

Histórias sobre *design*, fotografia e arte na cultura visual contemporânea

Histories about design, photography, and art in contemporary visual culture

Rafael Frota¹ , Jofre Silva¹ 

RESUMO

Este artigo investiga as relações técnicas, estéticas e históricas entre o *design*, a fotografia e as artes visuais, propondo a compreensão dessas disciplinas não como campos autônomos do conhecimento, e sim expressões intrinsecamente conectadas, cujas influências mútuas contribuem para a compreensão de elementos da cultura visual. Ao adotar uma perspectiva fundamentada no pensamento de Michel Foucault, o texto destaca, também, como a dinâmica entre os saberes, os poderes e os processos de subjetivação permeiam a criação imagética e fomentam movimentos de resistência — que, para o autor, são forças propulsoras para a inovação e para a originalidade. A interseção entre esses campos, permeada pela interdisciplinaridade, revela um panorama complexo e dinâmico, em que os limites entre as práticas criativas se diluem e, com isso, abrem espaço para novas abordagens e interpretações que alimentam o tecido cultural contemporâneo.

Palavras-chave: *Design*. Fotografia. Artes visuais. Processos de subjetivação. Cultura visual.

ABSTRACT

This paper investigates the technical, aesthetic, and historical relationships between design, photography, and the visual arts. It proposes an understanding of these disciplines not as autonomous fields of knowledge, but rather as intrinsically connected expressions, whose mutual influences contribute to a better understanding of visual culture elements. While adopting an approach based on Michel Foucault's work, the discussion also highlights how the dynamics between knowledge, powers, and subjectivation processes permeate image creation and encourage resistance movements — which, according to the author, are driving forces for both innovation and originality. The intersection between these fields, permeated by interdisciplinarity, reveals a complex and dynamic panorama, in which the limits between creative practices are blurred. This, as a result, opens space for new approaches and interpretations that feed the contemporary cultural fabric.

Keywords: *Design*. Photography. Visual arts. Subjectivation processes. Visual culture.

¹Universidade Federal do Rio de Janeiro – Rio de Janeiro (RJ), Brasil. E-mails: rafaelfrota@gmail.com; jofre@eba.ufrj.br

Recebido em: 27/01/2024. Aceito em: 03/06/2024

DESIGN, ARTE E FOTOGRAFIA

O presente estudo resulta de uma metodologia qualitativa exploratória para compreender os processos de subjetivação nas diferentes dimensões da criação da imagem fotográfica. Comumente descrito como aspecto subjetivo do pensamento, tal experiência envolve dinâmicas que ainda não são muito investigadas. Por isso, apoia-se nos seminários de Michel Foucault sobre o sujeito em suas formas de subjetividade, como definido em suas *tecnologias do eu*, nos anos iniciais da década de 1980, e que mais tarde são sistematizadas e disseminadas por Gilles Deleuze, especialmente, na publicação intitulada *Foucault*, de 1986.

A discussão motivadora deste texto faz parte de uma investigação desenvolvida no âmbito do laboratório e grupo de pesquisa do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) intitulado *Photography: Art, Design & Communication (PHADEC)*, que há 11 anos integra a Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro. O espaço possibilita atividades diversas sobre a tecnologia fotográfica em suas interfaces com a arte, o *design* e a comunicação. Nesse período, por exemplo, já passaram pelo laboratório mais de 230 estudantes, abrigando cerca de 190 portfólios de ensaios fotográficos.

Nos encontros entre as histórias da fotografia no *design* e na arte, por exemplo, o corpo responsável pela criação das imagens fotográficas apresentadas a seguir, em seus processos de subjetivação, especificamente na dimensão formal do *saber*, evita reunir uma visão dos campos plurais e complexos, derivados de distintas condições sociais e econômicas. Escolhe a provocação da missão impossível defendida por Cardoso (2022) ao tratar o *design* como uma atividade essencialmente híbrida e, desse modo, por demais complexa e multifacetada para caber em qualquer definição estreita. Assim, percebe a sua “capacidade de construir pontes e forjar relações num mundo cada vez mais esfacelado pela especialização e fragmentação de saberes” (Cardoso, 2022, p. 173), que evidencia a sua relevância em nossa época.

Seguindo tal pensamento, é possível observar em Flusser (2018) que etimologicamente as palavras “*design*”, “*arte*” e “*técnica*” sempre estiveram fortemente conectadas, o que torna inviável que se pense em cada uma delas como representante de uma atividade essencialmente autônoma. O autor discorre sobre isso:

O equivalente latino do termo grego *techné* é *ars*, que significa, na verdade, “manobra” (*Dreh*). O diminutivo de *ars* é *articulum* — pequena arte —, e indica algo que gira ao redor de algo (como por exemplo a articulação da mão). *Ars* quer dizer, portanto, algo como “articulabilidade” ou “agilidade”, e *artifex* (“artista”) quer dizer “impostor”. O verdadeiro artista é um prestidigitador, o que se pode perceber por meio das palavras “artifício”, “artificial” e até mesmo “artilharia”. Em alemão, um artista é um *Könnner*, ou seja, alguém que conhece algo e é capaz de fazê-lo, pois a palavra “arte” em alemão, *Kunst*, é um substantivo que deriva do verbo “poder”, *können*, no sentido de ser capaz de fazer algo; mas também a palavra “artificial”, *gekünstelt*, provém da mesma raiz (Flusser, 2018, p. 160).

O substantivo inglês “*design*”, por sua vez, refere-se tanto à ideia de *plano*, *desígnio* e *intenção* quanto à *configuração*, *arranjo*, *estrutura* (Cardoso, 2000). Ele origina-se no verbo latino “*designo*”, que pode significar tanto *designar*, *indicar*

quanto *marcar, traçar, representar*, ou ainda *ordenar, dispor, regular* (Faria, 2023). Com isso, é possível que se perceba que o termo já é ambíguo em sua própria formação, estabelecendo-se entre duas acepções: uma abstrata, da ordem do *conceber*, e outra concreta, da ordem do *fazer* (Cardoso, 2000).

Ante o exposto, Flusser (2018) acredita que o *design* acaba por se estabelecer como “aquele lugar em que arte e técnica caminham juntas, com pesos equivalentes, tornando possível uma nova forma de cultura” (Flusser, 2018, p. 161). Enquanto para Bomfim (1997) até mesmo uma possível teoria do *design* seria *instável*, uma vez que ela precisaria combinar conhecimentos pertencentes a diversas áreas científicas e, portanto, não teria um campo de estudo fixo, seja ele disciplinar, seja ele interdisciplinar. Isso acontece porque as relações entre *design* e arte não são apenas de ordem etimológica, mas também histórica, estética e tecnológica.

