvires de uma humanidade que mimetiza sua história.

Tendo em mente essa dinamicidade que o conceito de contemporâneo possui, queremos salientar que Design também não é conceito fácil de domesticar, não. Design se expande, se contrai, desdobra e redobra, e de repente podemos contabilizar, pelo menos, 30 atuações diferentes, e atuações antes menosprezadas, como a técnica de fazer bolos, sobancelhas, entre outras atuações controversas, podem se emancipar sob a égide do conceito de design. Oras, mas como explicar inúmeras atuações diferentes que se encontram sob o mesmo guarda-chuva? Nossa saída foi expandir o conceito e nos agarrar a tudo ao mesmo tempo, e, com lápis, demarcar o território, para que no dia seguinte o expandíssemos mais um pouco. E neste movimento fomos entendendo que o que interliga todas estas profissões é o caráter organizacional pela manipulação técnica de máquinas e o agenciamento de processos. É grande, é vago, mas faz o trabalho. E, com este conceito, pudemos desenvolver diversas reflexões que extravasam disciplinas. Este ensaio, portanto, será transdisciplinar. Nosso objeto de estudo não é nem o design nem o contemporâneo – eles são somente as premissas para sustentar a argumentação – mas sim toda uma conjuntura que pretendemos denotar para que as mecânicas de uma realidade complexa se apresentem sob uma epistemologia projetual.

---

<sup>3</sup> Abreviaremos futuramente Deleuze e Guattari para D&G.

## O Moderno, o Projeto do moderno e o Projeto -A consciência histórica

A noção de história é algo decisivo quando se pensa em conceitos como diferença e repetição, de Deleuze (2000), as durações e o tempo em Bergson (1999) com suas infinitas camadas, segmentos sobreponíveis; a noção temporal de presente, passado e futuro são todas abstrações, representações de um mesmo movimento, o da entropia, e os estados de organização da informação em sua constante perda de energia. Isto significa que quando se pensa, no presente, sobre o passado ou o futuro, todos estes tempos coexistem numa mesma atualidade, se considerarmos o plano virtual como ontologia destas matérias cognitivas. E o virtual não se constitui somente de linearidades: aqui estamos falando de imagens potenciais. Aby Warburg já tratava das imagens de uma maneira anacrônica (Didi-Huberman, 2013), coisa que Flusser (2011) consegue colocar em palavras com seu conceito de pós-história. As existências todas são reais, podendo ser elas atuais ou virtuais, mas sempre da ordem do real (Lévy, 2003). A realidade se constrói, assim, entre potências e suas determinações.

Significa que sempre então que criamos uma imagem sobre a realidade, e dela tiramos linearidades, discursividades, sempre estaremos trabalhando uma história em contracampo. E podemos usar várias histórias, contadas por pessoas diferentes, de visões diferentes, para justificar e fornecer pano de fundo para distinguir o recorte da imagem referente. Implica em entender que para toda análise que se faz, se conta uma história que permita que esse recorte exista e seja dotado de sentido. Enfim, tudo isso para poder situar o historicismo como máquina muito importante para nosso pensamento. A noção de eventos passados nos permite fazer juízo objetivo dos acontecimentos e utilizá-los para tentar prever o futuro, ou pelos menos entender mais ou menos como se dará tudo isso. Foucault foi o pensador que mais soube fazer uma arqueologia dos vivos. Ele conseguiu capturar a energia dos discursos de diversos pensadores ao longo da história e conseguiu analisar a própria estruturação das enunciações sobre determinados objetos. Desta interpretação, ele tira as conclusões necessárias e objetivadas a partir de propriedades comuns nas subjetividades que as emitiam. Assim, Foucault (1979) consegue reverter toda uma lógica dos acontecimentos sociais para uma noção que parte da intencionalidade de uma subjetividade e as perturbações que aquela pode fazer – a dizer, a microfísica. Os fenômenos de massa são eles

próprios compostos e deslocados molecularmente. Ele enquanto filósofo consegue conceber um método de análise que considera a formação histórica do objeto, entende o pano de fundo não pela linearidade escolhida, mas pelo conjunto de enunciados e visibilidades que o constituem – hospitais gerais como pano de fundo dos enunciados sobre loucura, ou as prisões como pano de fundo da punição.

Pela conceituação do plano de imanência, de D&G (1995), podemos trabalhar, como sobre uma mesa, diversas imagens e linearidades, reunindo então, no caso de Foucault, diversas histórias sobre um mesmo pano de fundo, e estabelecer a formação histórica como o contracampo de qualquer recorte de qualquer imagem que se faça naquele período. Assim, podemos criar planos de imanência que sirvam de parâmetro objetivo de juízo para qualquer imagem. E isso implica que podemos constituir um plano que não seja histórico, mas sim anacrônico, ou seja, ao mesmo tempo que a história serve de pano de fundo para o presente, podemos constituir outros fundos a partir de montagens de conceitos, acontecimentos e epistemologias. O agora pode ter infinitos sentidos. A premissa de pensar no passado para entender o presente é válida, se não houvessem certos acontecimentos no final do século XX, mais precisamente nos últimos 20 anos, na qual as tecnologias digitais da informação se desenvolveram absurdamente e hoje, em 2019, revolucionaram nossa interação com a própria realidade, como o celular, o desenvolvimento de realidades aumentadas e virtuais, a popularização do computador pessoal e principalmente a internet como ambiência virtual para a informação e as sobrevidas de nossos avatares e perfis. Falando objetivamente, o mundo nunca antes foi conectado por uma rede analógica que permite a existência de um mundo virtual no qual qualquer ponto geográfico na terra se encontra lado a lado, como se ocorresse uma dobra no espaço físico e a distância fosse irrisória. Este fenômeno fornece agora um novo pano de fundo: a complexidade do saber foi interligada, suas conexões ocultas foram reveladas e a rede do saber será, num tempo infinito e de velocidades infinitas (D&G, 1995), o único pano de fundo para qualquer imagem criada. As informações em rede, como páginas da Wikipédia, sites de informação e notícias, permitem que se perceba que uma linearidade histórica é insuficiente para lidar com tamanha complexidade, e que somente na construção de um plano em que tudo lhe é imanente, tudo lhe pertence em potência, é

que podemos significar uma realidade com inúmeras histórias contadas sobre as mesma coisas.

