

# **Design, Performance e Hipertexto: Desenhando Pensamentos em Processos de Interfaces**

*Design, Performance and hypertext: Drawing Thoughts in Interfaces' Processes*

Moreira da Silva, José Maurício C.; Mestre; Universidade Presbiteriana Mackenzie  
[zemaucio@mackenzie.com.br](mailto:zemaucio@mackenzie.com.br)

Wilke, Regina Cunha; Doutora; Centro Universitário Senac  
[regina.cwilke@sp.senac.br](mailto:regina.cwilke@sp.senac.br)

## **Resumo**

Este artigo examina o Design como pensamento fértil para a exploração de interfaces entre as linguagens da arte e os aspectos de nosso mundo contemporâneo. Analisa as artes performáticas correlacionando-as à noção de hipertextualidade e às idéias sobre o desenho que nossas ações constroem no tempo/espaço. Argumenta que o Design é um pensamento que discute o corpo, suas relações não-lineares com as operações imaginativo-criativas.

**Palavras Chave:** design, corpo, hiperxtualidade

## **Abstract**

*This article examines design as fertile thinking for the operation of interfaces between the languages of art and aspects of our contemporary world. It analyzes the performatic arts relating the notion of hypertextuality to ideas about the design that our actions build in time and space. It argues that design is a thought that discusses the body, its non-linear relations to its imaginative and creative operations.*

**Keywords:** design, body, hypertextuality

**Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**

8 a 11 de outubro de 2008 São Paulo – SP Brasil ISBN 978-85-60186-03-7

©2008 Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil (AEND|Brasil)

Reprodução permitida, para uso sem fins comerciais, desde que seja citada a fonte.

Este documento foi publicado exatamente como fornecido pelo(s) autor(es), o(s) qual(is) se responsabiliza(m) pela totalidade de seu conteúdo.

## **Metodologia**

Trata-se de uma pesquisa de campo e bibliográfica. A estratégia de análise se inicia pela participação na *performance*, relacionando esta pesquisa de campo às análises conceituais que discutem o Design, a *performance* e hipertexto. Escolheram-se artistas e pesquisadores que trabalham estes temas.

## **Pensando o Design**

*“No fundo, tudo está interagindo – e interligado – com tudo o tempo todo, embora cada uma de tais interações represente um acontecimento singular e irreversível”*

Fayga Ostrower

O design é um conceito afeito à complexidade. No mundo contemporâneo sua existência é atestada em diversos contextos. Fundamentalmente, as distintas atividades onde estão envolvidas os conceitos de design são pautadas pela relação entre técnica e estética. Neste sentido, por exemplo, encontra-se design em produtos gráficos como capas de revistas, projetos automobilísticos, interfaces gráficas de computadores, figurinos de peças de teatro ou filmes cinematográficos, dentre inúmeros outros. Flusser (2007:183-184) argumenta que:

“A cultura moderna, burguesa, fez uma separação brusca entre o mundo das artes e o mundo da técnica e das máquinas, de modo que a cultura se dividiu em dois ramos estranhos entre si: por um lado, o ramo científico, quantificável, ‘duro’, e por outro o ramo estético, qualificador, ‘brando’. Essa separação desastrosa começou a se tornar insustentável no final do século XIX. A palavra design entrou nessa brecha como uma espécie de ponte entre esses dois mundos. E isso foi possível porque essa palavra exprime a conexão interna entre técnica e arte. E por isto design significa aproximadamente aquele lugar em que arte e técnica (e conseqüentemente, pensamentos, valorativo e científico) caminham juntas com pesos equivalentes, tornando possível uma nova forma de cultura.”

Neste sentido, afirma-se que os diversos contextos onde se relaciona o design estão ligados à idéia de operar a informação. Sobre tal aspecto, Bigal (2001:27) argumenta que:

“Muito mais complexo do que um simples meio de produzir objetos utilitários, design implica um ato criativo capaz de inventar uma realidade que não existia antes. É, portanto, processo de pensamento contínuo, ação-interpretante sobre as formas tradicionais, consoante o modo urbano-industrial de produção e consumo. (...) Design é o que todas as formas têm em comum e que se manifesta no próprio modo urbano-industrial de produzir tanto objetos utilitários como pensamento, numa ação dialética entre um e outro material, que descobre um novo procedimento, e outro procedimento, que descobre um novo material.”