Os processos de impressão que hoje são delegados ao domínio das artes plásticas, como a litografia (gravura em pedra), a xilogravura (gravura em madeira) e a calcogravura (gravura em metal), desempenharam papel central na história da comunicação visual ao darem origem a muitos dos fundamentos do *design* como disciplina formal (Meggs; Purvis, 2009). A primeira técnica de impressão desenvolvida pelo ser humano foi a gravura em relevo, cuja origem, apesar de indefinida, remonta, pelo menos, à China do século II d.C. (Meggs; Purvis, 2009). Seu princípio é o mesmo do carimbo: uma superfície maciça, em geral de madeira, que é escavada nas áreas que não vão ser reproduzidas, criando uma imagem em relevo. Uma fina camada de tinta viscosa é então aplicada nessa matriz, o que permite a transferência da imagem gravada para um suporte, como papel ou tecido, por meio de pressão. Esse princípio, além de ter permitido a produção das primeiras peças de *design* gráfico, como as cédulas de dinheiro e as cartas de baralho (Meggs; Purvis, 2009), também possibilitou ao gravador alemão Johannes Gutenberg, no século XV, criar a prensa de tipos móveis de metal e, com isso, dar origem à era da imprensa.

Nessa mesma época, foi criada a gravura em côncavo a partir de matrizes de metal. Sua origem, assim como a da gravura em relevo, é incerta: Vasari credits ao ourives florentino Maso Finiguerra (Hind, 1963); Hind (1963) e Meggs e Purvis (2009), a um artista alemão conhecido apenas como “Mestre do Baralho”. O processo de produção de uma gravura em metal é oposto ao da gravura em madeira: o desenho é gravado na matriz por meio de sulcos que retêm a tinta. Na impressão, feita em uma prensa de cilindro, o papel macio penetra nas áreas gravadas e absorve a tinta retida, criando, desse modo, uma cópia aveludada e com relevo nas áreas de imagem.

A gravura em metal floresceu ao longo do século XVIII, e sua capacidade de produzir linhas finas e detalhes delicados tornaram-na muito apreciada na criação de etiquetas, cartões de visita, timbres, cabeçalhos e proclamações (Meggs; Purvis, 2009). Esse processo, chamado *encavográfico*, ainda hoje é amplamente utilizado pela indústria gráfica, seja de modo artesanal (talho-doce), seja na produção de cédulas, selos e documentos de segurança, ou em sua versão industrial, a *rotogravura*, criada por volta de 1784, mas que ainda domina o mercado das grandes tiragens, especialmente o de embalagens.

Em 1796, o ator e dramaturgo austro-alemão Alois Senefelder, ao buscar um meio de impressão econômico para seus textos e partituras, criou a litografia (Meggs; Purvis, 2009). Diferentemente das gravuras em relevo e em côncavo, a principal característica da litografia não é a incisão, mas um princípio químico. A imagem é desenhada com uma série de materiais gordurosos sobre uma pedra calcária altamente receptiva à água. A incompatibilidade entre água e gordura cria na superfície da matriz áreas de recepção e de repulsão à tinta litográfica, que, por ser oleosa, adere somente às áreas desenhadas. Essa tinta, aplicada na pedra desenhada por meio de um rolo especial, feito de couro ou de borracha, é então transferida para o papel por meio de uma prensa plana. Tais características, comparadas às outras tecnologias de impressão da época, possibilitaram que a litografia se estabelecesse como um processo mais fácil, rápido e barato, o que fez com que ela dominasse o mercado gráfico do século XIX. Assim:

Pela primeira vez na história, tornava-se possível imprimir imagens em larga escala e a baixíssimo custo, e a difusão de gravuras e outros impressos ilustrados a preços populares foi considerada por alguns contemporâneos pelo menos tão revolucionária no seu impacto social, senão mais, do que a própria invenção da imprensa (Cardoso, 2000, p. 44).

Em 1881, a legislação francesa permitia livre afixação de anúncios publicitários em qualquer lugar, exceto igrejas, urnas eleitorais ou áreas reservadas para anúncios oficiais. Isso levou a litografia a ser protagonista de uma prolífica indústria: a de cartazes. Diante disso, vários foram os artistas da época que encontraram nesse meio uma nova forma de renda. Os trabalhos de artistas como Jules Chéret (Figura 1) e Henri de Toulouse-Lautrec (Figura 2), por exemplo, são frequentemente considerados como alguns dos precursores do *design* gráfico, uma vez que influenciaram toda uma geração a fazer publicidade de uma forma mais artística e visualmente impactante (Meggs; Purvis, 2009).

A litografia também proporcionou um avanço significativo no campo do *design* de letras, antes restrito ao domínio técnico dos gravadores tipógrafos:

Impressores tipográficos e admiradores da boa tipografia e impressão ficaram espantados com o fato de o projeto ser feito na prancheta de desenho do artista em lugar da chapa de metal da prensa do gráfico. Sem tradição e carecendo das restrições da impressão tipográfica, os designers podiam inventar qualquer letra que satisfizesse sua imaginação e explorar uma paleta ilimitada de cores vivas e vibrantes, até então não disponíveis para a comunicação impressa (Meggs; Purvis, 2009, p. 200-201).

Desde então, a litografia foi se aperfeiçoando até dar origem ao atual processo conhecido como *offset lithography*, ou simplesmente *offset*, que tem o mesmo princípio de repulsão entre água e gordura, mas substitui a matriz de pedra por uma fina chapa de alumínio presa a um cilindro rotativo. Essa chapa, que não mais é desenhada, mas gravada fotoquimicamente a partir de um *fotolito*, não produz uma impressão direta sobre o papel, mas transfere a imagem para um outro cilindro, feito de polímero, que, por sua vez, imprime a imagem (daí o termo "*offset*", que significa *deslocado*).



Fonte: disponível em: <https://www.yaneff.com/collections/jules-cheret/products/pastilles-poncelet>. Acesso em: 26 abr. 2024.

Figura 1. *Pastilles Poncelet*, 1896. Litografia por Jules Chéret.

