

Vivendo no Antropoceno: o Design e a Arte lidando com os modos de uma Época Impossível

Living in the Anthropocene, Design and Art coping with the modes of an Impossible Epoch

Guilherme Englert Corrêa Meyer, PPG Design, UNISINOS.
gcmeyer@unisinis.br

Resumo

Os terríveis números do Antropoceno representam parte de uma crise que é a culminação de muitos anos de atividade humana na terra. Dificilmente é rejeitado o argumento de que tal crise requeira uma radical mudança nos rumos da humanidade. Tal mudança implica uma reflexão sobre o tipo de *ethos* e de sensibilidade capazes de possibilitar outros modos de vida. Muitas leituras do Antropoceno entendem ser este o desafio que a humanidade tem a enfrentar. Iniciativas de teóricos e profissionais de variadas áreas vêm se ocupando dessa intrincada questão. Neste artigo nos reportamos a projetos realizados no design e nas artes e refletimos sobre como eles têm registrado certos episódios do Antropoceno. A análise dos projetos sugere a importância de uma articulação ambivalente entre diferentes temporalidades e espacialidades; a criação de possibilidades para que se desdobre dos dados algo de sua dimensão obscura; o entrelaçar de aspectos naturais e culturais; uma crítica sobre as referências adequadas para se acionar outros modos de produção de dados. Essa reflexão contribui nas discussões sobre como tratar os episódios do Antropoceno, e sobre como o design e a arte podem auxiliar no desafio de viver em uma época impossível.

Palavras-chave: Antropoceno; Design; Registro; Sensibilidade.

Abstract

The terrifying numbers of the Anthropocene represent part of a crisis that is the culmination of many years of overwhelming human activity upon the earth. It is barely deniable that such an epoch urges a radical change of direction by humanity. Such change entails new ethos and new sensibilities which will allow for another mode of living. Many readings of the Anthropocene understand that this is the challenge humanity has to cope with. Scholars and practitioners from distinct areas have been dealing with such complicated question. In this paper, we consider initiatives from design and art in order to understand how these areas are registering the Anthropocene. Such analysis suggests the importance of an ambivalent relation between different temporalities and spatialities; the creation of possibilities of unfolding something from the obscure dimension of data; the intertwining of natural and cultural aspects; a critique about the kind of reference is adequate in order to activate other modes of data production. This reflection contributes in the discussions about how to cope with the Anthropocene, and about how design and art can help in the challenge of living in an impossible epoch.

Keywords: Anthropocene; Design; Register; Sensibility.



Introdução

O Antropoceno é o nome proposto para a época geológica definida pelo esmagador impacto humano na terra. Ele foi cunhado nos anos 1980 pelo ecologista Eugene F. Stoermer e depois popularizado pelo prêmio Nobel Paul Crutzen. O impacto da atividade humana provavelmente estará presente e será observável mesmo depois de milhões de anos (ZALASIEWICZ, 2008). Pensar o impacto humano requer a problematização das práticas de devastação ecológica (NANCY, 2015). Como se sabe, nas dinâmicas capitalistas de extrativismo, ecologia é a um só tempo o elemento de sustentação e o elemento a ser liquidado. A condição do Antropoceno é ética e política pois o humano é implicado a essa dinâmica; ao mesmo tempo ele a habita, cultiva e intensifica suas possibilidades e ritmos. O humano é vítima e vilão. No Antropoceno, ele é considerado o senhor da agência.

Reconhecer o humano como agente central do Antropoceno implica em reconhecê-lo como figura determinante da crise ecossistêmica contemporânea, e ao mesmo tempo como agente capaz de impulsionar outras realidades. Essa posição ambivalente traz uma equação delicada. De um lado, reconhecer o poder da agência humana como imprescindível para que nos engajemos enquanto comunidade interessada em criar outras realidades. De outro, assumir o papel de senhores da agência conduz frequentemente a uma falsa percepção de que podemos interferir nas práticas indesejáveis do Antropoceno quando bem quisermos. Quer dizer, reconhecer a agência do humano é a um só tempo esperança e desgraça. Muitas vezes os efeitos do Antropoceno têm maneiras disfarçadas por uma tendência a naturalizar nossas práticas introjetando-as fixamente ao nosso modo de ser. E é difícil desviar de uma prática regular estabilizada. Como Ahmed (2019, p.41) explica "quanto mais o caminho é usado, mais o caminho é usado". Uso conduz a um processo de naturalização. Há um desafio relacionado a esse argumento que questiona como promover possibilidades para um processo de desestabilização e transformação das práticas vigentes, se elas estão introjetadas às nossas maneiras de forma a constituírem uma unidade difícil de ser percebida?