A discussão que este trabalho pretende construir parte, justamente, desta idéia de que o design é um campo fértil para a exploração de relações entre as linguagens da arte e os aspectos de nosso mundo contemporâneo. Assim, poderíamos analisar uma *performance*<sup>1</sup> sob a ótica do design? Poderíamos pensar o conceito de interatividade, algo bastante presente em nosso contexto da cibercultura, como um “desenho” que partilha do pensamento do design?

Na cibercultura, contexto contemporâneo em que o próprio conceito de imagem está sendo repensado, somos marcados pela complexidade das relações entre o indivíduo e o coletivo. Como atesta Lemos (2005,71):

---

<sup>1</sup> A *performance* se trata de uma linguagem que utiliza as ações do corpo, para a criação de dramaturgias. Tal conceito foi estudado por Cohen (2007)

“Na crise da criação pós-moderna (“a arte morreu!”) só é possível apropriações sobre o signo da recriação. Não há mais autor, original e obra, apenas processos abertos, coletivos e livres. (...) Na cibercultura, novos critérios de criação, criatividade e obra emergem consolidando, a partir das últimas décadas do século XIX, essa cultura "remix.”

Se o design está relacionado à idéia de produção de pensamento contínuo, ação interpretante sobre as formas tradicionais, tal procedimento deve levar em consideração estes outros critérios de criação. Estas apropriações de signos, que de maneira intertextual, citam-se e (re)criam outras possibilidades de dar sentido ao mundo, a nós mesmos e aos objetos que criamos. Nesta perspectiva, utilizam-se tanto as idéias apontadas anteriormente por Flusser, quanto por Bigal, argumentando que o pensamento do design pode se relacionar à idéia de *performance* e possibilita a construção destes processos de ressignificação. Podemos nos apropriar de algo anteriormente projetado, reelaborar esta idéia, e desta forma, dar continuidade aos nossos processos espaço-temporais de (re)significação.

Dentro de tal propósito, pensar a respeito das relações entre espaço e design também é oportuno. Ferrara (2002:15) argumenta que:

“Entre o espaço e o design de suas arquiteturas produz-se uma densidade complexa e única. Complexa, porque o espaço não é apenas o cenário das tramas sociais, mas, ao contrário, sua constituição as incorpora e ele é, ao mesmo tempo, cenário e ator da relação encenada. Única, porque ela se processa nova e singular para cada espaço e para cada lugar das cidades do planeta.”

Desta forma, percebe-se que o design pode ser visto como um operador da sintaxe entre os indivíduos e os espaços. Em um mundo pautado pelo consumo, tal afirmação ganha importância, uma vez, que, como se pretende afirmar, o indivíduo contemporâneo é um operador de linguagens. Somos convidados sempre a interagir em diversos contextos. Se tal interação é sustentada, muitas vezes, pelo consumo, de qualquer forma, o design constrói formas de interagirmos com nossos corpos, seus objetos, os espaços por ele frequentados e, principalmente, suas imagens.

Sobre a relação corpo, objeto e consumo, Garcia (2005:27) argumenta que:

“As relações afetivas do corpo consigo mesmo e com o outro inscrevem e produzem os caminhos da imagem corporal. O suporte - corpo - equaciona-se pela aparência que se veicula como efeito comunicacional: brincos, tatuagens, piercings, vestuário são implementos dessa discursividade estratégica. (...) Da mesa cirúrgica ao exercício da academia e a exibição exacerbada do corpo tratado, a vivência desse corpo pontua-se, também, pelo dinamismo de exibição narcísica, pelas relações pessoais inerentes à sua sociabilização, pelo mercado segmentado e explícito do consumo.”

Como conclusão parcial, percebe-se que pelos conceitos apresentados, o design insere e está inserido em um mundo marcado pela não linearidade: somos levados a perceber que os objetos e imagens que criamos a respeito de nós mesmos criam um “design do cotidiano” estruturado pela complexidade da não linearidade. O design, como pensamento que propõe procedimentos interlocutores entre técnica e estética, é fundamental neste processo.

