

A genealogia das referências: um estudo sobre a formação da subjetividade do designer/ilustrador na relação com Google Imagens, Pinterest e Instagram

La genealogía de las referencias: un estudio sobre la formación de la subjetividad del diseñador/ilustrador en la relación con Google Imágenes, Pinterest e Instagram

Valkiria Vieira Almeida^[1],
Guilherme Carvalho da Rosa (orientador)^[2]

Resumo: O tema do trabalho é a formação da subjetividade do designer e ilustrador situado no contexto do capitalismo tardio (JAMESON, 2000). De forma específica, interessa a conexão entre a formação da subjetividade e a prática projetual do ilustrador que são colocadas em foco para discutir como as referências disponíveis, propostas através da internet e por meio dos fluxos midiáticos direciona-

[1] Graduanda em Design Gráfico, UFPEL.
valkiriavieira@gmail.com

[2] Doutor em Comunicação Social, PUCRS.
guilhermecarvalhodarosa@gmail.com

dos às imagens, afetam a experiência temporal e de velocidade do sujeito designer. O trabalho tem foco teórico-crítico, mas inclui a observação de três fontes de referências de imagens comuns à prática projetual: Google Imagens, Instagram e Pinterest. As possíveis premissas apontam que o capitalismo tardio, tal como entendido por Frederic Jameson, atua diretamente na lógica temporal do projeto e contribui para uma esterilização da experiência com as imagens.

Palavras-chave: Design. Ilustração. Referências. Genealogia. Velocidade.

Resumen: *El tema del trabajo es la formación de la subjetividad del ilustrador y diseñador situado en el contexto del capitalismo tardío (JAMESON, 2000). De forma específica, interesa la conexión entre la formación de la subjetividad y la práctica proyectual del ilustrador que son puestas en foco para dialogar sobre como las referencias disponibles, propuestas a través de la internet y por los flujos mediáticos dirigidos hacia las imágenes, afectan la experiencia temporal y de velocidad del sujeto diseñador. El trabajo tiene un enfoque teórico crítico, pero incluye la observación de tres fuentes de referencias de imágenes que son comunes en la práctica proyectual: Google Imágenes, Instagram y Pinterest. Posibles premisas apuntan que el capitalismo tardío, tal como entendido por Frederic Jameson, actúa directamente en la lógica temporal del proyecto y contribuye a una esterilización de la experiencia con las imágenes.*

Palabras clave: Diseño. Ilustración. Referencias. Genealogia. Velocidad.

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa integra um Trabalho de Conclusão do Curso de Design Gráfico da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL) e se encontra em andamento. Trata-se de um estudo recente e em estágio inicial que pretende levantar questões para o pensamento crítico da prática profissional do designer e do ilustrador.

A coluna da ombudsman^[8] Suzana Singer do jornal Folha de São Paulo, publicada no domingo 13 de janeiro de 2013, refere-se a um caso de plágio de ilustração ocorrido nas páginas do veículo. Um dos profissionais ilustradores *freelancers* apresentou uma composição para a seção de economia de uma edição do início da semana. No entanto, tal imagem foi motivo de reclamação e contato por parte de alguns leitores que reconheceram a mesma ilustração na capa de uma edição de 2012 do periódico americano *World Policy Journal* feita por um ilustrador malasiano. O jornal, por meio do ombudsman, manifestou-se diante do ocorrido para fazer uma crítica e certificar o plágio. Segundo Singer,

[8] Na imprensa, o termo é utilizado para denominar o representante dos leitores dentro de um jornal e estabelecer um parâmetro crítico dentro do próprio veículo. O jornal Folha de S.Paulo observa que “assumiu o objetivo de ter seu próprio *ombudsman*, um profissional dedicado a receber, investigar e encaminhar as queixas dos leitores; realizar a crítica interna do jornal e, uma vez por semana, aos domingos, produzir uma coluna de comentários críticos sobre os meios de comunicação” (FOLHA, 2014, online). Disponível em <https://bit.ly/3a5SdMX>. Acesso em 9/5/2019.

“ A Secretaria de Redação considera[va] que houve cópia. Afirma ter corrigido a informação imediatamente. [...] Além da questão da autoria, [...] o caso faz pensar sobre o uso das ilustrações no jornal. O desenho original foi feito para a capa de uma revista que trazia um artigo sobre a Olimpíada. Já a coluna de finanças orientava o leitor sobre como economizar para concretizar os sonhos do ano novo. Não havia menção de esporte, mas ninguém percebeu que o texto e o desenho não casavam (SINGER, 2013, p. A6).

