

## Design arruinado: o que pode uma rachadura?

**Bianca Navega (PUC-Rio, Brasil)**

bianavegafer@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0009-9769-4072>

**Carlos Eduardo Félix da Costa (PUC-Rio, Brasil)**

cadu@puc-rio.br

<https://orcid.org/0000-0002-4148-4430>

**Denise Berruezo Portinari (PUC-Rio, Argentina)**

denisep@puc-rio.br

<https://orcid.org/0000-0002-5882-0541>

## Design arruinado: o que pode uma rachadura?

**Resumo:** Como criar em um mundo em ruínas? Este artigo parte deste questionamento para investigar o potencial das ruínas como cenários para repensar práticas de design e arquitetura em um mundo marcado por crises ambientais e os excessos do capitalismo. O texto propõe a falha, o dano e a impermanência como ferramentas críticas, desafiando ideais de progresso, além de conceituar a ideia de rachadura como possibilidade criativa. Ao se debruçar sobre paisagens em destroços, como a de Atafona – região do norte fluminense –, o estudo reflete sobre a possibilidade de interação entre humanos e não humanos, ao subverter símbolos tradicionais das disciplinas de criação e propor outros modos de existência. Por meio de experimentações artísticas e tensionamento de práticas projetuais, sugere-se a atuação através de um imaginário que abrace a fragilidade e permita modos alternativos de habitar e criar no mundo contemporâneo.

**Palavras-chave:** Design; Ruína; Rachadura; Arte e imaginário.

### *Ruined Design: the potential of a crack*

**Abstract:** *How to create in a world in ruins? This article starts from this question to investigate the potential of ruins as scenarios for rethinking design and architecture practices in a world marked by environmental crises and the excesses of capitalism. The text proposes failure, damage and impermanence as critical tools, challenging ideals of progress, in addition to conceptualizing the idea of cracks as a creative possibility. By focusing on landscapes in ruins, such as that of Atafona – a region in the north of the Rio de Janeiro state –, the study reflects on the possibility of interaction between humans and non-humans, by subverting traditional symbols of creative disciplines and proposing other modes of existence. Through artistic experimentation and tensioning of design practices, the text suggests acting through an imaginary that embraces fragility and allows for alternative ways of inhabiting and creating in the contemporary world.*

**Keywords:** *Design; Ruin; Crack; Art and imaginary.*

## 1. Introdução

As consequências da cadeia produtiva e de consumo estão sendo refletidas na temperatura média global, que está próxima de ultrapassar o limite de 1,5°C acima dos níveis pré-industriais<sup>1</sup>. Tal barreira que, se excedida, trará secas, incêndios florestais, desabamentos, enchentes e outros impactos cada vez mais graves. Os resquícios destes desastres tornaram-se cenários comuns do habitar contemporâneo, são reminiscências dos acontecimentos que se misturam a memórias de perda e denunciam as falhas do sistema vigente. O que fica depois da catástrofe? Estas ruínas estão para além de uma visita ao que restou do passado, elas permanecem como resultado, como aquilo que emerge, detritos de uma destruição ambiental e de uma lógica do capital que não só nos impõe um modo de viver, como nos subjetiva a nos tornarmos engrenagens da máquina de produção desse sistema.

No contexto de imprevisibilidade climática, a filósofa Isabelle Stengers define a ideia de “intrusão de Gaia” (2015) como um acontecimento que rompe com a de uma natureza estável e previsível, submissa à exploração humana. A Terra, nomeada “Gaia” nesse contexto, manifesta-se de forma incerta e perturbadora, impondo limites à ação humana e desafiando as narrativas de progresso e emancipação. Tais efeitos sobre a paisagem evidenciam a necessidade de questionamento sobre nossos métodos construtivos, nossas certezas projetivas e nossos ideais fixos e eternos.

Este texto busca olhar para a paisagem para além de cenários passivos, mas como um ator ativo na formação da vida. Em *Viver nas Ruínas* (2019), a antropóloga Anna Tsing define paisagem como assembleias em constante transformação, moldadas por redes complexas de interações entre humanos e não humanos, incluindo plantas, animais, fungos e até mesmo elementos abióticos como rochas e água. Para a autora, habitabilidade, que está em crise em nossos tempos, se refere à capacidade de humanos e não humanos coexistirem e prosperarem em paisagens multiespécies, que não se dá de forma harmoniosa, mas através de negociações, adaptações e, muitas vezes, conflitos. Na esteira dessa abordagem, a investigação apresentada neste artigo se propõe olhar para essa díade humano/não humano para além das espécies biológicas, e pensar por um viés animista das criações, sendo esses objetos mutações da vida, para construir um imaginário em que o sujeito e matéria se atravessam e se confundem.