## **Corpo Design e Imagem**

Nosso próprio corpo é pautado pelas idéias do design. Somos levados a “desenhá-lo” em relação aos padrões estéticos, às questões econômicas, sociais e culturais. A arte, em diálogo com tais contextos é um possível modo de discutirmos tal questão. Estes aspectos sobre design, imagem, consumo e comunicação no mundo contemporâneo, e que foram discutidas na sessão acima podem ser percebidas, por exemplo, no procedimento artístico intitulado “Abundância”, que foi encenado no Itaú Cultural na abertura do evento Cinético Digital em julho de 2005<sup>2</sup>. Consistia em uma indumentária projetada<sup>3</sup> e utilizada pela performer Rosangella Leote, apresentando dispositivos tecnológicos (câmeras de vídeo, monitores de vídeo, transmissão sonora) e dependia da participação do público presente no evento. A idéia partia do pressuposto de que cada participante vestisse parte desta indumentária e fizesse uma interação com outra parte que continuaria no corpo da performer. O título da *tecnoperformance*, “Abundância”, se trata de uma crítica à erotização massificada do corpo percebida em alguns aspectos da cultura brasileira. A obra tinha como intenção “brincar” com tal idéia propondo que cada participante visse uma parte de seu corpo pouco vista por si mesmo: as nádegas. Envolvendo-o na composição da obra também de uma forma fruível, Leote (2005) explica:

“Chamamos de intervencionista pelo modelo de atuação que invade o espaço do visitante, ao contrário daqueles trabalhos onde se forma a platéia com a finalidade de “assistir” ao trabalho - A ação aconteceu num percurso da performer nos espaços dedicados à mostra, como se fosse uma convidada comum do evento, abordando as pessoas com um convite à participação.”



Figura 1: o corpo do interator se funde ao da performer.

Como argumenta Lehmann (2007:225) a performance é qualificada como “estética integrativa do vivente”. Na obra em questão, a performer passeia pelo espaço, vestindo um barril, com um monitor de TV nas costas e outro na frente e dialoga com o público que:

“(…) Ao ter seu convite de participação aceito, ela transfere ao interator o aparato da cabeça. Essa ação transfere também a captação da câmera para as nádegas do interator já que na altura dos quadris da pessoa há uma câmera que faz com que a imagem da sua parte traseira apareça nas telas que estão na altura do peito da artista, e na altura das nádegas, dando a conformação visual de que o corpo do interator se funde ao da performer (Fig. 1). Ao mesmo tempo, uma espécie de “música para

<sup>2</sup> Um dos presentes autores deste artigo José Maurício C. M. da Silva participou do processo de construção da obra.

<sup>3</sup> Há uma correlação com o pensamento projetual do design na própria concepção desta indumentária. O projeto foi construído a partir de objetos prontos: capacete de bicicleta, monitores e câmeras de vídeo e fones de ouvido.

bundas” começa a tocar nos alto-falantes do barril. É um mix feito por Dudu Tsuda a partir de funk, aché e outras músicas populares de apelo ao movimento do corpo, enquanto nos headphones o que se ouve é “Garota de Ipanema”, cantada por Toquinho e Vinícius.

Essa imagem é transmitida, totalmente sem fio, para os monitores que a performer tem no barril, permitindo assim ao interator, ter uma visão privilegiada de sua parte traseira, coisa impossível no cotidiano sem um esforço dirigido. A ação pretende desfeticizar essa parte do corpo, dando ao interator a oportunidade de apreciar-se e reconhecer-se na naturalidade das formas corpóreas.

Ao participar, o interator recebe um gracioso imã de geladeira em formato de “bundinha” feito de resina em tom de pele e formas a escolher (...) envolvendo-o na composição da obra também de uma forma fruível.” (Leote, Op.Cit)

Ao carnavalizar<sup>4</sup> a relação entre consumo, imagem e corpo, a tecnoperformance contextualizou as relações entre design, pensamento contínuo e arte. Esta obra é um possível exemplo daquilo que estamos analisando como processos de construção através do pensamento do design.

A problemática relação corpo com espaço vai propor questionamentos focados na interatividade. A necessidade de interação entre público e obra assinalou uma condição de “operação da linguagem”, onde os receptores participam da produção de significações e sentidos. Assim, o rompimento entre “palco e platéia” é outro fator importante da obra. A própria utilização de tecnologias interativas, ajuda a desenhar o caráter não linear da obra, enfatizando o conceito de processo. Como “desenho hipertextual” a obra discutiu de forma intertextual a hipertextualidade de nosso mundo contemporâneo, onde estão presentes as relações entre objetos, corpo, os espaços que utilizamos, e, sobretudo, aquilo que muitas vezes pode ficar “invisível” dentro de todo este contexto.