A maneira como o fato foi delineado também traz outra questão: o tempo limitado em que o ilustrador está situado. Como pontua Mário Kanno, editor adjunto de arte citado na coluna, “a redação [do jornal] não acredita que a quantidade de colaboradores dificulte o controle de qualidade. Os problemas surgem da rotina inerente à imprensa: prazos curtos e correria do fechamento”. Singer, ao final do texto, faz um apelo a uma possível solução do problema propondo um maior controle de filtros na hora da publicação: “é louvável a Folha abrir espaço para novos talentos, [...] mas o caso dessa semana mostra que a dose foi exagerada. Se é para manter uma vitrine tão variada de ilustradores, é preciso melhorar os mecanismos de controle”.

Com base nesse exemplo, situa-se o presente objeto de pesquisa. De forma ampla, o tema deste trabalho é a formação da subjetividade do designer e ilustrador situado no contexto do capitalismo tardio (JAMESON, 1985). De forma específica, interessa a conexão entre a formação da subjetividade e a prática projetual do ilustrador que são colocadas em foco para discutir como as referências disponíveis, propostas através da internet e por meio dos fluxos midiáticos direcionados às imagens, afetam a experiência temporal e de velocidade do sujeito designer. O trabalho terá foco teórico-crítico em sua conclusão, no entanto pretende incluir a observação de três fontes de referências de imagens comuns à prática projetual cotidiana: Google Imagens, Instagram e Pinterest.

Tal interesse justifica-se pela necessidade de situar a conexão entre pensamento e prática na atividade profissional do designer, partindo de algumas urgências de reflexão dian-

te de um fazer que, por vezes, facilmente pode ser aniquilado no tempo. Essa situação defronta o designer com um mar de referências aparentemente infinito onde seu próprio raciocínio visual imbrica-se com o algoritmo maquínico. Por vezes, há a impressão que nada pode ser pensado fora da máquina e que todas as referências estão dentro dela. Nisso, há certa frustração e fracasso de um sujeito designer que passa frequentemente por uma sensação de “obsolescência”. Como observa a antropóloga Paula Sibilia, “entregue às novas cadências da tecnociência, da mídia e do mercado, o corpo humano parece ter perdido tanto sua definição clássica como a analógica solidez que outrora constituía” (2015, p.17). A condição do sujeito subordinado a um mundo veloz pode ser ilustrada pelo provérbio popular “tempo é dinheiro”. Esta “certeza” afeta diretamente a percepção do indivíduo em relação a esses termos que são colocados como binários. Nessa conjuntura, a lógica da compreensão temporal é atrelada ao capital. “Perder tempo” é um ato pejorativo e a velocidade tem um papel de peso na “economia” desse tempo. Tais questões, embora quase naturalizadas, pertencem diretamente ao fazer do design.

Em *Estética da desapareição* (2015), Paul Virilio compreende que existe uma legitimidade concedida à experiência temporal de constante “vigília”. Esta atende às demandas capitalistas de produção marcadas pelo ininterrupto estado de alerta do sujeito. Porém, escapa da capacidade humana acompanhar a aceleração da máquina. Tal aceleração desmedida, paradoxalmente, situa o sujeito contemporâneo num estado de inércia, logrando delegar as funções de reflexão agora consideradas “trabalhosas” aos sistemas algorítmicos que superam a velocidade da compreensão do indivíduo. Seguindo o mesmo raciocínio, o sujeito designer/ilustrador não se esquiva da dialética da velocidade como valor ativo e sistêmico. Prazos de entrega, novidade e efetividade são alguns dos processos que acompanham o desenvolvimento projetual. Porém, a qualidade do “produto final” pode

ser desconsiderada ao enfrentar-se com a subordinação do projeto aos limites temporais não controlados pelo designer, onde suspeita-se que este apoia-se nas referências visuais disponíveis na internet numa tentativa de finalizar seu trabalho o mais rápido possível.

Com base na apresentação desse cenário, as possíveis consequências que acompanham o fenômeno da velocidade na profissão são pensadas de maneira empírica neste trabalho na tentativa de traçar alguns dos possíveis descarrilamentos que antecedem uma necessidade de reflexão sobre as “ferramentas” disponíveis para esse sujeito ilustrador/designer.

Deste ponto surge a preocupação com uma lógica projetual que pressupõe estrutura e, conseqüentemente, poder. Para Giorgio Agamben, essa prática pode ser denominada como dispositivo, termo que

“ nomeia aquilo em que e por meio do qual se realiza uma pura atividade de governo sem nenhum fundamento no ser. Por isso os dispositivos devem sempre implicar um processo de subjetivação, isto é, devem produzir o seu sujeito (2009.p.38).