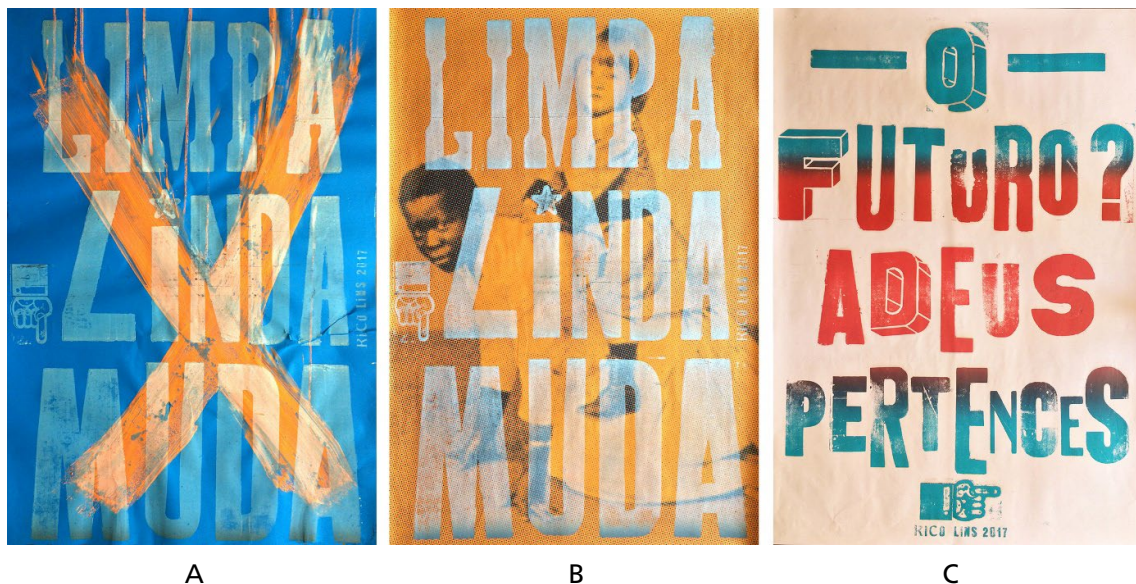


Fonte: disponível em: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/333990>. Acesso em: 26 abr. 2024.

Figura 2. *Moulin Rouge: La Goulue*, 1891. Litografia por Henri de Toulouse-Lautrec.

Em razão desses avanços, os processos artesanais de impressão foram se limitando apenas a propósitos artísticos e educacionais. Entretanto, atualmente, quando o *design* já atingiu sua *maturidade institucional* (Cardoso, 2000), as inúmeras possibilidades técnicas e estéticas que a gravura oferece têm despertado interesse naqueles profissionais que buscam agregar valor artístico a seus projetos. Tome-se como exemplo a crescente procura no Brasil por pequenas gráficas especializadas em processos alternativos de impressão, como a Lithos (litografia e serigrafia), a Risotrip (risografia), a Tipografia do Zé (tipografia), entre outras.

As séries de cartazes *Limpa, Linda, Muda* (Figuras 3A e 3B) e *O Futuro? Adeus Pertences* (Figura 3C), criadas pelo prestigiado *designer* Rico Lins e impressas na Gráfica Fidalga, especializada em lambe-lambes, evidenciam como essa busca pela materialidade artesanal agrega ao *design* certa “aura” de “autenticidade” e “unicidade” (Benjamin, 1985) perdida em meio à massificação industrial.



Fonte: disponível em: <https://www.ricolins.com/portfolio/limpa-linda-muda>. Acesso em: 26 abr. 2024.
Figura 3. Cartazes lambe-lambe das séries *Limpa, Linda, Muda* e *O Futuro? Adeus Pertences*, 2017. *Design* por Rico Lins. Impressão por Gráfica Fidalga.

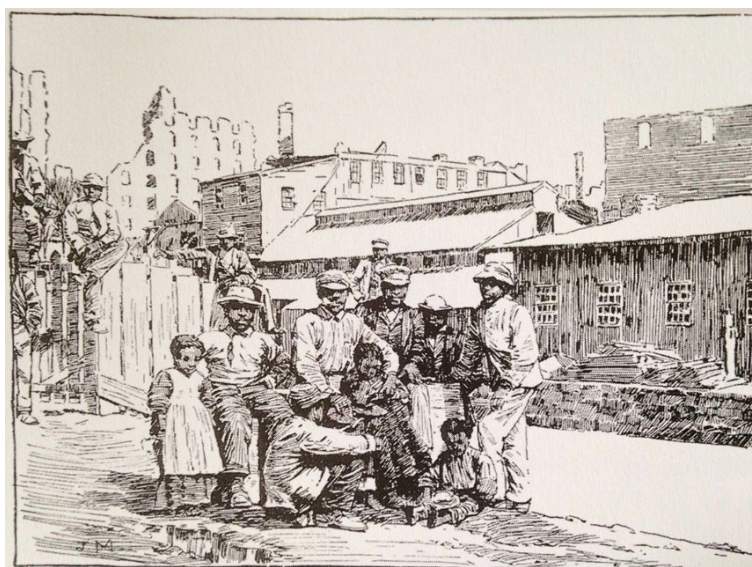
A fotografia, por sua vez, já nasce em uma relação simbiótica com o *design*, as artes plásticas e outros desdobramentos da cultura visual na modernidade. Sua invenção, em 1826, foi consequência da busca por parte, entre outros, do inventor francês Joseph Nicéphore Niépce pela criação de matrizes de gravura que não dependessem de sua pouca habilidade no desenho. Não por acaso, o processo foi batizado como *heliogravure*, que significa *gravação pelo sol* (Meggs; Purvis, 2009). Nesse ponto, a verdade é que embora os créditos sejam atribuídos a Niépce, o historiador Geoffrey Batchen (1997) publicou uma lista de 24 pessoas reivindicando o título de inventor da tecnologia fotográfica a partir do ano de 1839. Elas estavam não só na França ou na Inglaterra, mas também em outros países, como Alemanha, Noruega, Espanha, Estados Unidos e Brasil.

Após o surgimento da fotografia, as primeiras impressões fotomecânicas datam do início da década de 1870, mas o processo só passou a ser utilizado, de fato, a partir da década de 1880 (Cardoso, 2000). Até então, ela foi amplamente utilizada como suporte para o desenvolvimento de ilustrações feitas em xilogravura. Um exemplo é a fotografia *Group of freedmen, including children, gathered by a canal in Richmond, Virginia*, de Mathew Brady (Figura 4), que se transformou em xilogravura pelas mãos de John MacDonal (Figura 5):



Fonte: disponível em: <https://digitalcollections.nypl.org/items/510d47e1-405e-a3d9-e040-e00a18064a99>. Acesso em: 26 abr. 2024.

Figura 4. *Group of freedmen, including children, gathered by a canal in Richmond, Virginia*, 1865. Fotografia por Mathew Brady.



Fonte: disponível em: <https://digitalcollections.nypl.org/items/510d47e1-405e-a3d9-e040-e00a18064a99>. Acesso em: 26 abr. 2024.

Figura 5. *Freedmen on the Canal Bank at Richmond*, c. 1876-1881. Xilogravura por John MacDonal.

