

Fronteiras do projetar: diálogos entre arte e design

Fronteras del proyectar:: diálogos entre arte y diseño
(ver convocatoria en español a continuación)

Frontières du projetar: dialogues entre l'art et le design
(plus bas dans le texte c'est l'appel au français et italien)

Prazo para submissão de propostas: 12 de AGOSTO de 2020

:: Propostas serão aceitas em Português, Espanhol ou Inglês ::

A Vazantes – Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes da UFC, uma publicação semestral vinculada ao Instituto de Cultura e Artes da Universidade Federal do Ceará –, convida propostas para seu novo número (em português, espanhol ou inglês) nos seguintes formatos bibliográficos e não-bibliográficos:

- ensaios visuais
- escritas experimentais
- artigos acadêmicos
- ensaios verbais
- entrevistas
- resenhas
- experimentações artísticas ou
- intervenções desde outras linguagens

Editora convidada ao dossiê v4, n2: Claudia Marinho (DAUD-UFC).

Coordenadora Editorial: Milena Szafir (UFCE).

Equipe editoria: Patricia de Lima Caetano (UFC), Deisimer Gorczewski (UFC) e Jo A-mi (UNILAB).

Normas de submissão de propostas:

<http://periodicos.ufc.br/vazantes/about/submissions#onlineSubmissions>

Dúvidas, favor endereçar para: revistavazantes@gmail.com ou diretamente às editoras:
marinhoclufc@gmail.com | profmilena@manifesto21.tv

Em meio ao presente distópico da pandemia em que vivemos no ano de 2020, propomos um convite à reflexão sobre as vidas permeadas pelos fluxos e refluxos das “coisas do mundo” (Benjamin, 2007) - desde uma perspectiva da expansão do design em direção à arte e vice-versa.

Muitas são as estratégias que um pesquisador, artista e/ou designer tem adotado neste início de nosso século para análise de tais artefatos culturais: entre o Atlas Mnemosyne (de Aby Warburg, Alemanha), a Crítica de Processo (de Cecília Salles, Brasil), a Teoria Ator-Rede (de Bruno Latour, França) e a Visualização de Dados (de Lev Manovich, EUA), entre outros. Debates estes que transitam entre a mediação técnica e a política das coisas para ampliar a compreensão dos modos de fazer na arte e no design.

Dessa maneira, a presente chamada ao quarto ano da Revista Vazantes abre-se um espaço às materialidades que se encontram nas pesquisas, criações e fazeres entre a Arte e o Design: interessa-nos identificar em que medida o cotidiano vivido hoje se mostra em sua versão mais radical daquilo que se configurou como o nosso corpo ao longo dos últimos séculos - um corpo ora disciplinado, normalizado, acelerado, qualificado, ora desacelerado, descartado, ora recomposto... E, então, intimamente conectado à vitalidade e às eloquências das coisas (Haraway, 2008).

Os debates sobre ecologia e sustentabilidade - pautados por termos como extinção (da espécie), degradação (da terra, da água e do ar) e deslocamentos (humanos) - apresenta-se em transparente urgência quanto às práticas cotidianas e evidencia as múltiplas trilhas de uma práxis das coisas em nossas vidas a despeito das nossas intenções, desejos, interpretações... De mercadorias a coisas. Por exemplo, a coisa que você segura em suas mãos (que Deleuze apontara como uma coleira digital); a coisa que você usa pra beber aquilo que te mata a sede, pra cortar a comida que te alimenta; a coisa que exhibe o teu entretenimento; a coisa que projeta, projetada, projetou-se.

Como as coisas projetadas afetam a vida das pessoas?

As nossas vidas e o ambiente ao nosso redor?

Ou, ainda, como afetam os meios mais longínquos?

Clamamos aos pesquisadorxs e/ou artistas e/ou designers que respondam a essas questões. São perguntas que visam provocar reflexão sobre os modus operandi das práticas e das ideias. Ou seja, como os processos das distintas formas de projetar, “to design”, definem dinâmicas das materialidades contemporâneas (Flusser, 2004) e expandem os territórios das atividades da arte no seu complexo conjunto, configurando o mundo sensível compartilhado: *techné, aesthesis, práxis*.