Uma consciência histórica neste paradigma fica ludibriada a enxergar nas repetições nunca antes apresentadas signos de um passado que nada se assemelha ao presente. Tende a fazer analogias díspares, incoerentes com a atualidade. Desta forma, o questionamento é válido e extremamente pertinente: quão valioso é o passado para um presente em constante mutação e cada vez de duração menor? Queremos colocar este questionamento, pois a própria invenção de palavras para fazer referência a fenômenos, como *selfie*, *flash mob* e *rolezinho* nos apontam para uma mudança de comportamento, e que diante da necessidade de fazer referência a eles, necessitou-se de um trabalho de criação conceitual: criamos imagens dessas coisas. Criamos museus para cultuar imagens do passado, criamos a escrita como forma de eternizar a informação em um médio cronológico (Flusser, 2002). As tecnologias sempre estiverem presentes na evolução do ser humano, porém, precisamente nestes últimos 50 anos, as tecnologias de ordem disruptiva quebraram com o passado numa revolução informacional, portanto da ordem das realidades, e inauguraram um novo ponto de desenvolvimento da humanidade, o que Milton Santos veio a chamar de cognoscibilidade do planeta. “O período histórico atual vai permitir o que nenhum outro período ofereceu ao homem, isto é, a possibilidade de conhecer o planeta extensiva e aprofundadamente” (2006, p. 15). Ou seja, através dos avanços tecnológicos, cognitivos e do próprio saber humano, estamos forjando novas formas de construir materiais e recursos que sustentem empreitadas completamente artificiais, se comparadas à realidade natural do mundo. “A cognoscibilidade do planeta constitui um dado essencial à operação das empresas e à produção do sistema histórico atual” (2006, p. 16). Desta forma, queremos responder esta pergunta através de uma proposta de um devir-mundo.

## A reinvenção do presente

Quando o homem, superando a realidade iluminista e colocando sua racionalidade como máquina chave para o progresso começa a pensar na possibilidade de um futuro melhor, ou em outros modelos de presente, começa a projetar algo no futuro, uma imagem ideal de uma ambiência e uma particularidade melhores, na qual máquinas alavancarão a qualidade de vida e mudarão o rumo da humanidade.

Estamos falando ao que comumente nos referimos como o projeto do moderno. Este conceito de progresso através da fé nas máquinas permite que interpretemos, através de textos como o de Walter Benjamin (2013), da reprodutibilidade técnica, um certo paradigma de perda de finalidade. A denúncia da perda da aura significa que não existem mais signos de um trabalho humano nos objetos produzidos dentro do modelo industrial. O trabalho da máquina, moldado através de um ideal de trabalho, capacidade processual que o homem descobre como modelador de realidades, representa o projeto do moderno: perfeição, precisão, funcionalidade, minimalismo. Poderia se reduzir o ruído de qualquer processo, eliminar o elemento do erro humano. O futuro se transforma de uma questão de indeterminação caótica, para uma matemática de quantos passos até chegarmos lá.

Esta crença no controle do tempo, na capacidade de pensar em processos de produção, inaugura uma nova habilidade do homem: o desenho do tempo e a sequenciação de processos heterogêneos que culminam em um produto coeso. Bomfim (2005), diante da análise do ideário moderno, aponta que no momento em que as finalidades do design migram para a construção dos processos produtivos, toda uma mentalidade se altera em detrimento, exatamente, da promessa de o design ser invisível. Dele não aparecer no processo, como se aquilo fosse naturalmente daquela maneira, ou ainda, que sua estética fosse tão patológica a ponto de arrastar a fruição somente para uma beleza da organização polida, de curvas perfeitas, reconduzem os olhares para admirar a perfeição da criação humana através das máquinas. Pelo pensamento nas máquinas e nos processos, o ser humano começa a construir um imaginário de um futuro. Este futuro servirá de guia para uma construção constante de um presente em transformação, impermanente, processos seguidos de processos.

E, da presença simultânea de um pensamento sobre utopias tecnológicas como diretrizes, e de um passado abarrotado de erros reconhecidos, surge o positivismo enquanto corrente filosófica, ou, mais especificamente, ético-estética, como o ideal de repensar as políticas e as sociedades, visando uma ecologia humana mais harmoniosa. Contudo, a falta de entendimento sobre a complexidade da realidade naquele momento, fez com que se construíssem futuros sobre um inconsciente colonial-capitalístico (produções sobre uma subjetividade fascista), como diria Suely Rolnik (2018), promovendo uma perpetuação de estruturas de poder, visíveis somente nas quinas

dos encaixes entre cada bloco cultural constituinte da natureza humana. Os movimentos do aparelho do Estado (D&G, 1995), enquanto máquina de permanência das estruturas de poder, sempre se apropriaram de qualquer disrupção das massas e promoveram uma reviravolta macropolítica em direção a uma nova máquina fascista. Analisando o holocausto, Flusser diz que “o que é tão incomparável, inaudito, jamais visto, e, portanto, incompreensível em Auschwitz, é que lá a cultura ocidental revelou uma das virtualidades a ela inerentes. Auschwitz é a realização característica da nossa cultura.” (2011, p. 21) Nossa formação histórica evidencia que as bases culturais de nossas sociedades ocidentais possuem uma potência latente que corre para um futuro tenebroso. “Pela primeira vez na nossa história podemos vivenciar que a utopia, em não importa que forma, para a qual tendemos é o campo de extermínio.” (2011, p. 25). O nazismo surgiu numa formação histórica muito característica, e ela nasce num contexto de crise. Emergindo como solução aos problemas, como forma de renovar, de reinventar o presente, Hitler com seu carisma cativa a população alemã e transforma seu governo numa ditadura que serviu de evidência para os fantasmas macabros de nossa sociedade. As mesmas máquinas que permitiam uma vida melhor foram utilizadas sob outra organização, sob outro pano de fundo, o do holocausto, e permitiram que mecanismos de extermínio, como a câmara de gás, fossem criados.