Chegando a Richmond, Virgínia, logo após a evacuação e o incêndio que destruiu a maior parte do distrito comercial no dia 2 de abril de 1865, quando as forças da União venceram as bases confederadas da cidade, Brady voltou sua câmera fotográfica para um grupo de antigos escravos que subitamente se viram libertos. Um momento no tempo foi preservado; um documento histórico que ajudaria as pessoas a entender sua história foi registrado com a imediatez atemporal da fotografia. Como ainda não se dispunha dos meios para reproduzir essa imagem, a revista *Scribner's* recorreu a um ilustrador para reinventar a imagem na linguagem da xilogravura para que ela pudesse ser reproduzida (Meggs; Purvis, 2009, p. 190-191).

Essa intrínseca ligação da fotografia com o *design* e as artes plásticas também pode ser evidenciada nos daguerreótipos e nos *carte de visite* (pequenos retratos fotográficos de 6 x 10 cm usados no século XIX como cartões de visita), que embora tenham sido inicialmente tratados como arcaicas peças de *design*, hoje são apreciados como obras de arte. Os rótulos farmacêuticos produzidos em São Paulo pelo artista franco-brasileiro Hercule Florence (Figura 6), além de desfrutarem de prestígio semelhante, também são considerados os mais antigos registros fotográficos das Américas (Wanderley, 2015).



Fonte: disponível em: <https://ihf19.org.br/pt-br/hercule-florence/inventos/fotografia>. Acesso em: 26 abr. 2024.

Figura 6. Fotografia de nove rótulos de farmácia, c. 1833. Cópia por contato em papel fotossensível por Hercule Florence.

Contudo, se, por um lado, a divergência histórica entre fotografia e arte encontra-se hoje superada (Gombrich, 1999), por outro lado, uma reflexão mais aprofundada a respeito de sua relação com o *design* parece ainda se fazer imperativa. Isso porque, “assim como a tipografia, a fotografia sempre viveu um matrimônio técnico, histórico e estético com o design gráfico. No entanto, ao contrário da tipografia, a fotografia é raramente vista como um dos principais recursos do design” (Lupton; Miller, 2011, p. 121). Os trabalhos de fotógrafos contemporâneos como David Hiscock (Figura 7), por exemplo, que circulam tanto em galerias de arte



Fonte: disponível em: https://www.1stdibs.com/furniture/wall-decorations/photography/david-hiscock-photographic-male-nude-composition-original-signed-work-1980s/id-f_28865132. Acesso em: 26 abr. 2024.

Figura 7. *Photographic Male Nude Composition*, c. 1980. Fotografia por David Hiscock.

quanto em peças de publicidade, evidenciam a complexidade do panorama descrito anteriormente. Naturalmente, isso não se torna um pressuposto para a ideia de que todo bom *designer* é um bom fotógrafo ou artista plástico (e vice-versa), mas demonstra que esses profissionais desde sempre compartilham das mesmas problemáticas e dos mesmos processos de criação.

Essa visão holística do *design* foi amplamente defendida e praticada por László Moholy-Nagy (1947), professor da Bauhaus que introduziu a ideia de que o *design* não é uma profissão, mas uma atitude. Paralelamente à docência, ele desenvolvia, com o mesmo empenho, filmes experimentais, peças de teatro, fotografia (Figura 8), tipografia, pintura e escultura, o que dava respaldo à sua ideia de não haver hierarquia entre as artes. Para Moholy-Nagy (1947), as características internas e externas de um prato, de uma cadeira, de uma mesa, de uma máquina, de uma pintura ou de uma escultura não deveriam ser separadas:

Há design na organização das experiências emocionais, na vida familiar, nas relações de trabalho, no planejamento urbano, em trabalharmos juntos enquanto seres humanos civilizados. Em resumo, todos os problemas de design convergem para um grande problema: “design para a vida”. Em uma sociedade saudável, esse design para a vida incentivará todas as profissões e vocações a desempenhar seu papel, uma vez que o grau de interconexão em todo trabalho confere qualidade a qualquer civilização. Isso implica que é desejável que cada um resolva sua tarefa especial com a ampla perspectiva de um verdadeiro “designer”, com o novo impulso para relações integradas. Além disso, isso implica que não existe uma hie-



Fonte: disponível em: <https://moholy-nagy.org/art-database-detail/172>. Acesso em: 26 abr. 2024.
Figura 8. *Photogram*, 1926. Fotograma por László Moholy-Nagy.

rarquia das artes, seja pintura, fotografia, música, poesia, escultura, arquitetura ou qualquer outro campo, como o design industrial. Todos são pontos de partida igualmente válidos em direção à união da função e do conteúdo no "design" (Moholy-Nagy, 1947, p. 42, tradução nossa).

Diante disso, tomando como base ontológica os pensamentos de Moholy-Nagy (1947), Lupton e Miller (2011), Bomfim (2017), Flusser (2018) e Cardoso (2022), bem como a trajetória etimológica, técnica e histórica que interconecta a arte, o *design* e a fotografia — todos apresentados anteriormente —, os processos de subjetivação do autor das imagens fotográficas a seguir tratam a inviabilidade da separação dessas disciplinas em campos distintos de conhecimento. Assim como o *design* é uma arte (*ars, techné*) visual, a fotografia não só faz parte do *design*: ela também pode ser tratada como *design*. É no visor, no modo como ele emoldura o tema, que o fotógrafo encontra pela primeira vez o *design* em seus aspectos mais essenciais: forma, iluminação, cor, repetição, ritmo, contraste, profundidade, escala, movimento, fluxo, ênfase, emoção, entre outros (Webb, 2014). Além disso, a reação emocional que essas escolhas implicam é determinante para o sucesso de um projeto, pois a imagem fotográfica, quando bem utilizada, suscita sentimentos que permitem ao público assimilar com mais profundidade a mensagem pretendida. Quando mal utilizada, pode até mesmo contradizer essa mensagem (Ambrose; Harris, 2009).

A partir dos processos de subjetivação dos autores deste artigo, não se trata apenas de pensar em campos, mas de evidenciar que o termo "*design*" atingiu, na contemporaneidade, uma acepção que ultrapassa a atividade laboral e a estetização funcional. Por isso, como defende Peixoto (2018), é importante que o *design* contemporâneo articule pensamentos de outras áreas do conhecimento para que

ele possa mais que estetizar e funcionalizar o mundo, que ele possa agir revolucionariamente dentro dele. Para mais:

O condicionamento estrito da forma à função retira do usuário a experiência estética do objeto, a possibilidade de empatia e, por isso mesmo, inibe a sua capacidade de produção de sentido.

[...]

A inesgotável repetição dos modelos de pensamento que demoram em libertar-se do funcionalismo modernista, provocando uma falta de criatividade generalizada, se deve justamente à falta de poesia.

[...]

Os objetos e peças gráficas mais triviais poderão surpreender ultrapassando sua mera serventia, revelando um novo significado. Nesse sentido é que podemos qualificar como poético um objeto do design sempre que o seu uso seja transcendente à sua previsível funcionalidade.