Para entender a relação entre design, pensamento e hipertexto é preciso discutir alguns conceitos.

### **Hipertexto: Redes(enho) do Pensamento**

Uma linguagem hipertextual é “(...) o modo de produção textual da nossa contemporaneidade, afeito ao simultâneo espacialmente e ao sincrônico temporalmente” (Agra & Cohen, 2002:163), propondo a deslinearização dos textos, sejam verbais, visuais, etc. Murray (2001) aponta, entre outras coisas, que a utilização de tecnologias da comunicação como o ciberespaço, por exemplo, têm contribuído bastante para as mudanças na estrutura do drama seriado. Assim, a noção de hipertexto correlacionada às tecnologias da informação assinala a possibilidade de construção de continuidades singulares da narrativa: a possibilidade de parar a história, escolher seus cenários visuais, os sons que serão “mixados”. No entanto, salienta-se que, todas estas ações já existem na forma tradicional de texto, mas começam a acentuar-se no desenrolar das possibilidades narrativas contemporâneas.

Uma estrutura hipertextual assinala percursos nos caminhos da narrativa. Assim, a *performance* organizada pelo entrelaçamento de linguagens desenvolve um largo espectro de modos de expressão. Uma *performance* pode ser uma rede de sentidos que um corpo cria em relação ao espaço. Percorrer tal relação faz emergir outros significados. Como evidencia Wertein (2003) o próprio pensamento sobre a construção do espaço explora desenhos complexos. Esta noção já estava presente na “Divina Comédia” de Dante Alighieri, uma vez que este autor construiu uma espécie de rede entre espaços e textos distintos: um inferno, um paraíso e um purgatório. Isto faz parte da idéia de deslinearização dos sentidos presente na narrativa hipertextual como esta vem sendo desenhada hoje.

---

<sup>4</sup> “Carnavalização é a transposição do espírito carnavalesco para a arte” Fiorin (2006:89)

Ou seja, não é apenas em ambientes tecnológicos que podemos encontrar desenhos hipertextuais. As artes do corpo, linguagem utilizada por Leote na obra em questão, podem ser consideradas um ambiente fértil para a exploração das estruturas não lineares. Contudo, nem sempre foi assim. A construção de sentido, no teatro, esteve ligada por muito tempo a algumas dicotomias. Ferrara (1986:41) argumenta que:

“... catarse na construção aristotélica referia-se, de modo prático, franco e salutar, a uma capacidade, especificamente da tragédia, para purificar o espírito do espectador de emoções dolorosas e doentias; a partir de uma interpretação religiosa e metafórica, a idéia foi suscetível de uma sublimação para significar purificação e/ou exaltação das emoções... A didática da catarse aristotélica supunha um espectador que se submetia à ação teatral para tirar dela benefícios para seu bem-estar pessoal.”

A idéia de desenho de sentidos que exploramos neste trabalho é contrária à idéia de dualidades. A catarse propõe uma idéia de linearidade na construção do sentido que está longe daquilo que, hoje, tanto nos procedimentos do design, quanto nas artes do corpo é visto como processo não linear. O corpo desenha sentidos não lineares, o próprio corpo é hipertextual. Nesta lógica, é que o próprio processo de desenho de uma *performance* também pode assinalar um processo de (re)desenho de sentidos.

A arte moderna já apontava mudanças no entendimento da relação obra-espectador. Ferrara (Op.cit:43-44) argumenta que:

“(...) O receptor deixa de ser espectador da arte para ser um usuário da linguagem; são as dimensões e possibilidades desse uso que conferem significado à mensagem artística. O significado não é ou está, mas processa-se. Arte não é fruição, mas utilização, uso e posse.”

A partir disto argumenta-se que a própria noção de conexões está associada ao desenho e à construção de linguagens. O design, tanto quanto as artes do corpo ou a literatura, como linguagens que não fogem à regra. Ou seja, a noção de desenhos hipertextuais é intertextual, labiríntica. Explora fusões sensoriais: “perder-se” na diversidade dos caminhos do hipertexto é “encontrar” diversos sentidos. Nestas possibilidades percebemos que a noção de hipertexto já incorpora a noção de processo, assim, como um corpo sujeito às (des)continuidades próprias dos desenhos hipertextuais trabalha em imersões de “mixagem” de sentidos. Assim, uma *performance*, ao desenhar complexas relações cria possibilidades de cenários hipertextuais rompendo a dicotomia entre sujeito e objeto. Machado (1982) comenta que esta dicotomia esteve ligada à visão antropocêntrica do universo, o que significou no renascimento que o homem estaria “observando” o mundo, conseguindo “enquadrá-lo”. No entanto, a noção de hipertextualidade pode significar justamente uma necessidade de se (re)pensar o mundo, seus desenhos espaços-temporais como processos não lineares e não necessariamente como estruturas dicotômicas.