O regime discursivo das ciências na história (Foucault, 1992) permitia a perpetuação de um modelo de verdade como diretriz para qualquer investigação humana. Desde o princípio da incerteza de Heisenberg, o ser humano se viu perdido, sem ter o que mirar como finalidade a não ser aquela antiga verdade divina, um pleno entendimento da realidade. O paradigma simplificador que Edgar Morin (2015) denuncia em suas produções. Neste novo paradigma contemporâneo, a consciência histórica se transforma em fardo. O holocausto fragilizou qualquer sistema de crenças do mundo ocidental que se orientassem minimamente por uma ética. Não se pode pensar novos modelos sob a semelhança com os antigos. Desde o pós-estruturalismo, se desenvolve uma corrente, tanto nas ciências humanas, como nas exatas, sobre a desconstrução das singularidades. Tanto a linguística como a física perceberam a relatividade geral de tudo para com tudo. Todos os processos se determinam por si próprios, dependendo de um conjunto conceitual como parâmetro para qualquer significação.

A realidade deixou de se adequar a uma criação antropomórfica, na figura de Deus, para se tornar fruto de determinações de processos estocásticos micro e macroscópicos de uma memória, de um passado cósmico.

Assim, percebemos as problemáticas de significar um presente por um passado. Temos de criar meios de reinventar o presente no decorrer de seu movimento de tornar-se. O devir-mundo existe na física enquanto sistema aberto, com perda de energia, constante movimento e transformação, ação-reação. O reconhecimento do movimento da realidade impede que uma consciência história consiga entender o presente em sua dinamicidade acelerada, numa sociedade que faz da informação e da inovação seu insumo. Assim D&G propõem uma nova instrumentação para o filósofo: a criação de conceitos. Somente para poder colocar mecânicas da realidade em palavras, através de metáforas, movimentos de mundos e partículas. Toda a instrumentalização da filosofia para tirar o atraso metafísico e voltar a falar do mundo real possibilita que criemos mecanismos para entender o presente por ele mesmo, e que estejamos livres para poder falar de um futuro sem compromissos com os erros do passado.

### **A estrutura do possível**

Logicamente que todas as construções históricas nos permitiram atingir o patamar atual, contudo, é somente através de uma ruptura que novas realidades se formam. “Um período sucede ao outro, mas não podemos esquecer que os períodos são, também, antecédidos e sucedidos por crises, isto é, momentos em que a ordem estabelecida entre as variáveis, mediante uma organização, é comprometida” (Santos, 2006, p. 16) Foi somente um processo antigo, lento e inovador, que culminou nos movimentos globais de 68, que permitiu toda uma mudança epistêmica do mundo ocidental para a abertura de nossas percepções a uma complexidade macroscópica e a uma possibilidade de novas perspectivas. Em resumo, a história só faz sentido quando se pensa em uma linearidade, em uma discursividade do tempo. Mas Aby Warburg e Flusser perceberam que o anacronismo existe apenas na imagem e sua disposição simultânea de elementos, disposição não-linear. Mudança tão simples, mas que constitui o cerne da nova episteme: não existem linhas de pensamento, apenas percepções de uma mesma paisagem onde passado, presente e futuro coexistem num único espaço virtual. Esta noção quebra com a

possibilidade de linearizar a história de somente uma maneira, o que a enrijece e não permite uma livre manipulação dos acontecimentos. A história é a sintaxe do tempo. Somente quando pensamos numa paisagem da história humana, com todos os elementos lado a lado, todos no mesmo espaço existindo mutuamente, que se libera o pensamento para uma nova forma de lógica: a dialógica. Não é simples toda esta mudança pois suas implicações são imensuráveis, mas denotam apenas que os modelos de pensamento estavam equivocados em suas bases, e não em suas conclusões.

Enfim, ao futuro. Percebe-se então que através de uma realidade complexa, a colocação em discurso de sua plenitude poderia soar mais ou menos assim: existem muitas coisas, e estas coisas são sistemas abertos. Sistemas abertos trocam energia uns com os outros por proximidade, o que chamamos por 'se relacionarem', ou política. Estas relações acontecem numa perspectiva a qual abstraímos como uma sequência linear cronológica de acontecimentos simultâneos. Se pensarmos que todas estas relações se interdeterminam num sistema maior, até a paisagem cósmica, regidos por mecânicas destinadas a todo o tipo de sistema em meta-equilíbrio, serão exatamente as diferenças de energia, de potencial, de platôs entre um sistema e outro que, como no exemplo do efeito borboleta, pode fazer o bater de asas de uma borboleta originar um furacão – e não porque a borboleta tem este potencial, mas porque o mundo enquanto sistema possui este devir. Isto se chama complexidade.

Em suma, a mudança epistemológica é a mudança de uma orientação de perspectiva de um Deus, singular, para uma perspectiva múltipla de um planeta que se conhece por inteiro em sua simultaneidade, como que conectado por um rizoma (D&G, 1995). Reconhecendo as mecânicas de nossos sistemas, poderemos executar processos probabilísticos para entender determinados acontecimentos. O que esta episteme nos ensina é que não se pode prever o futuro, mas sim que existem signos de que ele está chegando – assim como o recuo de uma maré denuncia a vinda de um tsunami, ou como um sismógrafo sente as vibrações que antecedem um terremoto. É somente quando conseguimos estruturar uma semântica dos acontecimentos que podemos perceber os signos de um futuro em construção. De certo, então, podemos objetivar conceitos que previamente usamos de maneira abstrata: o passado é o reconhecimento de que toda uma estrutura previamente organizada, que sofreu processos, resultou

nas estruturas presentes daquele momento, e que serão estas estruturas que possibilitam a construção de probabilidades de um acontecimento sobre o outro – no final de contas a realidade é estatística.