Neste artigo, vamos recorrer a forma como algumas iniciativas vêm enfatizando os efeitos do Antropoceno como modo de criar possibilidades de desvio dos caminhos convencionalizados às nossas práticas. Para isso, vamos inicialmente apresentar dados referentes a algumas dimensões do Antropoceno, para posteriormente investigar como o design e a arte vêm tratando o tema. A escolha desses campos se faz por reconhecermos neles o interesse pela criação e pela transformação. E por identificar o esforço que eles vêm realizando no sentido de sensibilizar o público sobre os problemas dessa época.

Dados do Antropoceno

O impacto da atividade humana no ambiente se manifesta nas mais variadas formas. O desenvolvimento do processo de Haber-Bosch no começo dos anos de 1990 (que converte

nitrogênio em amônia para usar como fertilizante) tem modificado o ciclo de nitrogênio mais intensamente do que eventos acontecidos nos últimos 2.5 bilhões de anos (CANFIELD, et al., 2010). Nossas práticas de converter fontes da terra para produzir o que consumimos (incluindo diversos modos de produção como caça, cultivo, o uso de muitos produtos como antibióticos e pesticidas assim como os efeitos gerais da emissão de gás), tem resultado na extinção de espécie mais ou menos 1000 vezes maior do que mostravam níveis anteriores, o que provavelmente está nos conduzindo para a sexta extinção em massa, e que deve alterar o processo evolucionário radicalmente (BARNOSKY et al., 2011). Esses eventos compõem um cenário sem equivalentes do ponto de vista geológicos.

Essa imagem de devastação deve ser ampliada a outros níveis e proporções, pois as métricas que ela utiliza frequentemente referem a espécies individuais, ou à face mais explícita da extinção. Para se alcançar outras imagens de devastação é necessário ativar-se mais variadas unidades de vida. A lente do genoma, por exemplo, permite ver relações complexas que eram impossíveis de se visualizar antes. Essa revolução na biologia não somente instala outra relação entre tecnologia e natureza (em que a tecnologia passa a engendrar uma política de diversidade biológica), mas mostra que a vida é mais microbial do que a biologia supunha, o que implica uma reorganização coletiva quanto ao modo de vida humano.

É importante entender esses dados do Antropoceno enquanto representantes de uma dimensão tecnicamente mensurável da destruição. Eles objetivam evidências verificáveis que a ciência moderna produz e requer. A questão ético-política é reduzida à dimensão técnica daquilo que o dado produziu. Contudo, a unidade que os dados sugerem não envolve a constelação plural que excede a causa a que esses dados atendem. O que está acontecendo é mais terrível do que aquilo que os números e os gráficos expõem. Há algo que se desdobra invisivelmente desses números e há algo invisível de onde os números se desdobram.

Produzir dados sobre o Antropoceno requer acionar uma perspectiva geológica temporal que seja excedente (DELANDA, 1997). A genealogia mostra objetivamente o desaparecimento de muitos animais, ocasionado em *desfaunatização*. Gan et al. (2017, p. G5) dizem que esse esforço temporal excede a procura por corpos vivos. Não se trata de uma observação objetiva (quando se pré-define a natureza daquilo que se observará e o modo como se vai fazê-lo), mas um processo estratégico que se modifica através de um vagar. Produzir esses dados passa por aquilo que Davis & Trupin (2015, p. 3) chamam de fenômeno sensorial. É preciso vagar de modo a sermos afetados por como os fantasmas se entremeiam aos vivos. Esses fantasmas são humanos e não-humanos, são plantas, animais e uma infinidade de outras criaturas extintas, mas cuja história, cultura e pontos de vista deixam pistas que são fundamentais para pensarmos o Antropoceno. É um processo difícil pois a visão é tecnologia destreinada para essa prática.