[...]

O diferencial nos projetos de design que assumem uma função imprecisa, podendo se desdobrar em diversas funções indefinidas, inclusive a de se tornar um objeto contemplativo para deleite estético, se estabelece na exibição simultânea de seu potencial de ser e não ser um objeto funcional (Peixoto, 2018, p. 152).

Torna-se importante aqui esclarecer que, ao abordar e defender essa visão *expandida* (Krauss, 2008) do *design*, os processos de subjetivação dos autores deste artigo não intencionam propor uma discussão epistemológica dos campos. Em vez disso, apresentam um entendimento que é compartilhado por autores mais próximos da proposta conceitual dos ensaios fotográficos que compõem este estudo exploratório. Tal abordagem procura fortalecer os processos de criação desses ensaios em seus apelos técnicos, estéticos e poéticos, bem como contribuir com mais uma entre tantas outras visões possíveis a respeito do etos do *design*.

FOTOGRAFIA E CULTURA VISUAL: SABER, PODER E SUBJETIVAÇÃO

Para Martins (2012), esse tipo de miscigenação artístico-imagética é uma forma poderosa de descrever *cultura visual*: um campo emergente de investigação que atravessa disciplinas e métodos para explorar não só o valor estético das imagens, mas também o impacto delas na cultura. Desloca-se, assim, o foco das categorias artísticas tradicionais e das disciplinas acadêmicas para que se explore as relações entre a arte e vida, refletindo, assim, nossa diversidade e complexidade. Freedman (2006), por sua vez, sintetiza cultura visual como “tudo o que os humanos formam e sentem através da visão ou da visualização, e que dá forma ao modo como vivemos nossas vidas” (Freedman, 2006, p. 11).

Para que possamos entender o alcance do apelo emocional da imagem na articulação de subjetividades por meio de expressões como *drama*, *sentimentos*, *afetos*, *vida*, *complexidade* etc., o pensamento de Michel Foucault oferece uma poderosa ferramenta, já que defende uma compreensão mais ampla das conexões entre *poder*, *saber* e *subjetivação*. A maneira como nos relacionamos com nosso próprio corpo, com os outros e com a sociedade e suas instituições é fundamental para a construção de uma vida mais verdadeira tanto no plano pessoal quanto no

social. Portanto, ao tratarmos o corpo como parte dos processos de criação da imagem, também formamos valores éticos que moldam nossa conduta em relação a nós mesmos e ao mundo.

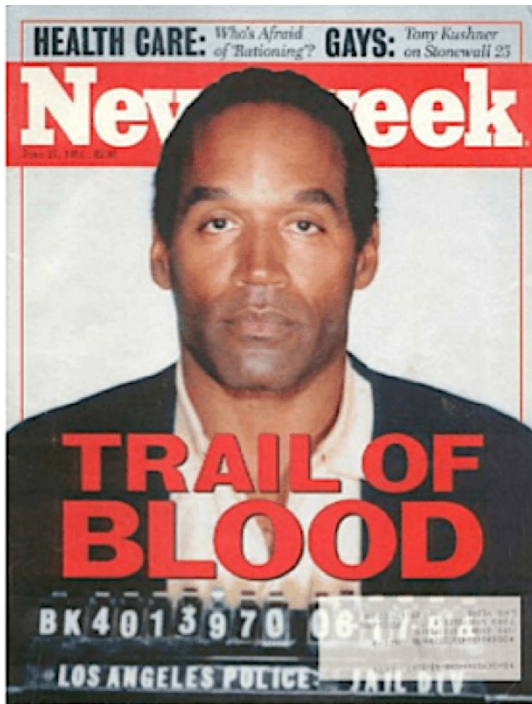
A dinâmica entre o sujeito e a sua subjetividade foi o tema central da terceira e última fase do pensamento foucaultiano. Em uma abordagem crítica às correntes filosóficas tradicionais, que pregavam uma natureza autônoma e imutável do ser humano, o autor propõe que o indivíduo, na verdade, é constituído por meio de *processos de subjetivação* (Foucault, 2006) — relações de saberes e poderes que constantemente moldam e transformam o indivíduo, tornando-o, assim, um *sujeito subjetivo*. Em outras palavras: somos todos construídos pelas experiências histórico-sociais que passamos.

Essas relações de poderes e de saberes às quais nossos corpos estão submetidos a todo tempo influenciam nosso comportamento, e a subjetivação determina nossa postura ética em relação a elas (Silva, 2018). Portanto, se tudo que é produzido pelo indivíduo é materialização de sua própria subjetividade (sofrendo influência do contexto em que ele está inserido), nenhum olhar sobre a produção social é estável, pois o sujeito e o objeto, o espectador e o modelo, invertem seu papel ao infinito (Foucault, 1999). Esse é um argumento que se torna indispensável no *design* para ajudar na desconstrução da ideia de *autonomia* e de *neutralidade* nos processos de criação.

Corpo, saber e poder estão intrinsecamente interligados: o poder não apenas governa os corpos, mas também produz conhecimento sobre eles, assim como o conhecimento também produz o poder de governá-los. Essa complexa rede de afecções se reflete em todas as esferas da vida, inclusive no modo como percebemos o mundo, a cultura e, especialmente, a imagem. O *design* então pode ser tratado como um espelho, um reflexo da interconexão entre poder, conhecimento e experiência humana. Assim, para evidenciarmos como essa dinâmica dos processos de subjetivação atuam especificamente no *design*, a pesquisa exploratória que dá origem a este artigo toma a liberdade de lançar mão da fotografia não só como suporte expressivo, mas como paradigma do *design* como um todo. Essa escolha já é, em si, uma evidência da atuação dos processos de subjetivação do autor das imagens que serão mostradas adiante.

Por se tratar de uma ferramenta importante, a fotografia exerce influência significativa sobre a sociedade. Isso se torna evidente se pensarmos que o fotógrafo, por ser detentor dos saberes a respeito de como transformar em imagem determinado assunto, pode deliberadamente manipular o modo como esse assunto é assimilado. Um exemplo disso é a discrepância entre as imagens de O. J. Simpson (ator e ex-jogador de futebol americano acusado de assassinato de sua ex-mulher) publicadas nas capas das revistas *Newsweek* (Figura 9A) e *Time* (Figura 9B). Os diferentes tratamentos dados à mesma imagem não apenas refletiram as visões editoriais de cada publicação, mas também influenciaram a percepção pública sobre o caso. É assim, por exemplo, que os saberes criam poderes.

Por outro lado, instituições, governos ou grupos influentes, como a mídia, a publicidade e a moda, também podem usar a fotografia para manipular a percepção



A



B

Fonte: disponível em: <https://www.artdoc.photo/articles/truth-in-photography-perception-myth-and-reality-in-the-postmodern-world>. Acesso em: 26 abr. 2024.