É através do reconhecimento dessa realidade física dos sistemas complexos e dinâmicos que podemos pensar no projeto como máquina de construção de futuros pelo agenciamento de probabilidades num presente em movimento. É a intervenção constante no presente de determinado sistema que transforma o trabalho de um indivíduo em um produto, a finalidade do processo. A inteligência nos possibilita antever os processos, sabendo de suas finalidades possíveis, e construir máquinas, com várias engrenagens diferentes, para que o presente de fato se transforme naquele objeto virtual elencado como um futuro a ser atingido. O possível somente se constrói através da ação.

Desta forma, podemos pensar numa pós-história também no sentido de que as premissas que nos permitem trabalhar um futuro partem de uma atualidade, partem de premissas de abertura cada vez maior de nossos sistemas humanos para que as mais diversas heterogeneidades estejam presentes nas tomadas de decisão de nossas sociedades. Para tal, devemos entender certos parâmetros que circundam a informação como o capital mais valioso de nosso tempo e como sua estrutura física nos permite entender toda uma mudança estrutural nas cidades e nos sistemas humanos, que se informatizaram até a última gota de vida.

### **Design e a pós-história**

Se queremos defender que estamos, de fato, vivenciando uma intensidade nunca vista antes dos acontecimentos, é preciso entender que nos situamos em um novo paradigma, que vem desde há algum tempo. Ao conceituar a pós-história, Flusser faz uma arqueologia, resgatando que durante a pré-história, a representação era dada por imagens. Não-linearidades que permitiam inúmeras leituras dos mesmos elementos. Para tal, decifrar uma imagem configura o que ele chama de consciência mágica. Em contrapartida, dados os problemas que uma ausência de linearidade implicava, como a incapacidade de registrar o tempo como progressão linear, surge a escrita como forma de resgatar tudo que existe enquanto determinação, configurando uma consciência histórica.

Para a consciência estruturada por imagens a realidade é *situación*: impõe a questão da relação entre os seus elementos. Tal consciência é *mágica*. Para a consciência estruturada por textos a realidade é *devir*: impõe a questão do evento. Tal consciência é *histórica*. Com a invenção da escrita a história se inicia. (Flusser, 2011, p. 115-116) (grifos do original)

Com a invenção da fotografia, contudo, resgatamos uma magicidade da realidade pelas imagens técnicas. Pós-história advém da ideia da superação da pré-história, na qual a realidade só poderia ser representada por símbolos pictóricos e pinturas, criando uma realidade não-linear, que permitia que uma mágica fosse colocada sobre os símbolos e que uma interpretação fosse decifrada. Flusser chama de imagens tradicionais as quais “o significado das imagens é o contexto mágico das relações reversíveis” (2002, p. 8). Com a invenção da escrita, inaugura-se o período histórico e por tal uma nova forma de representar, de maneira linear, na qual conceitos operados por sintaxes lineares determinam, um após o outro, os significados. Assim, podemos conduzir significados pelas sucessões temporais entre palavra e outra, entre conceito e representação. Enfim, superando tudo isso, com o surgimento da fotografia, surge a capacidade de transformar imagens em vetores de significado, determinando assim construções de imagens, diagramações de significados, denominadas imagens técnicas, que são codificadas em texto e novamente arrastadas para uma reconstrução de uma imagem. Assim, surge a possibilidade de criar imagens e atribuir-lhe uma estrutura a fim de direcionar as interpretações para um escopo preciso de significados. Dessa forma, queremos nos situar neste momento histórico e entender um design que compreenda tais conceitos.

A irrupção do novo vai explodindo o velho. Todos os edifícios milenares que a história construiu vão desmoronando. Família, classe, povo; ciência, arte, filosofia; valores, metas, crenças; não importa em que terreno queiramos procurar apoio no velho, tudo está contaminado pelo novo. E no lugar de todas as estruturas veneráveis estão se erguendo aparelhos programados e programadores. Por certo: somos, desde já, suficientemente novos, para não podermos chorar o desaparecimento do velho venerável: não mais o veneramos, tendemos a desprezá-lo. Tornou-se ele transparente para o nosso olhar desmitizante. Mas tão pouco conseguimos dar as boas-vindas ao novo: somos ainda,

excessivamente velhos para tanto. Ressentimos, no novo, a negação do próprio solo no qual estamos enraizados. A negação do supremo valor da nossa cultura histórica: o da dignidade do sujeito humano. (Flusser, 2011, p. 188)

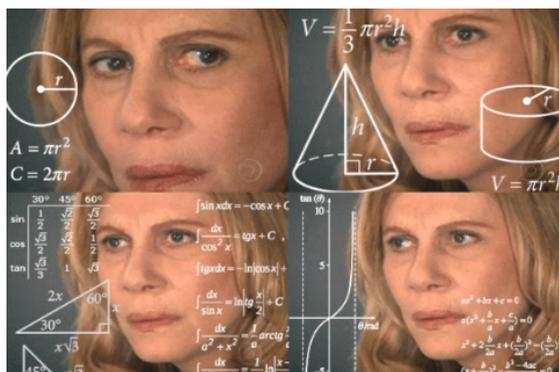
## Comunicação, diálogo e discurso

Considerando, portanto, que existe a possibilidade de teorizarmos este contexto pelas formas de representação, queremos partir para uma discussão sobre experiências intersubjetivas. Tão logo falamos de imagens ou textos estamos falando de cultura. Cultura como esta conjunção de materialidades e imaterialidades produzidas e significadas pela humanidade ao longo das eras que exerce mecanismo de permanência. Se eu represento por imagem, ou por texto, ou por tecno-imagem, as qualidades são intensivamente diferentes. Uma consciência mágica não estabelece determinações irreversíveis, trabalha os elementos lado a lado e os conecta na medida do possível. Pensar magicamente implica em tencionar num pano preto uma dialética da imagem (Didi-Huberman, 2013), significa colocar tudo sobre um fundo escuro e criar as conexões entre um elemento e outro. Pensar historicamente, por outro lado, permite interpretar somente determinações sobre determinações. Ao explorar textos nos prendemos às linearidades, às sintaxes justapostas e rigidamente segmentadas. Isso nos permite colocar o tempo em discurso e criar conceitos para representar a realidade em movimento.