1 Dados fornecidos pelo WRI Brasil. Fonte: INSTITUTO DE RECURSOS MUNDIAIS (WRI) Brasil. Mudanças climáticas: os efeitos nas cidades com aquecimento de 1,5°C vs. 3°C. 2023. Disponível em: <https://www.wribrasil.org.br/noticias/mudancas-climaticas-efeitos-cidades-15-vs-3-graus>. Acesso em: 13 nov. 2024.

Esta investigação toma como ponto de partida as criações contemporâneas em design e arquitetura que se pautam em princípios mercadológicos ao fazerem objetos para o rápido consumo e consequente descarte, a partir tanto da exploração de quem produz quanto da própria matéria. De forma contraditória, tais objetos, que possuem uma vida útil curta para o mercado, rompem com os ciclos naturais de transformação do tempo, se decompondo em 500 anos. Desta forma, o presente texto utiliza a ruína como um cenário potente para tensionar práticas incrustadas na criação contemporânea, propondo um outro modo de fazer design, de maneira que trabalhe o dano e a impermanência como pontos de partida. O objetivo, portanto, é trabalhar sobre a **falha** como ferramenta crítica e desenvolver a ideia de **rachadura** – elemento geralmente associado à ruptura e ao desgaste – como possibilidade criativa para abrir espaço para outras formas de produzir em um mundo de excessos, trazendo experimentos artísticos como proposta de atuação a partir dos conceitos desenvolvidos. No desenvolvimento desta reflexão, recorreremos pontualmente a diversos autores de diferentes áreas, lançando mão de alguns de seus conceitos e ideias na medida em que nos servem como inspiração e ferramenta teórica para a fundamentação e o desdobramento dos argumentos apresentados aqui, em consonância com o estilo ensaístico adotado neste texto.

Afinal, como habitar um mundo em conflito a partir de nossas práticas projetivas? Dentro destas reflexões existenciais, a arte se torna um veículo para construir provocações, buscando tensionar as práticas e símbolos do mundo compartilhado, em um desejo por afetar e mover através do imaginário, em um revirar do pensamento hegemônico por outras formas de se atuar no mundo como criadores.

## 2. Ruína

A ruína está intrinsecamente ligada ao tempo e ao lugar, entendida como o resultado da ação da passagem linear do tempo sobre uma construção que inicialmente era estável e fixa, e se fragmentou. Essa perspectiva sugere um processo contínuo e progressivo de desgaste, e incentiva a lógica de “evolução” e da necessidade de substituição pelo novo. Contudo, o desejo que impulsiona este trabalho é buscar um outro modo de perceber essa paisagem em colapso, não como resíduo de um passado ou uma incubadora de memórias, mas como um espaço que reflete temporalidades complexas e múltiplas, entrelaçando o concreto e o abstrato, o humano e o não humano, o passado e o presente.

Esse cenário fragmentado é, ao mesmo tempo, um testemunho do passado e uma abertura para olhar o hoje. Segundo a filósofa Katia Muricy (2021), em sua análise sobre o conceito de história de Walter Benjamin (1940), o tempo não se desenrola de maneira linear e contínua, mas como um tempo-agora, um instante carregado de múltiplas temporalidades e significados.

A história não está acabada, tampouco o passado está encerrado em um definitivo e irrecuperável “era uma vez”: ambos são uma construção contínua e esse inacabamento abriga a sua dimensão política de interrupção da marcha da história rumo à catástrofe. (Muricy, 2021, p. 96)

Essas ruínas, portanto, não são apenas um sinal do que se foi, mas também um repositório de potencialidades para se reconhecer a dinâmica atual. Para Benjamin, é possível encontrar nelas os fragmentos de um passado reprimido, as vozes dos vencidos e das utopias esquecidas, e a partir deste resgate é possível uma outra narrativa histórica que inspire uma ação no presente. Dentro deste contexto, podemos pensar a ruína como uma interrupção ou uma fenda, um espaço-tempo onde as temporalidades coexistem e se multiplicam.