Esse breve panorama apresentou algo dos dados que vêm de alguma forma documentando as maneiras do Antropoceno. Salientamos uma ideia de variedade associada a esses dados (que requerem temporalidades e sensibilidades distintas). Ao refletir sobre o tipo de desafio que se impõe a partir dessa leitura, sentimo-nos como que diante de um quadro perturbador, desconfiando se ainda há algo a se fazer para reverter, prolongar ou ao menos que nos permita

entender como viver no Antropoceno. Optamos aqui por realizar um recorte no sentido de situar esse desafio junto aos campos de design e arte. Essa escolha se dá pela natureza especulativa, crítica e transformadora dos campos, como dissemos. Mas também por entendermos que o problema dos dados do Antropoceno excede representação (em tabelas, gráficos e esquemas quantitativos objetivos). Há um desafio associado ao modo de manifestar a crise. Desta forma, vamos analisar iniciativas no design e na arte de modo a pensar como esses campos têm se relacionado com os dados do Antropoceno. Entendemos que ao discutir a questão de como se parecem esses dados, avançamos a um esclarecimento importante sobre como viver no Antropoceno.

Método

Como dissemos, o Antropoceno não tem seu escopo restrito a questões geológicas ou biológicas. Ao incluir questões éticas e políticas, o tema passa a ocupar a agenda de outros campos. A ampliação desses domínios se manifesta em muitas iniciativas e esforços. Ao examinar os livros *Art in the Anthropocene* (DAVIS & TURPIN, 2015), e *Arts of Living on a Damaged Planet* (TSING, et al., 2017), ou iniciativas como *The Anthropocene Project* (2018), logo nos encontramos com uma recomendação por não entender essas iniciativas como próprias a uma disciplina, a um fazer, ou comprometidas com um efeito definido. São trabalhos que confundem os limites entre campos, os modos de fazer, e as possibilidades de desdobramento. Neste artigo, voltamo-nos a como algumas iniciativas no design e na arte vem pensando o Antropoceno¹. A partir de uma ampla revisão de projetos dessas áreas que se ocupam diretamente do Antropoceno², passamos a nos concentrar mais especificamente naqueles em que percebemos modos de registro do Antropoceno. Em outras palavras, procuramos entender como o Antropoceno se parecia nesses projetos selecionados. Esses registros referem a uma ampla e complexa variedade de aspectos relacionados ao Antropoceno. Ao refletir sobre esses projetos não procuraremos oferecer a visão desses campos sobre o tema, pelos motivos descritos em relação ao problema do domínio disciplinar e pela própria maneira que conduzimos essa reflexão, mas aprender algo das ontologias particulares dos projetos e assim pensar possibilidades de se tratar o Antropoceno. Na seção seguinte, vamos fazer a descrição de 4 projetos selecionados e interpretá-los à luz da questão que interessa a esse artigo.

Resultado e Discussão

¹ Optamos por não os organizar entre projetos de design ou projetos de arte. Para realizar essa separação precisaríamos de uma definição clara de design e de arte (em alguns casos o design tem notável proximidade com a arte, como no design especulativo, por exemplo), o que requeriria um empreendimento outro. Pensando em termos de procedimentos: muitos dos projetos citados têm equipes multidisciplinares (envolvendo designers e artistas), foram apresentados em circuitos de design e arte (feiras, exposições, sites de ambos os campos) e são percebidos confusamente enquanto projetos de design ou de arte.

² Os projetos investigados apresentavam os termos "Antropoceno" (Anthropocene) e "Design/Arte" (Design/Art) no título ou na descrição do projeto.