De tal forma, a discussão que pretendemos estabelecer é exatamente da ordem de como ficam as comunicações num contexto pós-histórico. Hibridizamos tanto discursos lineares quanto programações imagéticas hipertextuais. Criamos máquinas de produção de imagens, de textos, e recentemente configuramos os memes (Blackmore, 1999) enquanto unidades culturais de altíssima replicabilidade. A codificação de um meme é completamente diferente de um texto ou de uma imagem. Ao mesmo tempo que a mensagem é clara, a tensão surge exatamente do discurso do texto com a magia da imagem, a linearidade do texto apenas tangencia a circularidade da imagem, de tal forma que abrimos a superfície para um número quase infinito de interpretações; ao mesmo tempo, abrimos caminho para a criação quase irrestrita de novos programas tecno-imagéticos, guiando a interpretação, constituindo muito mais do que simplesmente uma representação. Usar memes se tornou expressão, de tal

forma que é observável a incorporação destas novas unidades culturais no próprio discurso e na construção de imagens. As imagens técnicas, através dos computadores, celulares, telas em geral, povoaram nossa vida, quase num efeito de vídeo inundando nossas percepções (Dubois, 2004), e temos a possibilidade, agora, de nos expressarmos utilizando imagens em nossa construção discursiva. Bem-vindos ao nascer da consciência técnica.

Figura 1: Meme da personagem Nazaré de "Senhora do Destino" (2004-2005).



É claro, portanto, que esta faculdade de reproduzir e programar imagens altera completamente a forma como nos expressamos. O jogo de significados que pode ser observado é sofisticado a tal ponto que ao mesmo tempo que fornece humor, permite uma representação desta mesma imagem em movimento para outros contextos, se apropriando de toda uma linguagem dos gestos, dos elementos de fundo, das expressões e direcionando tudo isto a um contraste: fórmulas matemáticas.

Não bastasse nossa capacidade técnica de criação de imagens, os ambientes das redes alteraram o social. A comunicação agora está predominantemente alocada em aparelhos smartphones e outras vanguardas das tecnologias das informações. Se antes a comunicação era por diálogo analógico, pela voz, olho no olho, agora ela se dá mediatizada por inúmeras tecnologias que fazem com que sua mensagem, que aparece num teclado de dedos, seja enviada para outro aparelho em outro lugar do mundo. Dobra-se o espaço, dobra-se o tempo e de repente tudo se conecta numa rede. Isso cria dois contextos: o primeiro de transmissão vertical de informação por grandes canais de comunicação, que inundam a subjetividade com informações capitais, mediatizando os afetos (Hardt, Negri, 2014), fazendo a pessoa consumir informação, transformada no insumo de

vida da subjetividade contemporânea. Cada vez mais inovadora, cada vez diferente, e em discursos vazios, falamos muito sem ter de fato o que falar. Isso configura, portanto, uma rede discursiva que se propaga pelas redes e atinge inúmeras subjetividades ao redor do globo, massificando e homogeneizando as subjetividades pela linguagem, ou melhor, pelas imagens técnicas. Segundo, que os tempos e os espaços de diálogo mudaram. Estamos cada vez mais acostumados e emitir mensagens, e propagá-la para todos os lados, de tal forma que postamos vídeos no *story* do Instagram, ou na *timeline* do Facebook, sempre discursando para um público que somente nos olha, jamais interage. A interação ficou reservada a mensagens privadas, a espaços enclausurados que permitem trocar mensagens por texto, imagens, vídeos, gifs, memes. Podemos criar grupos e conversar entre diversas pessoas. Mas a ontologia de todos estes espaços de diálogo tem origem no virtual, e de tal forma são qualitativamente diferentes dos espaços analógicos e atuais. As mensagens podem ser 'desdidas' antes que alguém as 'ouça'.

Os processos de subjetivação são expurgados de sua essência humana, afetiva, para serem transportados para um ambiente infinito, de velocidades infinitas, sem tempo algum, em que tudo coexiste e tudo é informação. Se Flusser (2002) configura o *scanning* como o ato de procurar por informações num movimento circular, característico das imagens tradicionais, como é o *scanning* das tecno-imagens? Quais são as informações que absorvemos e procuramos em uma realidade virtual, no ciberespaço (Lévy, 1999)? A comunicação não é mais a mesma. As eleições de 2018 demonstraram como é possível criar uma rede de mentiras, ou melhor dizendo, criar uma hiper-realidade, cheia de simulacros, (Baudrillard, 1991) abarrotada de mentiras, e inserir pessoas nessa trama de informações que é alimentada constantemente. As tramas discursivas do virtual permitem que uma realidade seja configurada por tecno-imagens e seja disparada para inúmeras pessoas. Sem diálogo, ou havendo apenas dentro de uma bolha, de um microcosmos somente com subjetividades concordantes, não há contraste, não há diferença, não há construção de saber. Cabe nos questionar quais são os discursos que são emitidos e quais suas implicações.

## A enunciação e os dispositivos

Considerando o poder de enunciação como o poder fundamental do acontecimento, pelo ato de agir sobre algo considerando sua imagem, pela noção de agenciamento, constitui a capacidade de atuação de determinado sujeito pelo tipo de poder que detém, pelas qualidades e quantidades de seus capitais. Porém, não é estranha a ideia de que existem máquinas abstratas, se formos usar D&G (1995), ou dispositivos, se formos usar Foucault (1987), para entender que certas dinâmicas adquiriram estabilidade num movimento cíclico, constituindo mecânicas independentes, digamos assim, programática, que perpetuam repetições de processos determinados.