No campo da arte, a percepção da ruína como potência e da paisagem como escultura emerge das investigações da Arte Conceitual e do pós-Minimalismo, especialmente no contexto estadunidense das décadas de 1960 e 1970, o que conseqüentemente origina a *Land Art*. Esse movimento ultrapassa os limites da galeria tradicional, deslocando a criação artística para o ambiente natural e utiliza a própria paisagem como matéria e suporte. Robert Smithson, um dos principais expoentes dessa vertente, explora a relação entre entropia e ruína em obras como *Spiral Jetty* (1970) e *Partially Buried Woodshed* (1970), nas quais o tempo e a transformação dos materiais fazem parte intrínseca do processo artístico. Para Smithson, a ruína é um processo dinâmico que expõe a inevitabilidade da entropia, e seus trabalhos incorporam o tempo como um agente ativo na composição da obra, propondo uma visão da arte como algo em constante transformação, longe de uma condição fixa ou permanente.

Assim, é necessário reconhecer a paisagem que resulta da ação da ruína por sua potencialidade temporal e perspectiva espacial, enquanto lugar, para além da sua localização geográfica, mas também como experiência. Para o geógrafo Yi-Fu Tuan, o lugar é um centro de significado construído a partir da experiência física, mental, sensorial e psicológica no espaço vivido. Entende-se, portanto, que a partir dos sentidos e das sensações provocadas por estímulos externos experienciamos e criamos laços com o lugar. Dessa maneira, podemos abrir brechas nas relações que estabelecemos com tais

cenários de destruição para permitir outras percepções e, conseqüentemente, outras trocas e laços que podemos criar com o nosso entorno. É possível, então, explorar as ruínas da região de Atafona, no litoral norte fluminense, como um campo fértil para repensar o conceito de lugar em seu entrelaçamento com a ideia de ruína.

A praia de Atafona é um território em que, desde a década de 1970, o mar avançou mais de 400 metros e as águas já engoliram dezenas de ruas, destruindo um bairro inteiro num período de 20 anos. Seus escombros fazem parte da história pessoal da pesquisadora, que se constrói em meio aos retalhos de casas presentes nas águas do distrito. O reencontro com este cenário abriu espaços para um outro olhar e uma outra possibilidade de relação com o entorno, que é reimaginado pelas mãos de artistas da região. Ao entrar em contato com esses personagens e suas intervenções nesse contexto, surge uma resposta: uma investigação artística que emerge como forma de diálogo e reconfiguração de processos criativos.

Esta paisagem em destroços performa outros modos de existência, em que esses símbolos arquitetônicos de estrutura, solidez e estabilidade se desfazem e se reorganizam dando espaço para interações entre diferentes formas de vida. Em uma relação de troca e mutualismo (Tsing, 2019), entre os resquícios de construção se dá a existência de uma possível relação entre espécies bióticas e abióticas: tijolos quebrados tornam-se abrigo para musgos; plantas surgem entre detritos de concreto; e vigas de ferro expostas sustentam a vida de aves que ali repousam.



**FIGURA 1.** Paisagem de Atafona – RJ Fonte: do autor



**FIGURA 2.** Destroços de uma casa em Atafona – RJ Fonte: do autor

Neste cenário, o diálogo com o território se dá no trabalhar nessas ruínas pelo imaginário, onde artistas locais produzem de maneira a percorrer as superfícies dos resquícios para ressignificar a relação com aquele contexto. A Casa Duna – Centro de Arte, Pesquisa e Memória de Atafona – é uma residência artística e produtora cultural que se instala no município de São João da Barra, e atua sobre “temas da destruição e da catástrofe, bem como o da resistência, da adaptação e da reinvenção de significados”<sup>2</sup>. A ação sobre tal paisagem se dá como um exercício de imaginar outros mundos e possibilidades a partir da perspectiva da ruína, onde se tradicionalmente se veria o fim, propõe-se olhar de outro ângulo em busca de caminhos possíveis.