Figura 9. Capas da revista *Newsweek* e *Time* sobre o caso O. J. Simpson, 1994.

pública, mas por meio do poder. Em contextos políticos ou autoritários, esse poder pode ser usado para controlar a disseminação de certas imagens consideradas subversivas, o que pode afetar a percepção a respeito de eventos e questões importantes. Já a publicidade e a moda têm o poder de usar a fotografia para criar e reforçar estereótipos, ideais de beleza e desejos de consumo. Isso, por sua vez, influencia a forma como as pessoas veem a si mesmas e o mundo ao seu redor.

O fotógrafo alemão Erwin Blumenfeld, por exemplo, alcançou notoriedade mundial com suas imagens para as revistas *Vogue* e *Haper's Bazaar* entre os anos 1950-1960. Blumenfeld redimensionou o conceito de beleza da mulher na fotografia de moda, ignorando o evidente e prontamente reconhecível em busca de um lado mais profundo, nobre, misterioso e protegido no interior da pessoa (Figura 10). Atento ao caráter pessoal e comercial de sua produção,

o fotógrafo investigava a beleza de modelos, manequins, bustos, esculturas, espelhos e véus. Rostos e corpos eram esticados, espremidos, multiplicados, fragmentados e suavizados. No laboratório, experimentava o efeito do negativo reticulado. Uma textura conseguida congelando o filme enquanto ainda molhado. Porém, tinha sempre muito cuidado para não deixar a manipulação técnica roubar a atenção do tema. Sua intenção era liberar o objeto de suas limitações físicas e espaciais, substituindo o sentimento de distância pela separação subjetiva, instável e imprecisa (Silva, 2017, p. 60).

Outro caso também muito relevante a esse respeito foi a polêmica em torno da campanha *The Perfect Body*, da Victoria's Secret, que gerou um intenso debate sobre os padrões de beleza promovidos pela moda e pela publicidade. A campanha,



Fonte: disponível em: <https://www.artnet.com/artists/erwin-blumenfeld/nude-in-broken-mirror-new-york-d3LpWGO9L3CXabCTFXQzrA2>. Acesso em: 26 abr. 2024.

Figura 10. *Nude in broken mirror*, 1944. Fotografia por Erwin Blumenfeld.

lançada em 2014, foi amplamente criticada por apresentar modelos magras como único ideal de corpo perfeito (Figura 11). A controvérsia destacou o poder que esses grupos têm de influenciar a autoestima e a percepção da beleza, normalizando padrões muitas vezes inatingíveis. Esse caso ressaltou a necessidade de uma mudança



Fonte: disponível em: <https://exame.com/marketing/victoria-s-secret-celebra-corpo-perfeito-e-irrita-mulheres>. Acesso em: 26 abr. 2024.

Figura 11. Fotografia para a campanha *The Perfect Body*, da Victoria's Secret.

no discurso e na representação da beleza nas indústrias da moda e da publicidade, levando várias marcas, inclusive a própria Victoria's Secret, a promoverem uma representação mais realista e inclusiva da beleza (Fonseca, 2014).

O espaço também oferece dinâmicas de vida e de trabalho que impactam as relações do poder, do saber e da subjetividade. O lugar da vida das pessoas, bem como o modo de ocupação e de circulação por territórios, orienta uma discussão de Michel Foucault (2013) quando define *heterotopia* como um lugar que se opõe e neutraliza todos os outros. Em meio à pandemia de Covid-19, o ciberespaço (ambiente virtual criado pela internet) tornou-se uma espécie de *heterotopia digital* na qual várias formas de resistência ao isolamento, como festas de aniversário, reuniões, ensaios musicais e peças de teatro, puderam se desenvolver, mesmo que virtualmente.

Da mesma forma, diante da necessidade de se manter viva, a fotografia, atividade presencial por natureza, também ampliou sua presença no ambiente virtual: a fotografia *on-line*, produzida a partir de captura de sessões de videochamada, é mais um exemplo de como um poder — a imposição do isolamento social — criou espaços de resistência para o desenvolvimento de saberes no âmbito da criação imagética. Para Foucault (1998, p. 241):

A resistência se dá, necessariamente, onde há poder, porque ela é inseparável das relações de poder; assim, tanto a resistência funda as relações de poder, quanto ela é, às vezes, o resultado dessas relações; na medida em que as relações de poder estão em todo lugar, a resistência é a possibilidade de criar espaços de lutas e de agenciar possibilidades de transformação em toda parte.

A fotografia *on-line*, mesmo após o período de isolamento, guarda um grande trunfo: permite ao fotógrafo criar ensaios com pessoas de todas as partes do planeta, o que é uma vantagem considerável não só no âmbito da fotografia em si, mas também no do *design*. Em 2023, por exemplo, a fotógrafa ucraniana sediada em Nova Iorque Dina Litovsky conduziu um ensaio fotográfico a distância da ativista Olena Shevchenko (Figura 12), que vive na Ucrânia. Usando apenas um aplicativo, a fotógrafa, que considera esse processo como “um dos futuros da fotografia” (Ewing, 2023), pôde se conectar ao celular de Olena e produzir as imagens que foram veiculadas em uma edição especial da *Time Magazine*.

Litovsky também colaborou para a *New York Times Magazine*, na matéria *Their Final Wish? A Burial in Space* (Figura 13), em que fotografou a distância sete pessoas, de vários lugares do mundo, que se inscreveram para incluir um frasco com seus futuros restos mortais em um foguete a ser lançado no espaço:

A ideia era criar uma coleção de retratos desses indivíduos ligados ao espaço. [...] Mas a Sra. Litovsky estava indo para o Japão em outubro e não poderia viajar pelo mundo para fotografar os sujeitos em suas casas em lugares como a Ilha da Reunião, no Oceano Índico, e Topeka, Kansas. “Eu disse ‘adoraria, mas não posso fazer isso’”, lembrou a Sra. Litovsky em uma entrevista. Mas depois de ponderar sobre a ideia, ela enviou um e-mail [...] com uma pergunta: E se fizermos isso remotamente? (Ewing, 2023, tradução nossa)



Fonte: disponível em: <https://time.com/6257849/olena-shevchenko-2>. Acesso em: 26 abr. 2024.
Figura 12. Retrato de Olena Shevchenko, 2023. Fotografia *on-line* por Dina Litovsky.



Fonte: disponível em: <https://www.nytimes.com/2023/11/11/insider/remote-photo-shoot.html>. Acesso em: 26 abr. 2024.
Figura 13. Retrato de Lemuel Patterson, 2023. Fotografia *on-line* por Dina Litovsky.