A escolha de nos concentrarmos em iniciativas projetuais para entender como o design e a arte vem tratando o Antropoceno poderia ser ampliada de maneira a incluir uma revisão de literatura dedicada a essa questão. Além dos livros antes mencionados (que aproximam explicitamente arte e Antropoceno), nos depararíamos também com textos que fazem o mesmo com o design, e que não poderiam ser deixados de lado. Questões evidenciadas no Antropoceno são tratadas no design ao menos desde Papanek (1971) e seu apelo por um design para o mundo real. Outros trabalhos desdobram mais recentemente o tema, explorando especificamente o drama em que nos percebemos enquanto humanidade, justamente por não termos conseguido fazer prosperar cuidados como os propostos por Papanek. Light et al. (2017) propõem formas de fazer design no Antropoceno, que passa por ser atento, crítico, original e coletivo; Forlano (2016) entende que no Antropoceno o design passa a requerer um processo de mediação que advogue por atores não-humanos menos visíveis; Vasquez (2017) sugere que nesses tempos o design precisa estar envolvido em um processo de descolonização. Ao invés de avançarmos à revisão de literatura, o que teria valor evidente para o tema, optamos por tentar entender algo daquilo que se desdobra de iniciativas projetuais empreendidas por esses campos. Optar por indução é um recurso adotado aqui no sentido de preservar as ontologias dos projetos e valorizar suas idiossincrasias.

Vamos iniciar a discussão nos reportando ao projeto *The Room of Change* (2019)³, projetado pelo *Accurat Studio* na Itália. Como dissemos, não cabe aqui avaliar esse projeto ou os seguintes enquanto representantes de uma disciplina, mas entender algo sobre o modo como ele lida com os registros do Antropoceno. O projeto pode ser descrito como uma exibição que ocupa uma ampla sala, cujas paredes são totalmente tomadas por impressos com dados referentes às trajetórias do Antropoceno, e onde há no centro dois telões em que se projetam imagens variadas (como por exemplo a imagem da expansão urbana em Shanghai). Os dados visualizados nas paredes são representados através de figuras geométricas que sinalizam padrões variados. Por exemplo, ao longo da trajetória representada há símbolos que referem a episódios objetivos do passado como epidemias ou descobertas de elementos químicos e outros que referem a predições subjetivas como o apocalipse. As trajetórias referem a uma taxonomia de relações do ecossistema, sempre tomando o humano como centro (humanos e natureza, humanos e tecnologia, humanos e animais...). Os artefatos dessa exibição ilustram o modo como múltiplos aspectos do ambiente tem se transformado ao longo de diferentes eras, do passado ao futuro. A abstração dos elementos gráficos e a ideia de totalidade que forma junto às imagens ampliadas projetadas, conduzem a possibilidade de a audiência aprofundar-se em algum episódio específico ilustrado ou obter uma leitura mais ampla deles. Os dados são representados de modo a manifestar como as mudanças são pervasivas em qualquer escala. A qualidade dos dados desse projeto sugere que quando estamos em meio ao Antropoceno é difícil notar ou ser afetado pelo o que está acontecendo de maneira mais ampla. Da mesma forma, mas inversamente, quando recuamos para alcançar essa perspectiva mais ampla é difícil não deixarmos escapar as particularidades dos episódios pontuais. Assim, entender o que está acontecendo no Antropoceno passaria por assumir uma perspectiva temporal e espacial múltipla. Nesse projeto, essa multiplicidade referida é restrita a uma

³ <https://www.accurat.it/work/brokennature> (acesso em maio, 2020).

perspectiva antropocêntrica, quer dizer, é o humano quem articula a natureza do dado a ser representado (o que determina a importância do dado é a proximidade com o humano), e é a partir do humano que os dados devem ser lidos.