O artista e coordenador da residência Fernando Codeço produz tais imaginários que se colocam no limiar entre real e fictício, que incorpora o símbolo daquele fim – o tijolo quebrado – e o fantasia, para dar-lhe um caráter biológico que abre espaço para pensar outras formas de existir. Em *Caranguejos* (2022), Codeço cria seres estranhos com pedaços de erosão, para conceder alma a esses objetos aos quais são dados a condição de resto e que não servem mais. As criaturas que tomam forma a partir de escombros contam uma narrativa de possíveis outros mundos que podem ser habitados pelo nosso imaginário, histórias que entrelaçam tempos, subvertem símbolos e constroem outras relações entre humanos e não humanos.

<sup>2</sup> Trecho coletado do site da instituição: CASA DUNA. Casa Duna: arte, ciência e meio ambiente. Disponível em: <https://www.casaduna.org/casa-duna-1>. Acesso em: 28 nov. 2024.



**FIGURA 3.** Imagens publicadas pelo artista no perfil de Instagram @fernandocodeco.art em fev. 2023  
Fonte: <https://www.instagram.com/p/CoSnpWPJz9g>

As práticas destes artistas que trabalham em colaboração com o mar e a paisagem mostram que nas falhas e nos colapsos há espaço para a criação de outros sentidos e mundos. Assim, as ruínas de Atafona abrem espaço para avistar outras perspectivas de relações, onde as vidas – humanas e não humanas – se entrelaçam em uma dinâmica de troca, cuidado e manutenção mútua. Essa leitura abre caminho para repensarmos não apenas o conceito de ruína em si, mas também as potencialidades de vida que emergem na falha.

Em diálogo com tais processos, este estudo se coloca no espaço do desastre, porém em outro tempo, um em que as ruínas são realidades inevitáveis, e o procedimento de anseio pelo desastre se transforma em buscas por convivência com o que existe a partir dele. Enquanto na operação de Smithson a ruína faz parte de um processo inerente de transformação temporal e entropia, hoje ela se manifesta como uma condição inescapável, distante do tempo natural, como um traço da crise ambiental e da ação humana sobre a paisagem. Assim, pode-se pensar não apenas na ruína como resultado da decadência ou desordem, mas também no que pode emergir a partir dela. Aqui, a rachadura não é um problema, mas uma possibilidade – uma ferramenta que permite visualizar outras formas de existência e articulação entre matéria, espaço e temporalidade. É entre essas aberturas que emergem as criações arruinadas.

### **3. Rachadura como ferramenta**

Ao abrir espaço para reimaginar mundos e outras formas de habitar que levem em consideração o erro, o dano e a impermanência, se propõe uma maneira de questionar o pensamento abissal (Santos & Meneses, 2009) que invisibiliza e apaga outros conhecimentos que não correspondem à razão instrumental moderna ocidental. Desta forma, buscar por ferramentas no design que desafiam a abordagem epistemológica da perfeição e durabilidade,

torna-se uma luta por essa pluralidade de conhecimentos, entendendo que cada fazer tem seus próprios critérios de validade e relevância.

Partindo do conceito de frestas, elaborado por Luiz Rufino e Luiz Antonio Simas (2018), surge a proposta de pensar a rachadura enquanto ferramenta de atuação no design. As frestas abrem possibilidades de atravessamento e diálogo entre saberes diversos, já a rachadura simboliza estar neste atravessar, no local da falha, no ponto de ruptura que revela as fragilidades de um sistema. Tradicionalmente associada a erros ou problemas estruturais, a rachadura carrega uma potência ao expor não apenas os limites do material, mas possíveis aberturas para imaginar outras formas de criar e habitar o mundo.

Para o campo da arquitetura, uma rachadura é uma patologia, um indicativo de que a edificação está sobrecarregada ou sofreu algum colapso de sua integridade. No sentido técnico, essa marca indica um alerta que o objeto deve ser ou demolido ou reformado. Para o design, um produto com marcas de avaria torna-se inutilizável e sem valor de mercado. Neste estudo, apontamos este símbolo como uma resposta ao acúmulo de tensões, testemunho das forças invisíveis que atuam sobre a matéria e, sobretudo, sinal de que algo insiste em romper com a normatividade da forma. Em *A superfície do design* (2012), Jacques Rancière entende que as configurações criadas pelo design são simultaneamente simbólicas e concretas, ou seja, ao produzir formas e traçar linhas, o designer é responsável também pela construção da experiência sensível coletiva. Dessa maneira, atuar sobre os símbolos que fundamentam nossas verdades projetivas, é também questionar a estrutura que molda a práxis de uma produção de excessos e que incentiva o consumo desenfreado.