Os trabalhos de Dina Litovsky apresentados anteriormente ilustram de maneira notável o pensamento de Michel Foucault a respeito de como os poderes criam saberes. Ao explorar as potencialidades da fotografia *on-line*, a fotógrafa transcende fronteiras geográficas e, com isso, evidencia a importância dos movimentos de resistência diante dos poderes que cerceiam os processos de criação imagética.

Resistir — explorar novas técnicas, estilos, materiais, temas e abordagens — é uma forma de estimular a inovação e a originalidade; isso incentiva a criação de trabalhos que surpreendem, provocam, desafiam o pensamento e expandem os limites do que é considerado convencional.

Esse entendimento amplia a experiência prática no ensaio fotográfico virtual intitulado *Metamatéria: Anima*, com base nas heterotopias discutidas por Michel Foucault na década de 1960. As imagens que compõem o referido projeto, produzidas por Rafael Frota sob orientação do Prof. Dr. Jofre Silva, foram realizadas durante o ano de 2023 como parte da pesquisa de mestrado *Design e fotografia na mediação do corpo como experiência estética*, em desenvolvimento no Programa de Pós-Graduação em Design da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ).

Metamatéria: Anima aborda os movimentos de resistência do corpo e do espaço a partir das possibilidades técnicas, estéticas, poéticas e conceituais da fotografia *on-line*, bem como sua capacidade de atuar como um contraespaço de resistência aos poderes que nos são exercidos. A partir do pensamento de Foucault (2011), os processos de subjetivação e a ascense oferecem oportunidades de delinear uma “estética da existência” em direção ao projeto e *design* de uma “vida outra, mundo outro”.

As imagens foram realizadas pelo processo de *refotografia* de tela de monitor (Figura 14) a partir de ensaio feito por aplicativo de videochamada e trabalhadas de modo a buscar nas limitações de recursos do meio sua possível identidade estética, tais como: baixa definição, moiré, aberrações cromáticas e alta granulação. Os resultados apresentados a seguir (Figuras 15 e 16), bem como outros trabalhos que integram o projeto, podem ser vistos no site do laboratório: <https://phadec.eba.ufrj.br/project-view/metamateria-anima/>.

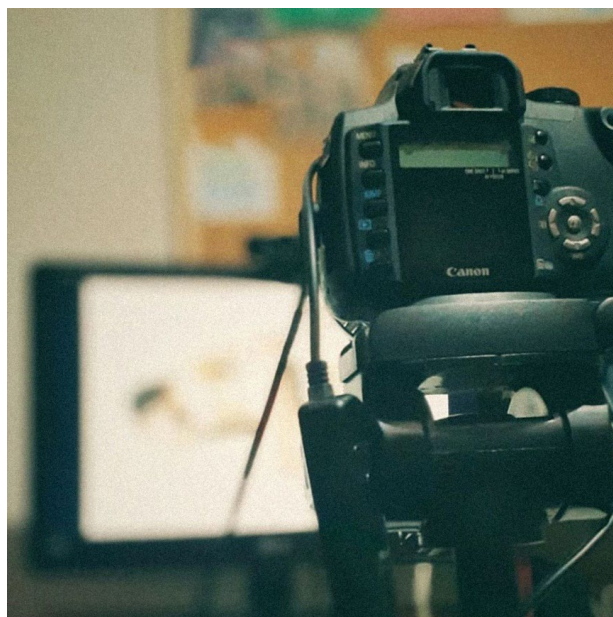


Figura 14. Captura de sessão de videochamada com câmera digital (refotografia).

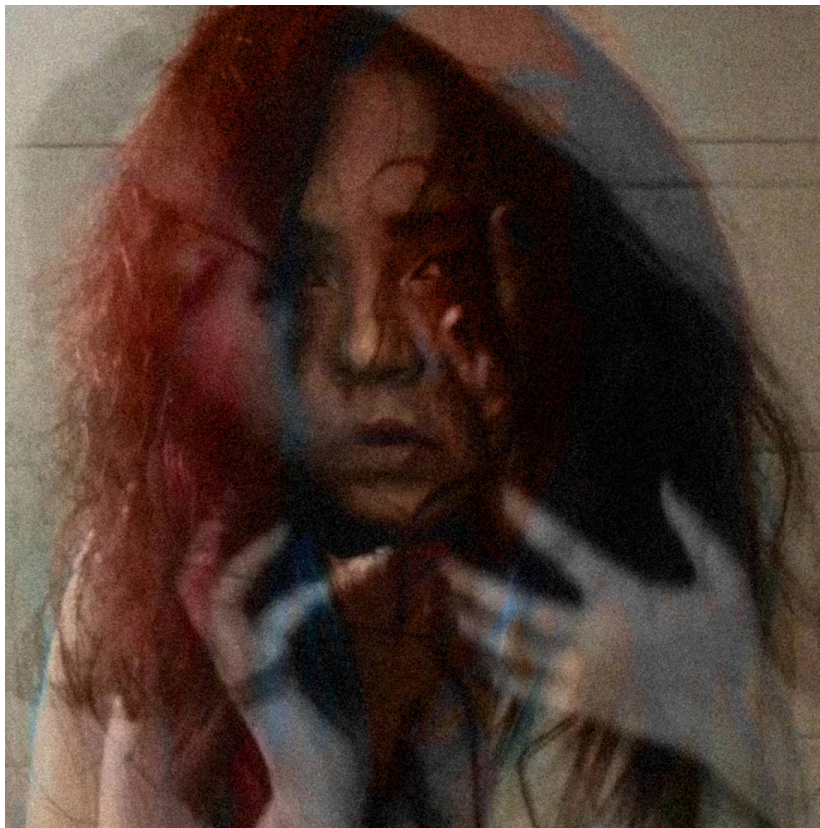


Figura 15. Estudo para o ensaio *Metamatéria: Anima*.



Figura 16. Estudo para o ensaio *Metamatéria: Anima*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tratou-se aqui a respeito de como o *design*, a fotografia e as artes plásticas são disciplinas ontologicamente indissociáveis — abordagem que se contrapõe às ideias tradicionais de autonomia e neutralidade dos processos de criação no *design*. Assim, este texto apresentou como essas três disciplinas não só se influenciam mutuamente, mas também são moldadas pelos discursos, práticas e valores de seu tempo. Esse debate ainda é de extrema relevância, pois desafia conceitos preestabelecidos e permite uma exploração mais profunda sobre a imagem como veículo de entendimento do mundo e da realidade.

Com essa finalidade, buscou-se evidenciar que o *design* pode ser considerado como uma atividade intrinsecamente híbrida e entrelaçada com as artes plásticas. Essa conexão remonta não apenas à sua etimologia, mas também à história da arte, que nos conta o modo como os processos de gravura, mais notadamente a litografia, a xilogravura e a calcogravura, foram os precursores da indústria gráfica contemporânea. A gravura, por sinal, vem se tornando cada vez mais alvo do interesse dos *designers*; isso revela uma crescente valorização do artesanal e da expressão artística como diferenciais em um projeto, o que aproxima ainda mais os campos do *design* e da arte.