O segundo projeto que vamos analisar chama-se *Equivalence, The Ecological Footprint of Fish (2017)*⁴. Ele foi criado por Chow e Lin, na China. O projeto examina a cultura de pesca da corvina amarela, o peixe mais popular do país. O projeto se materializa em um grande mosaico com retratos de peixes mortos procurando explicitar a quantidade e a qualidade de peixes que são necessários para se sustentar as dinâmicas de pesca daquela cultura. Há um dado numérico nesse projeto que é impactante ao explicar a desproporcional relação dessa prática. Para se conseguir um 1kg de corvina amarela são abatidos 7,15kg de 39 outras espécies, o que envolve também a morte de mais de 4000 peixes pequenos selvagens. Apesar da chocante gravidade desses números, vamos reportar aqui ao modo como esse projeto manifesta esses dados. O mosaico é composto de retratos de todos os peixes comprometidos com a prática de obter 1kg de corvina amarela. Cada um dos peixes mortos é fotografado sobre uma tela verde que o emoldura. O tamanho dessa moldura individual equivale ao tamanho médio daquela espécie de peixe na idade adulta. O contraste obtido entre o tamanho do peixe abatido e a expectativa do tamanho que teria na idade adulta alerta para uma dimensão crítica da prática, e para os problemas decorrentes dessa operação. Os retratos são posicionados de forma a montar um mosaico de muitas unidades, formando um grande cemitério aberto de peixes. O dado representado desse modo traz algo da crueldade, da dimensão do extermínio e dos problemas de senso de responsabilidade que são sentidos de forma particular, distinta do que proporcionariam os dados numéricos. A variedade de espécies e o número de peixes envolvidos nessa pesca representada no mosaico é tão extensa que a imagem oferecida se torna quase indistinta em um primeiro olhar. Para que a imagem possa enquadrar todos os peixes abatidos é necessário adotar um enquadramento tal que os peixes se tornam figuras tão diminutas que quase não os distinguimos como peixes, mas algum padrão gráfico indecifrável. A medida que o leitor consegue entender do que trata a proposta, alcança a sensação relacionada a algo da dimensão e gravidade do dado representado. O modo como o projeto manifesta esse dado do Antropoceno é particular pela ideia de dimensão e proporção que oferece, pela estética mórbida e de putrefação dos peixes depois de mortos sendo fotografados, pelo modo como representa a expectativa de como os peixes viveriam caso não fossem abatidos. O projeto como que desdobra aquilo que eventualmente os dados podem unitarizar quando fecham a caixa-preta tornando inacessível suas ramificações.

Agora, vamos nos reportar ao projeto *A Moving Border: Alpine Cartographies of Climate Change (2014)*⁵, de Marco Ferrari, Elisa Pasqual e Andrea Bagnatoque. O projeto foi iniciado enquanto exibição na Itália e depois continuado em um livro homônimo, publicado em 2019. O projeto questiona a adequação dos sistemas correntes de cartografia enquanto meio de representar as mudanças climáticas. O projeto propõe um modo de representação que posiciona a questão das mudanças climáticas junto a um debate político sobre os processos de demarcação de domínios

⁴ <https://www.chowandlin.com/fish> (acesso em maio, 2020).

⁵ <http://www.studiofolder.it/a-moving-border-cartographies-of-climate-change/> (acesso em maio, 2020).

geográficos. O projeto é composto de uma série de mapas e infográficos, ensaios críticos e documentos antes não publicados sobre a política histórica italiana no processo de construção de limites da região. O argumento do projeto indica que os domínios naturais climáticos são produto de uma narrativa histórica que passa a ser perturbada pelos episódios de mudança climática e que tal estado requer novos modos de visualização desses dados. O registro das mudanças dos limites cartográficos é feito de diversas formas, através de tecnologias como sensores, registro fotográfico e diários de campo. Esses equipamentos permitiram, em um primeiro olhar, a representação "em tempo real" dos episódios de mudança de fronteira entre a Itália e a Áustria, por exemplo. Mas eles também fornecem dados que são utilizados como referência para a construção de artefatos como maquetes, desenhos e mapas que sinalizam esse processo de transformação. Desta forma, não se trata somente de possibilitar a construção de um relatório sobre um mapeamento geográfico, mas impulsionar a uma discussão sobre a inadequação da tecnologia reduzida a esfera técnica. Quer dizer, a tecnologia empregada para acompanhar esses movimentos de fronteiras requer assumir um âmbito excedente ao campo de mensuração, de forma que possa impulsionar um debate político mais amplo. Esse modo de manifestar os dados do Antropoceno propõe um embaralhamento entre a natureza dos aspectos a que os dados referem. Isso ocorre de forma a sugerir que no Antropoceno a estabilidade dos limites que separam um país do outro não tem qualidade cultural ou natural, mas justamente algo que confunda os termos dessa dicotomia. O projeto propõe uma reflexão sobre o modo como a tecnologia incide na própria representação dos dados, assumindo-a enquanto dispositivo político.