A proposta de usar o lugar da falha como potencialidade para criação abre caminho para ressignificar tais práticas e modelos em disciplinas como o design e a arquitetura, subvertendo signos e lógicas hegemônicas. Aqui, uma rachadura em uma estrutura pode se tornar um suporte para a vida – como musgos que crescem no concreto partido – ou uma janela para narrativas e usos que fogem do convencional. Um fazer que parte do dano sugere um design que valoriza a fragilidade e a impermanência, e denuncia a práxis fixa e descartável do mercado.

Essa abordagem não se propõe a criar um novo modelo de design que possa ser recapturado pelo consumo ou adaptado à instrumentalização pelo capital com fins lucrativos. Ao contrário, sua intenção é promover uma reflexão crítica sobre as práticas estabelecidas no campo da criação, questionando os paradigmas que sustentam tal produção e o consumo desenfreados. Busca-se, assim, explorar a potencialidade da falha como um mecanismo

de subversão de lógicas mercadológicas e exploratórias, incentivando práticas que rompam com a perspectiva utilitarista e proponham alternativas pelo viés da imaginação.

#### **4. Criações arruinadas**

Em um processo de narrar sobre a experiência de criar por entre as ruínas, atuar dentro da rachadura, peço licença ao leitor para que possa craquear este texto, e continuar este percurso, escrito em alguns momentos, em primeira pessoa, permitindo tanto considerações e resultados de trabalhos pessoais que discorrem sobre os conceitos aqui desenvolvidos, quanto compartilhando descobertas sensíveis sobre minha própria prática. Esta que tem sido atravessada, como arquiteta e designer, por experimentações artísticas que permitem abrir espaço por entre a vida-mercadoria, o corpo-produto e o fazer-descartável, para provocar um outro olhar sobre o fazer, de maneira que “reunindo (...) formas, definem-se não só formas de arte, mas certas configurações do visível e do pensável, certas formas de habitação do mundo sensível” (Ranciére, 2012, p.101).

A prática apresentada neste texto deriva de um cenário maior: uma investigação experimental artística/projetual que se baseia na potencialidade do barro, tanto em seu estado de matéria-prima quanto de objetificação final, para se pensar processos criativos. É estabelecido um paralelo entre o barro in natura e a cerâmica, a partir de conceitos que Claude Lévi-Strauss delinea em sua obra *Cru e Cozido* (1964), associando o cru à natureza, ao selvagem e ao caos, enquanto o cozido, à cultura, ao humano e à ordem. Em contraponto a um ideal maniqueísta, que não corresponderia à complexidade da mobilização desses conceitos em Lévi-Strauss, a proposta geral da prática artística apresentada aqui foi a de criar tais dispositivos telúricos que buscam, através do imaginário e da criação de subjetividades, uma reconexão com a matéria e um embaraçamento da lógica dicotômica de natureza e cultura.

Desta maneira a terra, elemento do devaneio da vontade e do desejo criador bachelardiano, oferece aqui uma possibilidade de atravessar pontes entre o real e o imaginário, apontando para outros caminhos e formas de habitar o planeta, em que possamos criar diálogos com o que entendemos que é natureza. A matéria terrestre é uma potência cíclica que aceita as ações do tempo e suas transformações, além de permitir pontes de contato com o corpo e a construção de outras subjetividades. Esse atravessamento de poéticas e imagens simbólicas abre espaço para uma conexão com o outro – seja objeto, espaço ou humano – a partir do imaginário.

Quando nossos limites corporais são postos em confronto com a superfície material é gerado mais que uma simples interação, pois “é o ser humano que desperta a matéria, é o contato da mão maravilhosa, o contato dotado de todos os sonhos do tato imaginante que dá vida às qualidades que estão adormecidas nas coisas” (Bachelard, 1991, p.21). Dessa maneira, atuar sobre a matéria com desejo, independentemente de qual superfície corporal seja o agente, o contato proporciona ao objeto ou ao espaço uma possibilidade de existir para além do controle do resultado. Em tempos de distanciamento e mecanização dos afetos, a imaginação pela matéria telúrica evoca o ato de aproximar-se, de permitir a reprogramação das lógicas de trocas com o mundo. Assim, os objetos apresentados são derivados desta investigação em processo, e se propõem ser elementos de conexão com o imaginário – pequenas buscas por uma utopia em meio ao cenário de excesso de perturbação humana (Tsing, 2019).