A divisão entre a materialidade, de um lado, e o design, do outro - divisão tipicamente modernista - vem se dissolvendo e se dissolvendo... lentamente. Assim como o paradigma do design centrado no humano, ou no usuário, as implicações das transformações tecnológicas e ambientais têm desafiado os designers hoje a se concentrarem em sistemas sócio-técnico-complexos, como apontara Rafael Cardoso (2012).

Para além das questões de produção e consumo, pensamos o design pelo viés de um conjunto de relações - sociais e afetivas, tecnológicas e sensitivas, individual e coletiva -, estéticas que envolvem, portanto, as relações entre agentes humanos e não-humanos. Victor Papanek (1971) já havia apontado o caminho ao designer na esteira do artista que sai às ruas, para além de seus ateliers, psicogeografando a cidade, a fim de projetar outros mundos possíveis.

Outros autores, como Arturo Escobar (2016) e Tony Fry (2010), têm apontado como o design contemporâneo tende a perpetuar os imperativos da modernidade - traduzidos hoje pelo capitalismo neoliberal - dada a insistência do protagonismo do humano como base do projeto e defendem a necessidade de se buscar outras práticas, disciplinas e culturas. Portanto, uma busca por novos sentidos para a prática do projetar: por uma equidade entre humanos e não-humanos através da supressão das fronteiras entre o design e a arte em seus processos de criação em direção a outros saberes e materialidades (Krippendorf, 2006), inúmeras vezes ignorados nos projetos à forma.

Nesse íterim, a disseminação da cultura do design sinaliza as mudanças nas relações entre sujeito e objeto. Propomos, então, um número com contribuições que coloquem luzes sobre os métodos, estruturas e práticas relacionadas ao design/ arte (à arte/ design) que se vinculam às nossas singularidades e materialidades - uma relação entre humano e o não (humano).

Convidamos a explorar as micropolíticas que envolvem os processos que contaminam o design pela arte e a arte pelo design (Rancière, 2012) e listamos, para

tanto, alguns pontos que você - caro pesquisador, artista e/ou designer - poderá ampliar frente aos agenciamentos materiais:

- Do *motion graphics* aos artefatos críticos (entre o design especulativo e a ficção científica)
- *Open design* (cultura *open source*, tecnologias abertas, culturas de acesso)
- Co-design (design colaborativo, design participativo)
- Arte e feminismo (mulheres no design?)
- *Fab Lab* (fabricação digital, materialidades híbridas)
- Design, interseccionalidade e multiculturalidade (cultura indígena, africanidades e povos em situações diaspóricas)
- Dentre interfaces e usuários (*UX, HCI, GUI e IOT*)
- Design antropoceno (transhumano, multiespécie)
- Estéticas e materialidades do projeto
- Perspectivismo e design (design decolonial, design pluriverso)
- Materialidades da moda (talidades e tatilidades)
- Arte, design e tecnologias em rede
- Arte, design e identidade (design regional, arte *glocal*, redes de arte e estéticas da periferia)
- Arte, design e paisagens cotidianas
- Redesign (o design na contemporaneidade)
- Ergonomias da acessibilidade
- Design e arte nas práticas do cotidiano (morar, habitar, vestir, comer, caminhar, comunicar, cozinhar etc)
- Design e arte frente às filosofias do esgotamento (cansaço, fadiga, *burn out*)

CONVOCATORIA PARA PUBLICACIÓN

REVISTA VAZANTES

v.4, n. 2 (Octubre/ Diciembre 2020)



Fronteras del proyectar: diálogos entre arte y diseño

Fronteiras do projetar: diálogos entre arte e design

Frontières du projeter: dialogues entre l'art et le design
(plus bas dans le texte c'est l'appel au français et italien)

Cierre de la convocatoria (plazo de entrega) 12 de agosto de 2020

:: Serán aceptadas propuestas en portugués, español o inglés ::

Vazantes - La Revista del Programa de Posgrado en Artes en la UFC, una publicación semestral vinculada al Instituto de Cultura y Artes de la Universidad Federal de Ceará -, invita a presentar propuestas para su nuevo número (en portugués, español o inglés) en los siguientes formatos bibliográficos y no bibliográficos:

- ensayos visuales
- escritas experimentales
- artículos académicos
- ensayos verbales
- entrevistas
- opiniones
- experimentos artísticos o
- intervenciones de otros idiomas

Editora invitada al dossier v.4 n.2: Claudia Marinho (DAUD-UFC).