O projeto *The Atmosphere: A Guide* (2013)⁶, de Amy Balkin, propõe uma forma de mapeamento que considera o impacto da ação humana a partir da sua posição na terra, de aspectos relacionados à poluição, ao espaço político, ao sensoriamento remoto, à mudança climática, ao espaço aéreo e ao espectro eletromagnético ambos se cruzando nas diversas camadas da atmosfera: exosfera, termosfera, mesosfera, estratosfera, troposfera e no nível do mar. O projeto se materializa em um pôster que representa uma ampla variedade de cartões com episódios do impacto humano, cada qual organizado a partir dessas referências mencionadas. O artefato gráfico é monocromático, criando um efeito de negativo fotográfico que associado aos elementos espaciais de sua taxonomia, lhe confere um aspecto tal que pode ser percebido como semelhante ao de relatórios (antigos) de agências espaciais. Entre os "cartões" que compõem o pôster, há episódios como o trajeto de navios ou trens que percorrem a terra, ao nível do mar; os sistemas de comunicação por micro-ondas, na troposfera; os satélites, na exosfera, entre muitos outros. Cada cartão é composto por uma imagem e um pequeno texto. Tanto a imagem quanto o texto não preservam um padrão específico. Em alguns momentos a imagem é a fotografia de um objeto (como a dos testes da bomba atômica), e em outros é um infográfico (como um modelo climático). Os textos às vezes utilizam da narrativa jornalística (como a expedição de balão ao Ártico em 1897) e outras da definição de um conceito (como o de ozônio). O projeto salienta uma diversidade quanto à variedade de espaços e tempos habitados por grupos de interesses diversos. A maneira como os dados são oferecidos sugere que os seres humanos são inscritos neste guia

⁶ <http://tomorrowmorning.net/atmosphere> (acesso em maio, 2020)

através de suas tentativas de desenvolver meios de comandar, compreender ou se articular com essas camadas. Os episódios referidos nesta variedade de camadas sugerem que as atmosferas são afetadas por um impacto humano que envolve agências bioquímicas e geopolíticas, quer dizer, as camadas atmosféricas são ampliadas a um panorama que excede o biológico. Os dados sugerem uma narrativa particular, pois os episódios a que referem não seguem uma cronologia linear, mas uma estrutura estimulada pelas camadas da atmosfera. Esse modo de o projeto manifestar os dados sugere haver uma variedade de *chronotopes* (como sugeriu PRATT, 2017, G170) no Antropoceno, o que o faz ser entendido enquanto uma proposta de *storytelling*. O tamanho e a variedade indicada pelo pôster insistem que o Antropoceno abranja uma variedade complexa, o que é um convite para refletir sobre os limites de como somos treinados para perceber e ser afetados por sua amplitude espacial. Mais amplamente, o projeto sugere que tratar os dados do Antropoceno requer um esforço no sentido de propor novas referências nos modos de pensar suas características.

Os projetos referidos revelam algo sobre modos particulares de se tratar o Antropoceno. Não é desejável conduzir essa apreciação a um entendimento universal de como o Antropoceno vem sendo percebido nos campos com os quais esses projetos dialogam. Não se pode falar em qualquer unidade nesse sentido. Diferente das planilhas e relatórios científicos que apresentam dados na forma de número, gráficos e tabelas, os projetos analisados aqui todos estão implicados com algum tipo de perturbação em relação ao modo como registram e tratam o Antropoceno. Isso parece uma característica comum no modo como o design e a arte se manifestam sobre o tema através desses projetos. Examinando a particularidade dos projetos, argumentamos a respeito de alguns dos aspectos que referem aos seus modos de tratar o Antropoceno. O primeiro projeto (*The Room of Change*) sugere uma (a) articulação ambivalente entre diferentes temporalidades e espacialidades. O projeto entende que ao nos posicionarmos nos extremos do tema (próximos ou distantes, micro ou macro) somos incapazes de percebê-lo devidamente. Ao fazer isso, alerta também para o problema de um anacronismo, propondo que os dados específicos distantes sejam ampliados a uma leitura que os articule a uma paisagem mais robusta. Há uma discussão semelhante sobre temporalidades articuladas presente no trabalho de Nancy (2015, 59). O autor entende que eventos catastróficos ancestrais impuseram as condições do que chama de "presente sempre renovado". Quer dizer, um presente que não é imóvel, e que possui uma mobilidade temporal que permite expor sua incompletude e inerente flexibilidade (quer dizer, depende do passado e do futuro, sendo vulnerável a essas dimensões).