A capacidade de determinar o estado das coisas, agir sobre algo, portanto, é nossa herança do projeto do moderno e a própria noção de projeto enquanto ação planejada pela sua perturbação. Projetar é exercer controle através de seus poderes, e por tal, significa enunciar em todos os presentes uma organização. Podemos observar que na organização do social nas cidades, diversos mecanismos foram criados e mantidos sempre perpetuando uma segregação, um acúmulo de riquezas, diversas formas de opressão. Tendo como sistema complexo a organização de sistemas humanos como o social, podemos entender que a ordem emerge do caos. Ao longo das formações históricas sempre se criaram máquinas abstratas que regulamentassem certo comportamento e ao mesmo tempo mantivessem a ordem daquela maneira. Seja o racismo ou qualquer outro mecanismo de biopoder (Foucault, 1987), seja a organização urbanística, seja os meios de transporte, os de produção, as formas executivas e legislativas de governança, todos estes movimentos ao longo do tempo podem e foram apropriados por forças fascistas, se apropriando do mecanismo e direcionando seu funcionamento para o exercício do controle, seja sobre grupos de pessoas, seja sobre estruturas.

E existem certos dispositivos de enunciação que permitem uma estratificação de certos discursos, reviravolta de significação. Considerando duas intencionalidades diferentes, como é o caso de uma mídia radical e de uma mídia hegemônica, podemos considerar duas epistemes diferentes, duas formas de colocar em discurso os mesmos fatos e a hierarquia da informação pela ordem numérica das palavras. Pela estruturação de uma sociedade discursiva, até mesmo as máquinas analógicas corroboram com uma enunciação

da informação. De certo, assim, noticiar os fatos de uma forma para milhões de pessoas da mesma maneira, inevitavelmente modelará a forma como aquela subjetividade perceberá a realidade e reduzirá a possibilidade de perturbações pelos atores sociais.

Desta forma podemos pensar em instituições que modelam as subjetividades pelas enunciações promovidas em discursos vazios, como a Igreja, a Mídia, o Estado e a Família, como diria Guattari (1992). Os pontos focais de nossas análises deverão ser estas instituições, como o próprio nome diz, que instituem modos de ser e fazer. Estes dispositivos impregnados na sociedade determinam, em toda sua complexidade, os movimentos que as subjetividades percorrem em detrimento de suas percepções da realidade – modelada pelos canais de enunciação. Como formigas, receber *inputs* em nossos *smartphones* que nos dão coordenadas de como agir, seja o caminho a fazer pelo GPS, seja pelo tipo de informação a que se tem acesso.

A subjetividade mediatizada depende das tecnologias para viver e conseguir viver bem. Reorganizamos nossas funções em torno do fácil acesso à informação. Assim, surge uma necessidade brutal de se fazer dado de tudo. *BigData* como centralização de toda a estatística humana, capitais informacionais como o *BitCoin* decolam, e as pessoas sequer compreendem do que se fala quando se fala de informação. Estamos falando sobre o estado das coisas, na sua mais pura forma, quantificada pelas suas possibilidades de determinação. Quando se elabora um discurso, produzimos informação, esta, fala sobre uma realidade, a qual está em estado congelado no tempo – ou fora de qualquer tempo. Conhecer o estado das coisas permite entender certos movimentos, elaboração de máquinas, mecânicas de funcionamento, para poder realizar simulações e fazer previsões cada vez mais certeiras – se considerarmos modelos probabilísticos, podemos falar em tempo de vida que determinado algoritmo poderá interpretar os dados. Percebemos que a informação é o que move o mundo, e que quanto mais se tiver, mais entendimento pode se lançar sobre a realidade. O saber é o poder.

### **Design e o capital informacional**

Não é surpreendente que a informação tenha se tornado capital – portanto, moeda de troca – em nossa sociedade. Dada a facilidade de produzir diversos objetos, ou de pagar por eles, o imaterial adquiriu consistência e densidade, se tornando uma materialidade impalpável.

A informação é, principalmente, matéria de análise micropolítica. A informação repassada, seja por discurso ou diálogo, constitui o input sobre o qual a intencionalidade subjetiva se construirá. Por isso é extremamente importante considerar o acesso irrestrito à informação como direito universal, pois do contrário instaura-se um limite para o conhecer. Controle absoluto não só sobre o corpo, mas controle de possíveis pela constituição do imaginário, do poder de situação de uma subjetividade, num controle último de soberania que Achille Mbembe (2018) desenvolve conjuntamente com sua necropolítica: o controle numérico de populações enquanto dado em detrimento de jogos políticos, de poder, e do capital financeiro internacional, através das informações veiculadas em suas realidades de vida, seus modos de subjetivação.

Reconheçamos os fatos, vivemos num paradigma da inteligência, no qual quem tem poder de pensamento, de situação geográfica, política e teórica, detém poder capital (sendo este infiltrado como a ontogênese da grande maioria de poderes atuais). Assim, podemos pensar como o designer, em sua instância de organização – e podemos aproximar organização com informação, se considerarmos Pignatari (1981) e Vieira (2015), e tomar informação como quanta de organização –, utiliza como matéria prima a informação. Não é à toa que se precisa de informações preliminares, no *briefing*, bem como informações que se agregam como essenciais, na fase de desenvolvimento conceitual, para enfim recorrermos aos agenciamentos máqunicos de produção do objeto. O designer possui em si o poder da informação, ou ainda, o designer se transformou em máquina de produção e processamento de informação que funciona através do projeto. Nada foge desta regra: uma cadeira, um site, um bolo, um cartaz, uma instalação artística. Tudo é projeto de informação em sua essência criadora. Afetos, perceptos, composições intrasubjetivas (Guattari, 1990), tudo pode ser objetivado, conceituado, trabalhado linearmente numa projeção futura. Qualquer existência deverá ser virtualizada para ser trabalhada pela imaginação do designer, portanto, tudo em última instância se reduz às probabilidades de acerto da projeção realizada, dada a complexidade de cada sistema alvo do projeto.