Considerando as circunstâncias em que o profissional da área encontra-se, existe a urgência do designer pensar na articulação temporal do seu projeto para que este não se torne uma prática meramente instrumental. Sendo o tempo uma presença disciplinar, existe a necessidade de compreendê-lo como categoria social e de pensamento. As relações ponderadas neste objeto são possíveis dadas as articulações pensadas fora do campo do design que contribuem para a aproximação da pesquisa sob um olhar interdisciplinar com a filosofia, a comunicação e as ciências sociais.

A pesquisa apresenta como objetivo, inicialmente, observar as referências disponíveis ao sujeito ilustrador/designer no contexto do capitalismo tardio. A lógica cultural do capitalismo tardio é o pós-modernismo, termo escolhido para contextualizar de onde surge o problema central da pesquisa e,

assim, compreender o que direciona o sujeito designer para efetuar, por exemplo, práticas como o pastiche^[4] ou o plágio de imagens. Esta inferência também nos faz pensar sobre os limites entre o pastiche e as tendências de estilos, e mesmo sobre a relevância de praticar e desenvolver um estilo próprio^[5], em tempos que regem uma constante necessidade de produtividade instrumentalizada, onde não há espaço para realizar práticas que requerem de um olhar “tedioso” sob a perspectiva do capitalismo.

Na trilha dessa discussão, será estudada a conexão entre a formação da subjetividade com a prática projetual do ilustrador. Sobre essa relação, vai interessar, na conclusão do trabalho, especialmente o contato com referências disponíveis no fluxo midiático direcionado às imagens, diretamente nas plataformas Google Imagens, Instagram e Pinterest. Num contexto em que os dispositivos se tornam cada vez mais presentes no cotidiano, é importante se ater aos jogos de poder sob os quais estão inscritos. Tais jogos, dificilmente estão enunciados aos que se propõe a utilizar o dispositivo, pensando este último em um operador do biopoder, no sentido foucaultiano.

O paradigma metodológico abordado na presente pesquisa é a noção de genealogia nietzschiana interpretada por Michel Foucault. Segundo a enciclopédia de antropologia da USP esta é

“dissociativa”, buscando refutar a existência de essências e identidades eternas e procurando apresentar os acontecimentos múltiplos, heterogêneos e disparatados presentes na origem. Em segundo lugar, ela é “paródica”, destruindo os valores e as realidades aceitas, negando-se a venerá-los[...]. Finalmente, a genealogia é “disruptiva” do sujeito de conhecimento e da verdade, não se limitando a inquirir a verdade daquilo que se conhece e questionando também quem conhece, de modo a propor uma crítica do próprio fundamento antropológico do saber, isto é, do sujeito do conhecimento. (MORAES, 2018, online)^[6].

[9] Jameson define o pastiche como “é o imitar de um estilo único, peculiar ou idiossincrático, é o colocar de uma máscara linguística, é falar em uma linguagem morta.” (JAMESON, 1985, p.44). O pastiche seria a repetição, a banalização da imagem, junto com uma carência da arqueologia dessa imagem que nos levaria a uma esterilização da experiência.

[10] Aqui o sentido para estilo próprio é empírico e refere-se a criação de uma tendência pessoal sem estar atrelada as referências visuais em voga no mercado, procurando articular gostos pessoais inusitados, e inclusive se auto-referenciando.

[11] Disponível em <http://ea.fflch.usp.br/conceito/genealogia-michel-foucault>. Acesso em 30/04/2019.

O método genealógico compreende as configurações singulares de um sujeito que é formado através da história, das relações de poder e das práticas discursivas que criam dispositivos. Refletindo sobre o papel da figura do historiador, aquele que de certa forma representa a história da história, nos encontramos com “os usos” da história e como ela atravessa a nossa percepção da formação da própria identidade. Para Foucault:

“ A história genealógicamente dirigida, não tem por fim reencontrar as raízes de nossa identidade, mas ao contrário, se obstinar em dissipá-la, ela não pretende demarcar o território único de onde nós viemos, [...] ela pretende fazer aparecer todas as descontinuidades que nos atravessam (FOUCAULT, 2008, p.21).