Conferir instabilidade ao presente é um modo de situá-lo em relação a genealogia dos episódios que o constituíram bem como em relação aos seus desdobramentos. Há também um processo de instabilização acionado no projeto 2 (*Equivalence, The Ecological Footprint of Fish*). Nesse sentido, o projeto como que (b) cria possibilidades para que se desdobre dos dados algo de sua dimensão obscura. Quer dizer, ao manifestar o impacto da pesca da corvina amarela o projeto salienta o drama de *coisas negligenciadas* (no sentido de PUIG DE LA BELLACASA, 2011), que costumam ser invisibilizadas quando se fecham as caixas pretas como em outras formas de registro. Essa discussão é fortalecida ainda em muitos estudos próximos, como é explícito na proposta de "making kin" de Haraway (2016, p.2) e no modo como o conceito de *sympoiesis*

amplia a ideia de coletividade ao âmbito de multiespécies. No caso do projeto 2, a fotografia de um número desproporcional de espécies de peixes pequenos abatidos que jamais chegam a idade adulta para garantir a dinâmica de cultivo da corvina amarela, revela uma política que costuma ser obscurecida no discurso técnico de eficiência e agilidade produtiva.

No Antropoceno os dados confundem-se quando (c) entrelaçam aspectos naturais e políticos. O projeto 3 (*A Moving Border: Alpine Cartographies of Climate Change*) nos remete a essa questão ao pensar nas implicações de uma fronteira geográfica que se derrete (literalmente) graças ao impacto humano. Essa percepção não deve ser restrita à discussão sobre agência humana. Ela sugere, mais do que isso, que essas práticas sejam estudadas de acordo com sua própria história política e que recorrer a essas ontologias particulares é um modo de se tratar o problema das dicotomias. Não é necessário dizer que a discussão que interpõe o problema das dicotomias não seja nova. No naturalismo de Descola, a natureza se restringe ao objeto que sofre as agências de dominação humana. O projeto 3 aponta que o Antropoceno seja a crise desse aspecto do naturalismo. Ele manifesta outro modo de se pensar a relação entre natureza e cultura. O problema de partirmos de referências objetivas para tratar o Antropoceno é também manifesto no projeto 4 (*The Atmosphere: A Guide*). Pensar os dados do Antropoceno passa assim por uma (d) crítica sobre as referências adequadas para se acionar outros modos de produção de dados. Nas lógicas da modernidade, as referências para a vida social indicam crescimento orientado pelo mercado e expansão de lucro (SAGER, 2011). Apesar de o projeto 4 não referir exatamente a uma crítica em relação a recomendação por crescimento e lucro, ele problematiza a lógica de um sistema orientado por um quadro de referências constituídas em um pilar de estabilidade e soberania. Esse projeto sugere que o Antropoceno tenha perturbada essa estabilidade para assim possibilitar desvios dos modos dominantes.

Conclusão

Esse artigo parte do desespero de nos percebermos diante de uma paisagem impossível. Falar em paisagem impossível não é escolha ocasional. Não se poderia substituir o termo pelo conceito de insustentável, por exemplo. Pois a situação em que vivemos não revela somente um problema de insustentação, mas o da crise da agência humana. Não se trata também de adicionar-se uma camada crítica ao tema da insustentabilidade: pensar a agência humana implica uma mudança de tipo, não uma mudança de grau ou nível. Essa discussão deve estimular-nos a pensar em outro ethos e em outras "estruturas de sensibilidade" (como chamou Robinson [2020]). Nesse sentido, a reflexão deste artigo jamais poderia cumprir a essa expectativa interessada em um universalismo. Pois para pensar em novos ethos e sensibilidades é necessário recorrer a ontologias particulares, distintas daquelas convencionalizadas às práticas que adotamos, bem como às suas maneiras variadas de manutenção. Os projetos analisados devem ser pensados enquanto práticas que escapam de um corpo de referência pré-definido. Defendemos que é justamente esse interesse por alternativas para além das referências usuais o que deve impulsionar o design. Este artigo pretende assim estimular uma discussão sobre modos de design que devam ser possibilitados no Antropoceno. Acreditamos que o valor de cada projeto esteja no modo particular como eles

insistem em perturbação, no modo como nos ensinam sobre outras práticas de design e sobre as possibilidades de se viver em uma época impossível.