As peças produzidas são ferramentas que usam da ficção e animismo para mergulhar no imaginário e se posicionar em uma outra perspectiva que permite maneiras de imaginar mundos diferentes. São dispositivos escultóricos que entrelaçam tanto o barro in natura quanto a cerâmica, mais precisamente, tijolos. O uso deste signo tão marcante para a construção se faz necessário para provocar os ideais cristalizados de permanência sobre a qual nos erguemos.

A primeira peça a ser analisada foi feita como uma experimentação sobre a construção de um corpo feito de terra. A partir de uma provocação sobre a materialização de corpos, fazer esta escultura em terra viva – barro in natura – sugere que, assim como a terra que se desfaz e se refaz, os corpos humanos também são permeáveis e em constante transformação. Isso promove uma compreensão mais fluida da identidade, onde o corpo e o espaço se mesclam, e sujeito e contexto se fundem em um processo contínuo de percepção.

Esta investigação é um convite para pensar nesse corpo em processo tanto de solidificação quanto de diluição. Nomeada de “Corpo Terráqueo”, a escultura propõe esta dissolução entre dentro e fora, onde o corpo de terra e o mundo se confundem, tornando-se uma só coisa.



**FIGURA 4.** Compilado de fotos da escultura “Corpo Terráqueo”, desde sua finalização, passando por transformações pelas intempéries até o desmoronamento. Fonte: do autor

Após a finalização da escultura e deixá-la ao tempo, foi possível acompanhar as trocas com o contexto e as transformações produzidas pelas intempéries, que eventualmente fez com que a peça caísse e desmoronasse. A imagem dos destroços foi disparadora para pensar como agir a partir deste acontecimento, lidando com questões de frustração pessoal e expectativas. Apesar da intenção inicial de que a peça se dissolvesse, olhar para o que produzi com tanto cuidado e afeto, em ruína, resignificou a minha relação com o que criei e me permitiu que, ao recolher os restos, fosse possível abrir espaço para potencialidades considerando a situação atual.

Neste contexto, a escultura adquire um caráter performativo, deixando de ser apenas um objeto fixo para se tornar um território de uma dramaturgia. Diferente da noção tradicional de monumento, que sugere permanência e estabilidade, a escultura aqui é concebida como um processo em constante mutação, submetido à ação de intempéries e forças externas. Rosalind Krauss (1979) argumenta que a escultura no campo ampliado rompe com tais definições convencionais – fixidez e imutabilidade – em uma expansão para um território híbrido, onde acontece esta interação entre obra, ambiente e o espectador.



**FIGURA 5.** Fotografia do espaço após recolher os destroços da escultura “Corpo Terráqueo”, intitulada de “O que fica após o acontecimento?” Fonte: do autor

As marcas deixadas pela queda, os rastros que os escombros deixaram sobre a grama ressoaram na questão que impacta este estudo: o que fica depois do acontecimento? O que se pode após o desastre? Reimaginar os “agoras” e os “depois” faz parte desta construção, em que outros conhecimentos permitem formas de resistência à visão hegemônica e exploratória ocidental.

Desta forma, subverter símbolos incrustados em disciplinas de criação se faz como um caminho para acessar outros mundos. A escultura “Tijolo ferido” surgiu desta investigação sobre a rachadura como portal de potência, ao escavar um tijolo de adobe – feito de barro, água e palha – que “deu errado”. A peça foi feita como teste para avaliar a qualidade da fôrma que foi feita anteriormente, e que após o molde e o processo de secamento, o tijolo craquelou, mas permaneceu inteiro. Inicialmente, o objeto foi posto de lado, sem aparente serventia, como um teste que serviu para ajustar o processo de feitura. Com o resultado da queda do “Corpo terráqueo”, meu olhar sobre aquelas rachaduras formadas na superfície do tijolo se deslocou do sentimento de fracasso para a vontade, para o desejo de descobrir o que viria do esgarçar e reforçar o que estava, em um primeiro momento, quebrado.