A pesquisa em genealogia procura fragmentar algo tido como coeso, salientando os processos heterogêneos que compõem discursos de poder e saber dentro de uma lógica específica. Isto nos faz pensar sobre as “verdades absolutas” que podem ser assumidas inclusive dentro do campo do design, contribuindo para uma prática sem reflexão. Pensar sobre a formação do sujeito designer/ilustrador, sob uma ótica genealógica, implica rever as relações de poder em que este está inserido. Refletir principalmente sobre os descaminhos e o contexto que levam o sujeito a se colocar no lugar de designer/ilustrador abre espaço para compreender os processos de subjetivação que estão atrelados à prática profissional por meio de discursos inscritos em dispositivos do cotidiano. No caso da presente pesquisa, tais dispositivos parecem dissimular-se como ferramenta inofensiva, auxiliando e inclusive acelerando os processos de produção. Considerando o sujeito ilustrador/designer como observador de um universo visual, é relevante ater-se aos processos de configuração que compõem sua prática. Para Jonathan Cray

“ O rápido desenvolvimento, em pouco mais de uma década, de uma enorme variedade de técnicas

de computação gráfica é parte de uma drástica reconfiguração das relações entre o sujeito que observa e os modos de representação” (CRARY, 2012, p.11).

Observar essas relações levando em consideração uma perspectiva genealógica, norteia esta pesquisa a realizar uma análise do cenário em que o designer atua, sob o entendimento de que este deve se tornar um sujeito crítico. Desta maneira o presente trabalho propõe um panorama reflexivo que aborda questões empíricas que acompanham o designer/ilustrador em suas práticas projetuais.

Visto isso, como caminho metodológico, inicialmente, será realizada uma revisão bibliográfica sobre os autores que serão utilizados para o desenvolvimento do objeto de pesquisa. Sucessivamente, consta uma observação empírica, ainda que descritiva, das plataformas escolhidas para compor a análise, considerando a recorrência do uso destas pelos profissionais da área^[7]. Concluídas tais etapas, será realizada uma análise crítica dessas plataformas envolvendo o repertório empírico da pesquisadora como ilustradora e estabelecendo um diálogo com os autores que versam sobre subjetividade, dispositivo, velocidade e tempo.

A seguir e, no ensejo desse caminho proposto, o trabalho apresenta uma revisão teórica das principais noções dentro do interesse da pesquisa. Após, são apresentados dois capítulos que versam sobre o caminho delineado acima: uma descrição das plataformas sucedida de uma análise genealógica destas.

1. DISPOSITIVO E SUBJETIVIDADE

Na continuação será apresentada uma revisão teórica sobre os principais conceitos que permeiam este trabalho. A revisão inicia com a noção de dispositivo em sua acepção foucaultiana.

Para compreender o que configura o dispositivo e como ele irá dialogar com a área do design, é importante salientar que a noção utilizada nesta pesquisa é retirada principalmente do livro *A Microfísica do Poder* (2008), onde a conotação do

[12] Tal recorrência parte da própria prática empírica da pesquisa como ilustradora, considerando uma espécie de “ubiquidade” dessas fontes de referências no trabalho projetual cotidiano.

termo se refere a elementos heterogêneos discursivos e não discursivos que estruturam o dispositivo. Dessa forma, o dispositivo vai além do discurso e se configura como uma espécie de “regra do jogo” autorizada pelo saber. Essas regras não precisam ser enunciadas a todo o momento, mas são praticadas cotidianamente de diversas formas, especialmente de maneiras irrefletidas. É importante esclarecer esta questão, pois o conceito de dispositivo foi utilizado por Foucault em textos anteriores, principalmente em *A Arqueologia do Saber* (1987) na forma de *epistême*, que se refere a um dispositivo apenas de caráter discursivo. Sendo assim, o dispositivo é compreendido em sua noção “atualizada” para esta pesquisa. “Com os dispositivos, você quer ir além do discurso. Mas estes conjuntos, que reúnem muitos elementos articulados, permanecem neste sentido conjuntos significantes” (FOUCAULT, 2008, p. 140).

Apreender o dispositivo como conceito aplicável em múltiplas áreas do conhecimento é fundamental para assimilar o universo conflitante em que este está inserido. Inicialmente é importante estar aberto ao que diz respeito à “forma” em que o dispositivo se apresenta, pois ela pode ser versátil, o que contribui com a dificuldade em identificar o dispositivo como tal. Essas possibilidades de representação ocorrem pela complexidade do dispositivo em si. Para Foucault, o dispositivo pode ser:

“ Conjunto heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas. Em suma, o dito e não dito são elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se pode estabelecer entre estes elementos (FOUCAULT, 2008, p.138).

Assim, para que um conjunto de discursos e conceitos enquadre-se como dispositivo, este sempre terá nas suas entrelinhas estratégias de relações de poder sustentando um tipo de saber e sendo igualmente sustentadas por este. Re-

conhecer o tipo de discurso que se produz dentro da lógica do dispositivo é essencial para compreender como este opera. Para exemplificar as possibilidades que o discurso sugere, Foucault aponta onde este se manifesta a efeitos práticos:

“ Demarcando a natureza da relação destes elementos heterogêneos que compõem o dispositivo: Um discurso pode aparecer como programa de uma instituição, ou como elemento que permite justificar e mascarar alguma prática que permanece muda, pode funcionar ainda como reinterpretação desta prática, dando-lhe acesso a um novo campo de racionalidade. Em suma, entre estes elementos, discursivos ou não, existe um tipo de jogo, ou seja, mudanças de posição, modificações de funções, que também podem ser muito diferentes (FOUCAULT, 2008, p.138).