### **Desenhando: do Indivíduo ao Coletivo**

A idéia de que a comunicação seja um acordo processual entre corpo e ambiente (Greiner:2005), com toda sua rede de informações verbais, musculares, imagéticas, entre outras, é uma de suas ignições dos desenhos de nossa imaginação. É justamente uma idéia explorada a partir desta noção de que sujeito e objeto estejam em correlação. Assim, “viver na carne” o processo de exploração dos sentidos é uma das formas de se perceber a complexidade do universo das linguagens, uma vez que ao construir uma *performance*, um corpo pode estar criando uma experiência que permite correlacionar o que sejam os “espaços

internos e externos” do corpo, desenhando processualmente uma construção de sentidos de sentidos.

Dentro, o corpo trabalha com operações cognitivas de representação, como explica Damásio (2002: 404-405):

“Minha imagem mental de um rosto específico é uma representação, assim como os padrões neurais que surgem durante o processamento perceptivo-motor desse rosto, em diversas regiões do cérebro – visuais, sômato-sensitivas e motoras. Este uso de ‘representação’ é convencional e claro. Significa simplesmente ‘padrão que é consistentemente relacionado a algo’, quer se refira a uma imagem mental, quer a um conjunto coerente de atividades neurais em uma região cerebral específica”.

Nesta lógica, imagens corporais dizem respeito ao modo como pensamos e construímos nós mesmos e o mundo, e que este imaginar está em constante mudança de maneira ativa em contato com aquilo que vem da realidade interna e externa. Na construção destas imagens internas, é fundamental o papel dos neurônios: células cerebrais com formas variadas que têm função eletro-química e conectividade. Comunicam-se uns com os outros através de sinapses. Estas conexões se processam de forma não linear, o que faz do cérebro uma rede auto-organizativa criada pelo movimento destas conexões neuronais.

Metaforicamente, a natureza do desenho hipertextual e sua vocação para a construção de não linearidades parece estar presente no próprio jeito que o cérebro e o corpo se organizam em suas mínimas estruturas.

Para imaginar estes desenhos do pensamento, e sua correlação entre o “dentro e fora” do corpo, a idéia de analisar a criação de hipertextos também parte do seguinte pressuposto: os diferentes percursos que cada indivíduo pode criar ao organizar suas *performances* corporais são singulares e ao mesmo tempo coletivos. Tal fator enfatiza como argumenta Sales (2001:88):

“... O percurso criativo observado sob o ponto de vista de sua continuidade coloca os gestos criadores em uma cadeia de relações, formando uma rede de operações estreitamente ligadas. O ato criador aparece, desse modo, como um processo inferencial, na medida em que toda ação, que dá forma ao sistema ou aos ‘mundos’ novos, está relacionada a outras ações e tem igual relevância, ao se pensar a rede como um todo. Todo movimento está atado a outros e cada um ganha significado quando nexos são estabelecidos.(...) Essa visão do movimento criador, como uma complexa rede de inferências, contrapõe-se à criação como uma inexplicável revelação sem história, ou seja, uma descoberta espontânea (como uma geração espontânea), sem passado e futuro.”

Assim, quando assinalamos que as *performances* do corpo podem desenhar hipertextos, estamos enfatizando a desconstrução da idéia de criação sem projeto. Há um projeto na *performance*. Se neste desenho performático há, sobretudo, a fluidez da autoria e coletividades de ações e informações, cabe a pergunta: em um processo onde há uma rede de significados sendo projetada e desenhada, existe um autor fixo? Paradoxalmente, apesar da dificuldade de estabelecer a estabilidade da autoria, há singularidades em ação.

Quanto mais percebemos que se trata de um processo, mais as singularidades performáticas desenhadas pelo corpo podem aparecer. Isto se relaciona ao que foi dito antes sobre a linguagem ser um “processo de operação” que não cria dicotomias entre sujeito e objeto.