**FIGURA 6.** Compilado de imagens que mostra o processo de feitura e resultado final da obra “Tijolo ferido”. Fonte: do autor

Foi então, no movimento de furar, escavar, cortar o mato que a peça surge e permite um olhar através e por dentro, para vislumbrar sua composição de palhas cortadas, um ecossistema próprio, sua dinâmica de estrutura. O tijolo que não estrutura, não ergue, não sustenta é ineficaz para lógica construtiva e de mercado, mas é transformador de significados, abrindo espaço para outras interpretações e movimentos de se habitar o mundo sensível (Ranciére, 2012) do lugar da falha, do dano e destruição.

Em paralelo, intervi na fôrma que originalmente produziu o tijolo de adobe em uma busca por criar mais peças com esta ferida. Assim, foi sobreposto alguns retalhos de madeira e, a partir do desenho, foi recortado e entalhado o formato. Ao colocar lado a lado fôrma e tijolo, percebi então como o processo de criação se voltou para uma prática de reprodução comum ao arquiteto e ao designer, pondo o ato de descobrir e o de projetar em confronto. O ato de trabalhar sobre a rachadura instiga a descoberta pela matéria, em um derivar pela superfície, no desvelar dos mundos formados pela troca com o material e pela criação manual. Já a fôrma, que sugere uma produção de tipo ou modelo, compromete a premissa de experimentação e comunicação com a própria materialidade e seu comportamento.



**FIGURA 7.** Imagem da obra Ato de descobrir X ato de projetar. Fonte: do autor

O projetar carrega em si o desejo de prever e controlar o resultado, enquanto o descobrir implica que o autor esteja aberto para imprevisibilidade do material e do processo. Nesta obra, enquanto a fôrma sugere um método de criação voltado para repetição e molde que remete à lógica industrial, o processo de trabalhar a rachadura desloca a prática do projeto de um raciocínio determinista para um campo de experimentação sensível, onde a forma final não é esperada, e sim revelada no contato entre corpo e matéria. Afinal pode-se projetar uma rachadura? Ela é resultado do acontecimento,

do imprevisto e torna o criar um gesto menos voltado à antecipação de um fim ou de um produto final e mais à escuta do que a matéria sugere, dissolvendo fronteiras entre controle e deriva.

Trabalhar sobre estes signos e tensionar tais práticas, que se tornam simbólicas na nossa constituição enquanto sociedade, é provocar questionamentos da nossa própria maneira de nos relacionarmos com o mundo. A práxis do design é um ato de criar realidades através de contornos sobre a superfície, pois “a forma dos objetos é assim um princípio formador das formas de vida” (Ranciére, 2012, p. 105). Desta maneira, reunir formas e traçar linhas sobre um papel ou espaço pode ser tanto uma maneira de reiterar ideias quanto de questionar métodos incrustados.

## 5. Considerações finais

A necessidade de revisitar o ato de fazer, criar e construir dentro das disciplinas de criação como design e arquitetura surge a partir da demanda de existir em um cenário de retomada, no qual os componentes não-humanos entram em confronto por seu território. A arte surge como um emergir à superfície em meio a um afogamento, uma forma de estar em constante busca por respostas sobre como existir em um mundo que, aos poucos, se afasta da poética e sufoca suas subjetividades em um esforço desesperado por sobrevivência. Trabalhar em disciplinas criativas em um momento tão desafiador — tanto ambiental quanto social — exige uma profunda reflexão pessoal sobre esses processos. Afinal, como continuar a sonhar em tempos de catástrofe?

Esses questionamentos evocam a urgência de olhar para nossa relação com o contexto no qual estamos inseridos. A resposta de Gaia – entendido aqui enquanto um organismo que reage – já está em curso e nosso retorno à sua intrusão (Stengers, 2015) não virá de uma humanidade reconciliada movida por uma boa vontade geral, mas depende de uma reestruturação simbólica de um mundo devastado pelo confisco das capacidades coletivas de pensar, imaginar e criar. Assim, o convite de honrar Gaia (ibid) não é salvar o planeta, e sim resistir à tentação de soluções fáceis e narrativas redentoras, e permanecer com o incômodo dessa reação e deixar-se afetar para criar a partir dele. O fazer criativo torna-se, então, um gesto de escuta e atenção aos múltiplos tempos e vozes que atravessam a matéria, abrindo espaço para conhecimentos que desejam outros imaginários, cultivar outras formas de cuidado e instaurar modos de existência que saibam falhar, perecer e ainda assim insistir.