Quando se fala do acesso a um novo campo de racionalidade não se trata necessariamente de uma questão positiva ou negativa, mas apenas uma variável no plano da produção da verdade, o grande objeto filosófico de Foucault (2004). O que poderia se tornar problemático é quando a lógica do mesmo campo de racionalidade se torna paradigmática, ofuscando outras possibilidades de compreensão sobre determinado assunto. Isso ocorre porque “a produção da verdade tomou forma e se impôs a norma do conhecimento” (FOUCAULT, 2008, p.66), o que indica casos onde a verdade pode parecer incontestável e absoluta. Se pensarmos na produção da verdade com a mesma configuração da circulação cultural, veremos que estas não se distanciam no que diz respeito à construção do que é dito e aceito socialmente. Seguindo essa lógica podemos usar o exemplo da genealogia que considera as discontinuidades que nos atravessam para deduzir que não existe um âmago fixo.

“ Se o genealogista tem o cuidado de escutar a história [...], o que ele aprende? Que atrás das coisas há “algo inteiramente diferente”: não seu segredo essencial e sem data, mas o segredo que elas são sem essência, ou que sua essência foi construída peça por peça a partir de coisas que lhe eram estranhas (FOUCAULT, 2008, p.13).

A genealogia aponta para um caminho onde é assumido o incerto, onde as “verdades” são produzidas e operam por meio de convenções ou “contratos” que muitas vezes são estabelecidos sem consulta. Com efeito, os dispositivos se beneficiam da rigidez com que os conceitos de elementos discursivos e não discursivos veiculam no imaginário coletivo de determinada cultura. Segundo Foucault isto acontece porque “nem a relação de dominação é mais uma ‘relação’, nem o lugar onde ela se exerce é um lugar” (2008, p.16). Referindo-se às regras que compõem o jogo de dominação e de poder que determinado dispositivo propõe em relação com suas próprias características, é interessante salientar que o poder não é colocado aqui como “pólo negativo”, ou de maneira em que este desfavoreça necessariamente um termo em relação a outro. O poder é explorado de maneira abrangente, sendo assim:

“ deve ser analisado como algo que circula, ou melhor, como algo que só funciona em cadeia. Nunca está localizado aqui ou ali, nunca está nas mãos de alguns. [...] O poder funciona e se exerce em rede. Nas suas malhas os indivíduos não só circulam mas estão sempre em posição de exercer este poder e de sofrer a sua ação (FOUCAULT, 2008, p.103).

A concepção do poder como algo mutável e não fixo, auxilia-nos na visualização de um cenário ainda mais complexo. Para Foucault, o poder não pode ser “atingido” nem “combatido”, pois ele está sempre em circulação. O indivíduo “é um efeito do poder [...] ou pelo próprio fato de ser um efeito, é seu centro de transmissão. O poder passa através do indivíduo que ele constitui” (2008, p.103). No contexto contemporâneo, o poder se dá pela relação entre sujeitos e dispositivos, onde as preocupações desse sujeito que se vê “fragmentado” pela nova vida burocrática são consequências do capitalismo e da descentralização. Sobre essa estrutura social, Foucault observa que “não seria provavelmente errado definir a fase extrema do desenvolvimento do capitalismo que estamos vivendo como uma gigantesca acumulação e proliferação de

dispositivos” (2008, p.42). O “surgimento” ou a complexificação desse sujeito atrelado às novas exigências de uma sociedade pós-industrial leva à coação de lidar com uma ruptura tanto estrutural como cultural que, para Fredric Jameson, desenvolve-se como dominante cultural (1985, p.29).

As características do pós-modernismo, nesses termos, atendem talvez as consequências mais “severas” dos dispositivos modernos, onde a formação de um sujeito através do filtro da experiência do capitalismo se degenera na forma de um sujeito espectral, plasmado na tela. Segundo Giorgio Agamben:

“ Diferentemente do que acontecia com os dispositivos ditos tradicionais (a confissão, a prisão, as escolas, etc), isto é, um ciclo completo de subjetivação (um novo sujeito que se constitui a partir da negação do velho), nos dispositivos modernos (a internet, os telefones celulares, a televisão, as câmeras de monitoramento urbano, etc), não é mais possível constatar a produção de um sujeito real, mas uma recíproca indiferenciação entre subjetivação e dessubjetivação, da qual não surge senão um sujeito espectral (AGAMBEN, 2009, p.14).