## **(Re)desenhando a Imaginação**

Há outras dicotomias a serem (re)pensadas quando se discutem desenhos em processo hipertextual, como a questão “real x imaginação”. Relacionando a idéia de que a imaginação oferece certa resistência para a vontade humana, ao mesmo tempo em que se registra como uma abertura para a plena existência do homem, Bachelard (1991:28) situa que as imagens são paradoxais:

“... Assim para nos, a imaginação é o próprio centro de onde partem as duas direções de toda ambivalência: a extroversão e a introversão. E se seguirmos as imagens em seus pormenores, perceberemos que os valores estéticos e morais conferidos as imagens especializam as ambivalência. As imagens efetuam sagazmente, com uma astúcia essenciais – mostrando e escondendo – as espessas vontades que lutam no fundo do ser...A obra e o operário se determinam mutuamente nisso, verdade decerto banal, mas que se multiplica em tão numerosos matizes que serão precisas longas pesquisas para especificá-la.”

Percebe-se que a ambivalência da imaginação, sua vocação para mostrar e esconder constitui uma parte fundamental do ser. Segundo tais idéias, não há como criar uma dicotomia entre realidade e imaginação, uma vez que uma torna-se co-dependente da outra. Tal fator configura-se justamente como uma sedução potencial para o homem. A “dureza e a moleza” da imaginação são espécies de condições que movem o mundo.

Relacionado a tais conceitos, encontramos uma situação peculiar: o corpo em correlação com o “real”. Uma das dicotomias atuais bastantes presentes no senso comum, diz respeito à “realidade x imaginação”. Comumente é dito que aquilo que imaginamos não pode ser tomado como realidade. Somente aquilo que tocamos, vemos, escutamos ou cheiramos poderia ter a alcunha “real”. No entanto, a própria realidade pode ser entendida como construção parcial de sentidos. Zizek (2002:31) argumenta que a realidade seja um conjunto de “(...) coordenadas simbólicas que determinam o que sentimos como realidade.” Como atestou Damásio (op.cit) o corpo desenha representações do “real”.

Pensar o corpo, sem avaliar as conexões não lineares que desenha, seria uma idéia próxima daquela do senso comum, de que o real esta separado de nossa capacidade imaginativa. Separar radicalmente o corpo e sua vocação hipertextual não seria algo próximo de separar radicalmente o “real” e os desenhos da imaginação?

No caso da obra “Abundância”, imaginar os desenhos de seu corpo, ou os desenhos do corpo de quem esteja em outro lugar, assim como imaginar as conexões que este corpo pode construir não é negar a realidade. Há aqui uma hipótese de que as “narrativas do corpo” sejam possíveis justamente pelo fato de que nossa imaginação seja uma interface entre o paradoxo de revelar e esconder o “real”. Quem atesta que a imaginação esteja radicalmente isolada da “realidade”? Imaginação e realidade são instâncias co-dependentes que se desenharam constantemente.

Ou seja, não caberia a cada corpo, cada indivíduo confrontar-se com o “real” em acordo com seu tempo e suas singularidades como possibilidade de seus processos de percepção? Processos que podem assinalar *performances* e desenhos hipertextuais? Se como afirmamos acima, ao conceituarmos a linguagem como algo a ser operado, não estaria neste processo de conexão a possibilidade de designarmos a presença da construção de pensamentos hipertextuais?

Esta pergunta, bastante pertinente quando analisamos a questão dos desenhos do pensamento que o corpo e seu processo de relação com os objetos, o espaço e as imagens que cria, encontra nesta experiência performática uma condição enfaticamente singular e pertinente ao conceito de design: oferece um caráter “duro e mole” que seduz a pensar a relação forma/função/sentido do corpo, assim como, o próprio desenho hipertextual do pensamento como um “mundo resistente”. O desenho de pensamento com o corpo, e toda sua

complexa rede de informações (verbais, imagéticas, tecnológicas, etc.), como um mundo que tenta re-existir: um procedimento, próprio do pensamento do design, que propõe pensar o mundo a partir da (re)invenção de algo que não existia antes. Pensar a complexa rede que interliga e ressignifica a noção de forma/função.