Embora tenha surgido já em simbiose com o *design* e as artes plásticas, a tecnologia fotográfica nem sempre foi reconhecida como parte intrínseca desses dois campos do conhecimento. Contudo, a prática contemporânea revela uma interseção cada vez maior entre eles, ilustrada no texto pelos trabalhos de fotógrafos como David Hiscock e Erwin Blumenfeld, cujas obras circulam entre galerias de arte e peças publicitárias. Para mais, a partir do pensamento de Michel Foucault, é abordado o papel da fotografia na construção de subjetividades e sua influência sobre a percepção pública.

Por fim, a fotografia *on-line*, modalidade realizada pela internet que teve sua ascensão durante a pandemia por Covid-19, demonstra como a resistência e a inovação são inseparáveis dessas relações entre saberes e poderes delineadas por Foucault. Portanto, ao desafiar os limites convencionais e estimular a criatividade, essa nova prática fotográfica representa não apenas uma resposta às restrições impostas pelo poder, mas também uma oportunidade para que se expandam os horizontes da criação imagética.

Diante das considerações reunidas aqui, a intenção maior é provocar uma reflexão mais ampla e aprofundada sobre o *design*, incentivando o leitor a compreendê-lo de maneira holística. A partir dessa perspectiva, torna-se possível promover um diálogo acerca do papel da imagem na cultura visual contemporânea, o que enriquece a formação educacional e incentiva a busca por soluções transformadoras impactantes e culturalmente relevantes. Em última análise, a compreensão do *design* como um todo dinâmico e interconectado pode catalisar uma apreciação mais consciente e crítica das expressões visuais que moldam as práticas profissionais cotidianas. Indiscutivelmente, torna-se até possível observar um caminho para um tipo de existência rumo a uma *vida outra, mundo outro*, mesmo quando aparentemente impossível e um tanto utópico.

REFERÊNCIAS

- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Imagem**. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- BATCHEN, Geoffrey. **Burning with desire: the conception of photography**. Cambridge: MIT Press, 1997.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1985. p. 165-196.
- BOMFIM, Gustavo A. Fundamentos de uma teoria transdisciplinar do design: morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação. **Estudos em Design**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 2, p. 27-41, 1997. Disponível em: <https://pdfcoffee.com/gustavo-bomfim-teoria-transdisciplinar-4-pdf-free.html>. Acesso em: 28 ago. 2023.
- CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Ubu Editora, 2022.
- EWING, Vivian. Portraits From a Photo Shoot Far, Far Away. **The New York Times**, 2023. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2023/11/11/insider/remote-photo-shoot.html>. Acesso em: 23 jan. 2024.
- FARIA, Ernesto. **Dicionário Latino-Português**, 2023. Disponível em: <https://dicionariolatino.com/>. Acesso em: 4 ago. 2023.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Ubu, 2018.
- FONSECA, Mariana. Victoria's Secret celebra "corpo perfeito" e irrita mulheres. **Exame**, 2014. Disponível em: <https://exame.com/marketing/victoria-s-secret-celebra-corpo-perfeito-e-irrita-mulheres/>. Acesso em: 23 jan. 2024.
- FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Graal, 1998.
- FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas**. 8. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- FOUCAULT, Michel. **A hermenêutica do sujeito: curso dado no Collège de France (1981-1982)**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- FOUCAULT, Michel. **A coragem da verdade**. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- FOUCAULT, Michel. **O corpo utópico, as heterotopias**. 2. ed. São Paulo: n-1, 2013.
- FREEDMAN, Kerry. **Enseñar la cultura visual: curriculum, estética y la vida social del arte**. Barcelona: Octaedro, 2006.
- GOMBRICH, Ernst H. **A história da arte**. Rio de Janeiro: LTC, 1999.
- HIND, Arthur M. **A history of engraving & etching from the 15th century to the year 1914: being the 3d and fully rev. ed. of A short history of engraving and etching**. New York: Dover, 1963. Disponível em: <https://archive.org/details/historyofengravi0000hind>. Acesso em: 10 jun. 2023.
- KRAUSS, Rosalind. A escultura no campo ampliado. **Arte e Ensaios**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 17, p. 128-137, 2008. <https://doi.org/10.60001/ae.n17.p128%20-%20137>
- LUPTON, Ellen; MILLER, Abbot. **Design, escrita, pesquisa: a escrita no design gráfico**. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- MARTINS, Raimundo. Porque e como falamos da cultura visual? **Visualidades**, Goiás, v. 4, n. 1-2, 2012. <https://doi.org/10.5216/vis.v4i1ei2.17999>
- MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. **História do design gráfico**. São Paulo: Cosac & Naify, 2009.
- MOHOLY-NAGY, László. **Vision in motion**. Chicago: Paul Theobald, 1947.
- PEIXOTO, Irene de M. O design além da estetização funcional. IN: ENCONTRO INTERNACIONAL DE ARTE E TECNOLOGIA, 2018, Brasília. **Anais [...]**. Brasília: UnFB, 2018. Disponível em: https://artedesignvida.eba.ufrj.br/pdfs/O_design_alem_da_estetizacao_funcional-17ART.pdf. Acesso em: 24 abr. 2024.
- ESPM-Rio, Diálogo com a Economia Criativa, Rio de Janeiro, v. 9, n. 26, p. 79-99, mai./ago. 2024.

SILVA, Jofre. **Fotografia: arte, design & comunicação**. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2017.

SILVA, Jofre. Paisagem, corpo, visibilidade, tempo e luz. **Paisagens Híbridas**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, p. 222–237, 2018. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/ph/article/view/20618>. Acesso em: 16 jun. 2023.

WANDERLEY, Andrea. Florence, autor do mais antigo registro fotográfico existente nas Américas. **Brasileira Fotográfica**, Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: <https://brasilianafotografica.bn.gov.br/?p=1243>. Acesso em: 28 ago. 2023.

WEBB, Jeremy. **O design da fotografia**. Barcelona: Gustavo Gilli, 2014.

Sobre os autores

Rafael Frota: mestrando em Design pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Escola de Belas Artes/Universidade Federal do Rio de Janeiro.

Jofre Silva: PhD em Fotografia – Arte e Design, pelo Central Saint Martins, Universidade das Artes de Londres.

Conflito de interesses: nada a declarar – **Fonte de financiamento:** Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Processo: 88887.965833/2024-00).

Contribuições dos autores: Frota, R: Escrita – Revisão e Edição. Silva, J.: Escrita – Revisão e Edição.