Nessa lógica de “projeção” onde as possibilidades do *eu* plasmado na tela são viáveis graças ao momento histórico em que nos encontramos, é pertinente se perguntar até que ponto discernimos o que pertence ao raciocínio relativo a uma articulação crítica entre referência e sujeito e a própria lógica gerada pelo algoritmo da internet. No processo de formação das subjetividades que se moldam pela ferramenta do dispositivo, em sua raiz se encontra “um desejo demasiadamente humano de felicidade, e a captura e a subjetivação deste desejo, numa esfera separada, constituem a potência específica do dispositivo” (AGAMBEN, 2009, p.44). A “captura” do desejo, além de formar parte do dispositivo, muitas vezes pode ser uma “isca” para que um sujeito concorde consciente ou inconscientemente a participar de tais jogos de poder, visto que “o interesse [pelo poder] é sempre uma decorrência e se encontra onde o desejo o coloca” (DELEUZE *apud* FOUCAULT, 2008, p.45). Cercado por estas armadilhas que dão

a sensação de “controle” sob as situações provocadas pelos dispositivos, parece natural não questionar os impulsos do desejo que são extremamente maleáveis e podem ser produzidos por excitações externas, gerando no sujeito um interesse que lhe parece inerente e que o integra de maneira fluida em relações de saber e poder. Para Agamben os dispositivos também visam “a criação de corpos dóceis [...] que assumem a sua identidade e a sua ‘liberdade’ de sujeitos no próprio processo de assujeitamento” (2009, p.46). Sem ir muito longe, esse processo sugere, por exemplo, a limitação da própria expressividade, seja dos gestos, do gosto musical ou das escolhas que atraem mais visualmente, pois o sujeito se encontra na situação de se moldar ou de se acoplar a algo que lhe é oferecido “de fora”. Nesse desenho há uma procura por se encaixar no que está “disponível”, contribuindo para o raciocínio de que não existe um universo de referências além das disponíveis.

Na sociedade da informação, homem e técnica tornaram-se conceitos complexos que fazem parte das novas constituintes dos saberes e poderes modernos, onde “proliferam outros modos de ser e de narrar o que somos: novas definições da vida, dos corpos e das subjetividades, em sintonia com as mudanças ocorridas no campo tecnocientífico” (SIBILIA, 2015, p.17). Na trilha desse argumento, Sibilia aponta onde o desejo coloca o interesse: na tecnologia e na velocidade, pois constantemente se apresentam com valores eufóricos e de progresso.

“ Tão intimados como seduzidos pelas pressões de um meio ambiente amalgamado com o artifício, os corpos contemporâneos não conseguem fugir das tiranias e das delícias do *upgrade*. Essa mania de aprimoramento sem pausa não aposta em qualquer direção; ela tem um norte bem preciso, no qual lateja o desejo de ajustar a própria compatibilidade com o tecnocosmo digitalizado (2015, p.14).

As constantes atualizações aparentemente inevitáveis e necessárias para o caminho do “progresso”, comprometem

as opções de escolha entre atualizar-se ou não. Isso pode ser conferido, por exemplo, nos incessantes lançamentos de telefones celulares onde as mesmas atualizações que contribuem com um suposto “melhoramento” de desempenho, logo acabam ocupando espaço no armazenamento e deixando o aparelho ultrapassado. “Nesse contexto [...] surge uma suspeita inusitada: o corpo humano, em sua antiga configuração biológica, estaria se tornando “obsoleto”. (SIBILIA, 2015, p.14). Pois já não encontra os meios para alcançar ou competir com a velocidade das atualizações tecnológicas. Em decorrência disso, vê-se a necessidade de pensar sobre a velocidade como paradigma existencial da contemporaneidade, para assim melhor analisar como essa lógica afeta a percepção e formação do sujeito, tal como observa a autora:

“ O corpo recebe, assim, uma grave acusação: é limitado e perecível, imperfeito e impuro, fatalmente condenado ao descarte e a obsolescência. É justamente desse impulso que emana, agora, o imperativo do upgrade tecnocientífico: uma intimação a reciclagem e à atualização constantes, como uma tentativa de fugir dos limites biológicos impostos pela insistente carcaça carnal (SIBILIA, 2015, p.97).