### **Considerações Finais**

O que se percebeu foi que o próprio processo de construção e continuidade da obra partiu de correlações com o pensamento do design. O processo dependeu da capacidade imaginativa de cada corpo e “performer potencial” que se encontrava no lugar, assim, como dependeu da “resistência” de cada pessoa que decidiu participar do evento como fundamento para seus desenhos e concretização.

Desta forma, um desenho hipertextual, no sentido de alguém que construa *performances* ao lidar com as não linearidades das imaginações do corpo assinala um processo da ambivalência da imaginação e seu caráter de provocar resistência naquilo que está pré-estabelecido. “Ao “cultivar” a resistência do corpo, a performance “Abundância” construiu um pensamento hipertextual coletivo. As singularidades de cada corpo, suas histórias, habilidades cognitivas, receio ou vontade de aparecer em público, etc., tudo estava conectado ao coletivo. O modo singular como cada “performer potencial” conectava suas ações, os jeitos que cada indivíduo iniciava sua atuação e tomava decisões naquele espaço assinalam que se tratava de uma estrutura com desenhos em processo hipertextual.

O corpo, estruturado como “hipertexto” é assim uma relação de informações em constante processo de transformação que pode então ser (re)lido, (re)escrito, (re)desenhado. A idéia dos desenhos hipertextuais é valiosa justamente por possibilitar enxergar a “trama” entre tais contextos. Seria a forma como cada corpo singular interagiu com a realidade daquela situação a promotora da (re)criação de inúmeros desenhos hipertextuais do pensamento naquele tempo/espaço?

Assim, nossa intenção não é esgotar o assunto, e sim apontar caminhos que possam indicar outros desenhos férteis do pensamento em relação às nossas hipóteses e interesses de pesquisa. Ou seja, este texto apenas mapeou possibilidades de caminhos a serem percorridos nas conexões entre design, *performance* e hipertextualidade. Como descrito em relação ao procedimento “Abundância”, as complexidades da imaginação do corpo podem nos apontar uma chave para entender que o corpo desenha no sentido próprio do design, procedimentos através de suas *performances*.

As idéias que conectam design (forma/função), arte, corpo e imaginação são bastante sugestivas para nossa hipótese de que a *performance* partilhe com o design a idéia de procedimento que desenha sentidos não lineares. Isoladamente, a arte ou a técnica não podem pensar tais relações. Como argumenta Flusser (2007:186) desenhamos, hoje, interfaces entre tais contextos “porque estamos começando a perceber o design que há por trás delas”.

### **Referências Bibliográficas**

AGRA, Lucio José de Sá Leitão; COHEN, Renato. Criação em Hipertexto: vanguardas e territórios mitológicos. In: Lúcia Leão. (Org.). **Interlab** - labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo: Iluminuras/FAPESP, 2002.

BACHELARD, Gaston. **A terra e os Devaneios da vontade**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

BIGAL, Solange. **O design e o desenho industrial**. São Paulo: Annablume, 2001.

COHEN, Renato. **Performance como linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

DAMASIO, António. **O Mistério da consciência**. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

FERRARA, Lucrécia D'aléssio. **A estratégia dos signos**. São Paulo: Perspectiva, 1986.

\_\_\_\_\_. **Design em espaços**. São Paulo: Rosari, 2002

FIORIN, José Luiz. **Introdução ao pensamento de Bakhtin**. São Paulo: Ática, 2006.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GARCIA, Wilton. **Corpo, mídia e representação: estudos contemporâneos**. São Paulo: Thompson Learning, 2005.

GREINER, Christine. **O Corpo**. Pistas para estudos indisciplinados. São Paulo: Annablume, 2005.

LEOTE, Rosangella. **Tecnoperformance - um Lugar Comum**. In File, 2005. ([www.file.org.br](http://www.file.org.br)).

LEMOS, André. **Ciber-cultura-remix** in catálogo da exposição Cinético Digital. São Paulo: Itaú Cultural, 2005.

LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro Pós-Dramático**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

MACHADO, Arlindo. **A ilusão especular: introdução a fotografia**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

MURRAY, Janet. H. **Hamlet no holodeck - o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Unesp e Itaú Cultural, 2001.

SALES, Cecília Almeida. **Gesto Inacabado**. Processo de criação artística. São Paulo: Annablume, 2001.

WERTEIM, Margareth. **Uma história do espaço - de Dante à Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

ZIEZK, Slavoj. **Bem vindo ao deserto do real!** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.