É inevitável, portanto, reconhecer o posicionamento do designer nas sociedades atuais enquanto um modelador de realidades. Todo objeto é um dispositivo, capaz de interação e de conexão em rede, criação de imaginários, compõe subjetividades. Dada todas as características

de um dispositivo enquanto máquina de enunciação e subjetivação individual ou coletiva, podemos entender a crise se aproximando: qual a responsabilidade de um designer por suas criações? Um dos debates mais intensos sobre a regulamentação da profissão do designer aqui no Brasil é considerar quais as consequências de um projeto em design mal feito, ou realizado de forma indevida. A proporcionalidade das consequências de um erro projetual é infinita, ledo engano de quem elabora o projeto. Dada a veiculação em massa da informação, o designer se vê no topo da sociedade contemporânea: ele cria as informações na qual todos não de beber, sejam elas na forma de objetos táteis, virtualidades, interações, mensagens, imagens... Num remix do velho, a subjetividade do designer se transforma em máquina produtiva de informação. Mal se sabe, porém, as consequências de tais atitudes discursivas.

Não somente o designer não sabe o que está fazendo, mas todos que compõe a megamáquina das cidades e, em última instância, a cosmomáquina, se nos permitem o neologismo, de uma terra rizomatizada por redes de informação. O cosmos do homem urbano se tornou as cidades. Raquel Rolnik (2015) nos mostra que as grandes cidades ao redor do globo todas se assemelham em estruturas como shoppings, hotéis, restaurantes de franquias internacionais, e tudo se rendeu em última instância ao capital financeiro internacional. As cidades claramente não são mais habitação de trabalhadores; expulsa-os para o melhor funcionamento do capital (Harvey, 2014). Numa atitude positiva de criar um território para o ser humano, criamos uma máquina que fugiu de nosso controle e opera por conta própria: o sistema que nós mesmo criamos nos aprisiona. E devido à altíssima conectividade das engrenagens de uma cidade, não é possível que se tire uma sem que toda uma região deixe de funcionar. Criamos um grande Frankenstein, com peças que cresceram e comprimiram outras, que tomaram movimentos retrógrados. Nos esquecemos de criar um maquinista para esta máquina e quem tomou controle foram as organizações do capital.

Figura 2: Monumento à III Internacional, Vladimir Tatlin.



Assim, considerando o caos informacional e organizacional que impera sobre nossas sociedades, podemos entender que o designer já está inserido num ambiente ridiculamente agressivo. Criar informação significa criar nos moldes permitidos dentro das estruturas disciplinares de tal ou qual ambiência geográfica. Assim, as cidades se transformaram em máquinas que cortam e agenciam fluxos, de acordo com as necessidades de energia. Tem-se movimentos repetitivos, que Flusser (2011) denuncia como a ida ao cinema e ao supermercado, para que se catequize e em seguida se dê o dízimo, se consuma o que se vê. O cinema modela a realidade de uma subjetividade pelos possíveis, e assim doutrina um sujeito enquanto engrenagem. A cidade tem um movimento próprio que se impera sobre suas partes. Viver na cidade é ser mais um que alimenta, com sua energia vital, os fluxos de uma máquina que usurpa a vida das pessoas. Não existe outro tipo de interesse que senão o da movimentação financeira. Deixou de ser habitação para ser grande máquina produtiva, uma indústria como nunca se viu. O moderno estaria orgulhoso dessa construção.

## Considerações Finais

Reconhecendo o design como ferramenta projetiva que permite uma reversibilidade ontológica Virtual-Atual e ao mesmo tempo funciona como máquina de guerra por sua capacidade de analisar sistemas e suas mecânicas e subvertê-las num movimento de desterritorialização, efetivando uma reorganização que retire territórios, que promova uma abertura cada vez maior com o ambiente, podemos interpretar este ensaio como uma tentativa de explicitar um paradigma. Paradigma que se inaugura através de um levante filosófico dentro do design. Nos dedicamos para analisar e delimitar um recorte do contemporâneo que nos permitisse evidenciar certas potencialidades que o designer possui. Ao mesmo tempo que nossos objetivos foram estritamente cartográficos, analisamos também como designers que somos, e decidimos por tomar um posicionamento e defender uma retomada de postura do designer na contemporaneidade. Se, historicamente entendemos que surgimos como forma de conciliar o belo e o funcional, a serviço de uma produção industrial, da construção de uma sociedade de consumo e de sistemas de simulacros, hoje nos estarecemos quanto a isso.

O advento do design e da organização projetual permitiu que construíssemos complexidades cada vez maiores, a tal ponto que criamos uma selva de pedra eficiente que mantém vivos aqueles que servem ao funcionamento da cidade. Nossas organizações e finalidades nos levaram a criar um mundo com plataformas fechadas, com sistemas coercitivos de controle, e sequer percebemos isso. Nós, designers, perdemos a capacidade de criar consciência crítica sobre nossa própria atuação. Nos esquecemos que sempre que miramos uma finalidade, estamos corroborando com uma construção de algum sistema. Seja de enunciados, de visibilidades, de plataformas. Quando projetamos, nós criamos o código. E criar levemente é brincar de Deus. Tal discussão sobre máquina de guerra (D&G, 1995) é extremamente pertinente para os estudos teóricos do design pois revela que, dadas as intencionalidades da subjetividade do designer, dada sua formação histórica, dada o conjunto de técnicas que possui e máquinas a sua disposição, as criações podem assumir formas de organização que restrinjam os possíveis de algum sistema e acabem por determinar certas organizações e regimentá-las sob a premissa de um benefício projetual. Projetamos nas melhores das intenções, mas a falta de conhecimento sobre a complexidade dos sistemas humanos culmina

em projetos isolados que, quando ligados na grande trama humana, a antroposfera, revelam um grande Frankenstein de finalidades contraditórias.

Existem diversas possibilidades de aprofundamentos teóricos sobre isso, como o processo projetual e a coerência das mecânicas elencadas para o desenvolvimento da realidade que aquele projeto visa reorganizar; como a formação ética e estética dos designers através de princípios de direitos humanos e dialógicas entre o fascismo e a violência e o respeito às liberdades individuais e coletivas; entre muitas outras discussões que achamos pertinentes levantar. O projeto é algo que abre uma complexidade inimaginável. Podemos desdobrar um mesmo recorte em toda sua estrutura e dinamicidade e intervir livremente através de proposições virtuais, e estas intervenções correspondem a ontologia da máquina de guerra que D&G (1995) propõem em suas análises. Assim, podemos entender que existem diversas outras preocupações fora as capacidades dedutivas e técnicas para projetos. O mapeamento prévio para identificar as problemáticas é de extrema importância. Quantas vezes não vimos projetos implementados em comunidades que ignoravam completamente a cultura local e social? Quantas vezes não nos deparamos com designers ignorando as problemáticas levantadas por usuários? E não queremos limitar isto a uma mera questão metodológica.