Nessa articulação de relações entre poderes e saberes no campo da tecnologia, encontra-se o *biopoder*. Tal termo foi cunhado por Michel Foucault especialmente no volume 1 da obra *História da Sexualidade* onde ele situa o termo como uma “inserção controlada dos corpos no aparelho de produção” (1999, p. 131) Tal junção se estabelece quando os dispositivos produzem efeito de poder diretamente sobre os corpos, sem que isso seja feito por meio de uma violência explícita. Com base nesse entendimento, Sibilia observa que

“ as novas ciências da vida se aliaram a teleinformática de modos cada vez mais intrincados, com suas tendências virtualizantes, seu embasamento na informação supostamente imaterial e seu horizonte de digitalização universal, ambos os tipos de saberes e ambos conjuntos de técnicas se aplicam aos corpos, às subjetividades e às populações para

consumar diversas metas, além de contribuírem para produzi-los em vários sentidos (2015, p.87).

Este projeto, que tem como base um “aprimoramento” do ser humano, empreende no caminho de inquietantes ecos totalitários que pretendem exercer o controle de maneira integral sobre a vida, superando suas limitações biológicas e considerando a materialidade do homem como um empecilho para atingir sua potência máxima de produção. Segundo Sibilia, no fundo, a lógica do upgrade reside dentro do biopoder, pois “a função do biopoder que ainda persiste, mesmo após tantas transformações: [é a de] canalizar produtivamente as energias vitais” (2015, p.240). Os indivíduos considerados como capacitados para o mercado não são apenas aqueles que têm familiaridade com as novas tecnologias, mas aqueles que têm a capacidade de “se adaptar às mudanças e à velocidade de modo geral” (SIBILIA, 2015, p.192). Portanto, a produção do sujeito nestas condições, ou neste cenário onde o homem se perde no horizonte das reformulações de si, aponta para o surgimento dos novos modelos de subjetivação. Diferentes daqueles corpos dóceis e úteis que eram produzidos no capitalismo industrial, onde a identidade era percebida como fixa e estável, agora cede-se espaço para “modelos subjetivos efêmeros, descartáveis, sempre vinculados aos voláteis interesses do mercado” (SIBILIA, 2015, p.34).

No capítulo *Mutações: a crise do industrialismo*, Sibilia notifica que a máquina mais emblemática do capitalismo industrial era o relógio, talvez por sua apresentação “cotidiana e até menos suspeita em sua aparente banalidade” (2015, p.21). Este aparelho que consiste na marcação da passagem do tempo de maneira mecanizada, introduziu-se nas cidades industriais que começaram a exigir uma rotina metódica, “inaugurando assim, virtudes como a pontualidade e aberrações como a perda de tempo” (SIBILIA, 2015, p.22). Tendo em consideração o tempo como uma presença disciplinar e de autocontrole, este serve tanto para se “guiar” e

responder de maneira positiva aos valores de pontualidade, como para o “auto policiamento” na execução das tarefas cotidianas. Sendo assim, Sibilia sugere que a atualização do relógio analógico para o digital, indicaria que o tempo experienciado pelo sujeito contemporâneo perdeu o sentido de seus interstícios (2015, p.29) favorecendo um novo modelo de continuidade temporal, onde os valores atribuídos a este novo modelo estão alinhados com o mercado e com a interrupção produtiva do sujeito.

“ O tempo não é mais compartimentado geometricamente, passando ser um contínuo fluido e ondulante, sempre escoando e nunca suficiente. Mais uma vez, o relógio serve como emblema e como sintoma, expressando em seu corpo maquínico a intensificação e a sofisticação da lógica disciplinar na sociedade de controle (SIBILIA, 2015, p.29).

O avanço nos conhecimentos científicos, técnicos e burocráticos considerados vitais para o progresso da produção e do consumo, que tem um reflexo direto nas organizações da vida diária, sugerem mudanças conceituais e de representação em diversos âmbitos da vida, inclusive do espaço e do tempo. Como lembra o geógrafo David Harvey, “sob a superfície de ideias do senso comum e aparentemente ‘naturais’ acerca do tempo e do espaço, ocultam-se territórios de ambiguidade, de contradição e de luta” (2008, p.190).

Para melhor compreender as possíveis “rupturas” que podem ser atribuídas ao conceito temporal, em *A condição pós-moderna* (2008) este autor nos introduz na reflexão sobre a experiência do espaço e do tempo, visto que raramente lhes atribuímos um sentido que não seja o do senso comum. Harvey considera importante contestar o sentido aparentemente único e objetivo desses conceitos para assimilar que existe uma diversidade de concepções e percepções humanas na experiência pessoal do espaço e do tempo:

“ Na sociedade moderna muitos sentidos distintos de tempo se entrecruzam. Os movimentos cíclicos e

repetitivos (do café da manhã, da ida ao trabalho [...] aniversários, férias, abertura das temporadas esportivas) oferecem uma sensação de segurança num mundo em que o impulso geral do progresso parece ser sempre para frente e para o alto (HARVEY, 2008, p.187).