Assim, o processo de questionar práticas, modelos e ações que reiteram o desejo pelo consumo e exploração exige um retorno crítico aos signos que

sustentam e legitimam as estruturas do fazer. Esse movimento implica em um questionar constante de fundamentos simbólicos que orientam as práticas projetuais, que são enraizadas em ideias de progresso e recapturadas para o lucro. Esta abordagem é, portanto, um modo de reconhecer a potencialidade da falha como um recurso crítico de questionamento dos símbolos absorvidos pelo ideal abissal (Santos & Meneses, 2009) e que ao criar pela rachadura, através do imaginário, se coloca em busca de outras perspectivas e ângulos de atuação fora do útil e perfeito.

É preciso, portanto, que o diálogo aconteça no tensionamento de tais práticas, de modo a enfatizar a importância da percepção sobre a passagem do tempo, por permitir ver as modificações que ele concede à vida, de forma a deslocar da lógica de erosão para um entendimento de transformação. Se, na ruína, o tempo opera como um desafio à permanência das estruturas, aqui ele se torna coautor do processo criativo, inscrito na materialidade e nos gestos de construção. Sua presença ativa nas obras não apenas modifica, mas orienta a feitura, reafirmando a necessidade de escutar cada material e respeitar os ciclos que cada fazer demanda. Esta prática se coloca em constante questionamento à permanência e à fixidez, em um convite a pensar a criação como um processo contínuo de reconfiguração.

Assim, este estudo se apresenta como a exploração de um caminho, uma ferramenta para conceber realidades outras através da desaceleração dos processos, do respeito à continuidade de ciclos, da liberdade para perecer, em busca de outros formatos de existir no mundo.

## Referências

BACHELARD, G. **A terra e os devaneios da vontade: ensaio sobre a imaginação das forças**. São Paulo: Martins Fontes, 3ª ed., 2008

KRAUSS, R. **A escultura no campo ampliado** (Tradução de Elizabeth Carbone Baez). Gávea: Revista semestral do Curso de Especialização em História da Arte e Arquitetura no Brasil, Rio de Janeiro: PUC-RJ, n. 1, p. 87-93, 1984. (Artigo de 1979).

LÉVI-STRAUSS, C. **O cru e o cozido**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

MURICY, K. **Caminhar nas Ruínas**. Dissonância: Revista de Teoria Crítica, v. 5, Campinas, 2021, p. 88-107.

RANCIERE, J. **O destino das imagens**. 1. ed. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012. p. 101-118.

RAYCK, Diego. **Ruína Programada**. Art&Sensorium: Revista Interdisciplinar Internacional de Artes Visuais, Paraná, v. 01, ed. 02, p. 69-78, 2014.

SANTOS, B.; MENESES, M. [orgs.]. **Epistemologias do Sul**. Coimbra: Almedina, 2009.

SIMAS, L.; RUFINO, L. **Fogo no mato: a ciência encantada das macumbas**. 1. ed. Rio de Janeiro: Mórula, 2018.

STENGERS, Isabelle. **No tempo das catástrofes: resistir à barbárie que vem**. Tradução de Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

TSING, A. **Viver nas ruínas: paisagens multiespécies no Antropoceno**. Brasília: IEB Mil Folhas, 2019.

TUAN, Y. **Espaço e lugar: uma perspectiva da experiência**. Londrina: Eduel, 2015.

---

### Como referenciar

NAVEGA, Bianca; COSTA, Carlos Eduardo Félix da; PORTINARI, Denise Berruezo. Design arruinado: o que pode uma rachadura?. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 2, pp. 32-49, jul./2025. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>.

---

DOI: <https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2025.90178>

---

Copyright © 2025 Bianca Navega, Carlos Eduardo Félix da Costa, Denise Berruezo Portinari



A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 4.0 Não Adaptada.

Recebido em 04/03/2025 | Aceito em 02/05/2025