O projeto é máquina eficaz, de potencial virtual, ou seja, infinito. Basta construir suas virtualidades e deixar à cargo das máquinas e métodos a atualização. Guattari, quando questionado<sup>4</sup> sobre qual a finalidade da criação de possíveis, disse e transcrevemos:

O problema é re-centralizar uma finalidade fora das pseudo-finalidades que são os objetivos econômicos, objetivos de um certo tipo de esteticismo, objetivos de poder, e trata-se de reencontrar como objetivo isso que é a finitude, isso que é a singularidade com relação ao desejo, ao nascimento, à morte, a relação com o cosmos, com relação ao devir da existência, dos quais todos os outros tipos de finalidade nos fazem fugir, nos fazem evitar. Quer dizer que a função da filosofia é retirar a ingenuidade da subjetividade, de tirá-la de certo infantilismo, de oferecer a ela a densidade do acontecimento. Sair de certos mitos da eternidade

---

<sup>4</sup> Não conseguimos encontrar o ano da entrevista ou o nome do programa. Disponível em: <https://goo.gl/7u2fc9>. Acesso em 08/11/2017.

que nos são despejados como uma droga, sem parar, por todos os lados.

São as possibilidades que o design pode evocar, os novos possíveis que podem se construir sobre os projetos de um hoje que nos chamam a atenção e que mereceram ser explanados neste ensaio. As novas estruturas de um design em tempo real, que projeta um agora, que reinventa um presente, estão sendo construídas. Se projetamos para nós, sapiens, afinal, todo projeto re-projeta o que significa ser humano, reorganiza finalidades e coordenadas. É através do projeto que podemos inventar novos futuros.

## Referências

- Baudrillard, J. Simulacros e Simulação. Lisboa: Editora Relógio d'Água, 1991.
- Benjamin, W. A Obra de arte na Era de Sua Reprodutibilidade Técnica. Porto Alegre: L&PM, 2013.
- Blackmore, Susan. *The meme machine* – New York: Oxford Press, 1999.
- Bergson, H. Matéria e Memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- Bomfim, G. Design ist Unsichtbar. Rio de Janeiro: Laboratório de representação sensível. 2005.
- Deleuze, G. Diferença e Repetição. Tradução de Luiz Orlandi e Roberto Machado – Lisboa: Relógio d'Água, 2000.
- Deleuze, G. Michel Foucault: as formações históricas, traduzido por Cláudio Medeiros, Mario A. Marino. – São Paulo : n-1 edições e editora filosófica politeia, 2017
- Deleuze, G; Guattari, F. Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.
- Didi-Huberman, G. A imagem sobrevivente: a história da arte e o tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013. pp 383-422
- Dubois, Phillippe. Cinema, vídeo, Godard. São Paulo: Cosac & Naif, 2004
- Flusser, V. Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- Flusser, V. Pós-história: vinte instantâneos e um modo de usar. São Paulo: Annablume, 2011.
- Foucault, M. A História da Sexualidade 1: A vontade de saber. Tradução de Maria Thereza da Costa Albuquerque e J. A. Guilhon Albuquerque – 6ª edição – Rio de Janeiro/São Paulo, Paz e Terra, 2017.
- Foucault, M. A História da Sexualidade 2: O uso dos prazeres. Tradução de Maria Thereza da Costa Albuquerque e J. A. Guilhon Albuquerque – 4ª edição – Rio de Janeiro/São Paulo, Paz e Terra, 2017.
- Foucault, M. Microfísica do poder. Organização e tradução de Roberto Machado. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.
- Foucault, M. Vigiar e Punir: o nascimento da prisão; tradução de Raquel Ramallete. Petrópolis, Vozes, 1987. 288p.
- Foucault, M. As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas. Tradução de Salma Tannus Muchail – São Paulo: Martins Fontes, 1992. 404p
- Guattari, F. Caosmose: um novo paradigma estético. Tradução de Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Claudio Leão – São Paulo: Editora 34, 1992.
- Guattari, F. As três ecologias. Tradução Maria Cristina F. Bittencourt. Campinas: Papyrus, 1990.

- Harvey, David. *Cidades Rebeldes: Do Direito à Cidade à Revolução Urbana*. São Paulo, Martins Fontes, 2014.
- Hardt, M. Negri, A. *Declaración: isto não é um manifesto*. 2014, São Paulo: n-1 edições, 2014.
- Lévy, P. *O que é o virtual*. Col. Trans, São Paulo: Editora 34, 2003.
- Lévy, P. *Cibercultura*. Tradução Carlos Irineu DaCosta. São Paulo: Editora 34, 1999.
- Mbembe, A. *Necropolítica: biopoder, soberania, estado de exceção, política de morte*; traduzido por Renata Santini. São Paulo: n-1 edições, 2018.
- Morin, E. *Introdução ao pensamento complexo*. Porto Alegre: Sulina, 2015.
- Pignatari, D. *Informação, Linguagem, Comunicação*. São Paulo: Editora Cultrix, 1981.
- Rolnik, S. *Esferas da Insurreição: notas para uma vida não cafetinada*. São Paulo: n-1 Edições, 2018.
- Rolnik, R. *Guerra dos lugares: a colonização da terra e da moradia na era das finanças*. São Paulo: Boitempo, 2015.
- Santos, M. *Por uma outra globalização – do pensamento único à consciência universal*. Rio de Janeiro: Record, 2006.
- Vieira, J. *O universo complexo e outros ensaios* – Rio de Janeiro: Rizoma, 2015.