Nossas rotinas diárias são pautadas por certas noções temporais, mas não significa que o tempo compreendido de “maneira popular” seja o “mais fácil” de se lidar ou de assimilar, pois ele pertence a um universo abstrato e traduzido. Por isso, sempre haverá a possibilidade tanto de aprender como de praticar outras noções temporais, não apenas aquelas que “apontam” necessariamente para a frente e para o alto, pois essas noções que têm a ver também com a espacialidade, são apenas traduções de algo que nunca será alcançado em sua materialidade.

Sobre o espaço, este também tem um entendimento reduzido e naturalizado, sendo tratado como um atributo apenas objetivo, onde pode ser medido, calculado e assim, apreendido. Não obstante, como salienta Harvey, na história da formação dos conceitos tanto temporais como espaciais, estes sempre foram marcados por fortes rupturas e reconstruções epistemológicas, portanto “nem o tempo nem o espaço podem ter atribuídos significados objetivos” (2008, p.189).

CONSIDERAÇÕES PARCIAIS

Por meio dessa pesquisa, que, como visto, encontra-se ainda em processo, as considerações não encontram-se “fechadas” e não apontam exatamente a uma “solução” concreta do problema. Este trabalho não segue a linha de pesquisa de uma possível “filosofia do design”, mas traz conceitos da filosofia em diálogo direto e interdisciplinar com o campo do design, possibilitando um novo horizonte para o pensamento do designer e ilustrador. A ótica genealógica situa o designer em contato com outras *referências* teóricas e o coloca na situação de problematizar constantemente seu posicionamento diante de sua prática projetual, a partir de novas ferramentas ou

conceitos que devem ser levados em consideração na avaliação de seu projeto. Apesar de ser uma investigação em curso, considera-se a genealogia como uma prática possível no fazer e no pensar do design que pode ajudar a conduzir o campo de estudo e a prática profissional a um panorama desejável de criticidade. A observação das fontes de referência de imagens que são comuns a prática do designer, Google Imagens, Instagram e Pinterest, não foi concluída, porém foram mencionadas nesse trabalho para atentar o leitor sobre quais objetos específicos estão sendo colocados em foco nessa discussão. O conceito de dispositivo está presente em ferramentas do nosso cotidiano atuando diretamente na formação da subjetividade do designer. Trata-se de uma questão significativa que acredita-se ter reflexo no projeto de pesquisa finalizado. Algumas das noções que ainda serão desenvolvidas, sobre tempo e velocidade (VIRILIO, 2015), podem expandir o panorama de quem utiliza esses dispositivos imagéticos que, apesar de apresentarem uma lógica sistêmica implícita, podem ser transgredidos e vigiados criticamente pelos profissionais e pelos consumidores. Propor questões dentro da área do design sob um olhar genealógico e contribuir para um sujeito crítico sobre noções fundamentais que formam a maneira de pensar e projetar do designer é um privilégio que surge justamente de um pensamento interdisciplinar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGAMBEN, Giorgio. **O que é contemporâneo?**. Santa Catarina: Argos, 2009. CRARY, Jonathan. **Técnicas do observador**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

FOUCAULT, Michel. **A Arqueologia do Saber**. 3.ed. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1987.

FOUCAULT, Michel. **A Microfísica do Poder**. São Paulo: Paz & Terra, 2008. FOUCAULT, Michel. **A Verdade e as Formas jurídicas**. 3.ed. Rio de Janeiro: Nau, 2002.

FOUCAULT, Michel. **História da Sexualidade.**

13.ed. Rio de Janeiro: Graal, 1999.

HARVEY, David. **A condição pós-moderna.**

17.ed. São Paulo: Loyola, 2008.

JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo, a lógica cultural do capitalismo tardio.** 2.ed. São Paulo: Ática, 2000.

MORAES, Marcos Vinicius Malheiros. 2018. "Genealogia – Michel Foucault". In: *En- ciclopedia de Antropologia*. São Paulo: Universidade de São Paulo, Departamento de Antropologia. Disponível em: <<http://ea.fflch.usp.br/conceito/genealogia-michel-foucault>>. Acesso em: 30 abr. 2019

SIBILIA, Paula. **O homem pós-orgânico: A alquimia dos corpos e das almas à luz das tecnologias digitais.** Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.

SINGER, Suzana. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 13 jan, 2013. Coluna Ombudsman. p.A6.

VIRILIO, Paul. **Estética da desapareição.** Rio de Janeiro, Contraponto, 2015.