Referências

- AHMED, S. **What's the use?** Durham and London: Duke University Press, 2019.
- CANFIELD, D. E., GLAZER, A. N. & FALKOWSKI, P. G. The evolution and future of Earth's nitrogen cycle. **Science** 330, 192–196, 2010.
- DAVIS, H. & TURPIN, E. (ed). **Art in the Anthropocene: Encounters Among Aesthetics, Politics, Environments and Epistemologies**. London: Open Humanities Press, 2015.
- DELANDA, M. **A Thousand Years of Nonlinear History**. New York: Zone, 1997.
- DESCOLA, P. **Beyond Nature and Culture**, trans. Janet Lloyd. Chicago: University of Chicago Press, 2013.
- FORLANO, L. Decentering the Human in the Design of Collaborative Cities. **Design Issues: Volume 32, Number 3 Summer, 2016**.
- GAN, E., TSING, A., SWANSON, H., BUBANDT, N. Haunted Landscapes of the Anthropocene. In TSING, A., SWANSON, H., GAN, E., and BUBANDT, N. eds. **Arts of Living on a Damaged Planet: Ghosts and Monsters of the Anthropocene**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017.
- HARAWAY, D. **Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene**. Durham, NC: Duke University Press, 2016.
- LATOURE, B. **Facing Gaia: eight lectures on the new climatic regime**. Cambridge: Polity, 2017.
- LIGHT, A., POWELL, A.; SHKLOVSKI, I.. Design for Existential Crisis in the Anthropocene Age. In **Proceedings of the 8th International Conference on Communities and Technologies (C&T '17)**, 9 pages, 2017. DOI: 10.1145/3083671.3083688
- NANCY, J. The Existence of the World Is Always Unexpected. In Davis, H. & Turpin, E. (ed). **Art in the Anthropocene: Encounters Among Aesthetics, Politics, Environments and Epistemologies**. London: Open Humanities Press, 2015.
- PAPANEEK, V. **Design for the Real World: Human Ecology and Social Change**, 2nd edn, Thames & Hudson, London, 1984 (1971).
- PRATT, M. L. Coda: Concept and Chronotope. In Tsing, A., Swanson, H., Gan, E., and Bubandt, N. eds. **Arts of Living on a Damaged Planet: Ghosts and Monsters of the Anthropocene**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017.
- ROBINSON, K. S. The Coronavirus Is Rewriting Our Imaginations. **The New Yorker**. <https://www.newyorker.com/culture/annals-of-inquiry/the-coronavirus-and-our-future> (acesso em maio de 2020)

SAGER, T.. “Neo-liberal Urban Planning Policies: A Literature Survey 1990–2010.” **Progress in Planning** 76 (4): 147–199, 2011.

STENGERS, I. The Cosmopolitical Proposal In B. LATOUR, P. WEIBEL (Eds.) **Making Things Public** (pp. 994-1003). Cambridge, MA: MIT Press, 2005.

TSING, A., SWANSON, H., GAN, E., and BUBANDT, N. eds. **Arts of Living on a Damaged Planet: Ghosts and Monsters of the Anthropocene**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017.

VAZQUEZ, R. Precedence, Earth and the Anthropocene: Decolonizing design, **Design Philosophy Papers**, DOI: 10.1080/14487136.2017.1303130, 2017.

ZALASIEWICZ, J. The Earth After Us: **What Legacy will Humans Leave in the Rocks?** Oxford University Press, 2008.

Sobre o autor

Guilherme Englert Corrêa Meyer é designer, educador e pesquisador. É associado ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Vale dos Sinos. Também é professor visitante no curso de mestrado em Design de Produto, na PUCE, no Equador. Tem doutorado em design, pela PUC-Rio e dialoga com as bases da Antropologia e dos Estudos Sociais da Ciência e Tecnologia. Sua pesquisa atual envolve as discussões sobre Design Estratégico a partir de um paradigma sociotécnico, e mais especificamente estuda processos de experimentação e prototipagem e a relação do design com o Antropoceno. Atualmente é professor visitante na Georgia Tech, USA.

gcmeyer@unisinis.br