Coordinadora responsable: Milena Szafir (UFCE).

Equipo editorial: Patricia de Lima Caetano (UFC), Deisimer Gorczewski (UFC) y Jo A-mi (UNILAB).

Normas de la convocatoria:

<http://periodicos.ufc.br/vazantes/about/submissions#onlineSubmissions>

Dudas y comentarios sobre este número, por favor enviarlos a: revistavazantes@gmail.com o directamente a las editoras: marinhoclufc@gmail.com y profmilena@manifesto21.tv

En tiempos distópicos hoy en medio a la pandemia en el que vivimos (2020), proponemos una invitación para reflexionar sobre las vidas impregnadas por el flujo y reflujo de "las cosas en el mundo" (Benjamin, 2007), desde la perspectiva de expansión del diseño hacia el arte y viceversa.

Son muchas las estrategias que un investigador, artista y/ o diseñador ha adoptado desde principios de nuestro siglo para analizar dichos artefactos culturales: entre el "Atlas Mnemosyne" (de Aby Warburg, Alemania), la "Crítica del Proceso" (de Cecília Salles, Brasil), la "Teoría de Actor-Red" (por Bruno Latour, Francia) y la "Visualización de Datos" (por Lev Manovich, EE. UU.), entre otros. Debates que transitan entre la mediación técnica y la política de las cosas para ampliar la comprensión de las formas de hacer en el arte y el diseño.

De esta manera, la presente convocatoria, al cuarto año de la Revista Vazantes, abre un espacio para las materialidades encontradas en la investigación, creaciones y acciones entre Arte y Diseño, interesándonos en identificar hasta qué punto la vida cotidiana se muestra hoy en su versión más radical de lo que se ha configurado como nuestro cuerpo en los últimos siglos - un cuerpo que a veces es disciplinado, normalizado, acelerado, calificado, a veces desacelerado, descartado, ahora recompuesto... Y luego, íntimamente conectado con la vitalidad y elocuencia de las cosas (Haraway, 2008).

Los debates sobre ecología y sostenibilidad, basados en términos como la extinción (de la especie), la degradación (de la tierra, el agua y el aire) y los desplazamientos (humanos), se presentan con una urgencia transparente con respecto a las prácticas diarias y destacan los múltiples caminos de una praxis de las cosas en nuestras vidas a pesar de nuestras intenciones, deseos, interpretaciones... De los bienes a las cosas. Por ejemplo, lo que sostienes en tus manos (que Deleuze había señalado como un collar digital); la cosa que usas para beber aquello que apaga tu sed, para cortar la comida que te alimenta; la cosa que exhibe tu entretenimiento; la cosa que diseña, la que fue diseñada, diseñase...

¿Cómo afectan las cosas diseñadas a la vida de las personas?

¿A nuestras vidas y al medio ambiente que nos rodea?

¿Cómo las cosas estas afectan a los medios más distantes?

Hacemos un llamado a los investigadores y/o artistas y/o diseñadores para que respondan estas preguntas. Estas son preguntas que pretenden provocar una reflexión sobre el *modus operandi* de las prácticas e ideas. Es decir, como los procesos de las diferentes formas de diseño (“to design”) definen dinámicas de materialidades contemporáneas (Flusser, 2004) y expanden los territorios de las actividades artísticas en su complejo conjunto, configurando el mundo sensible compartido: *techné*, *aesthesis*, *práxis*.

La división entre la materialidad, por un lado, y el diseño, por el otro -una división típicamente modernista-, se ha ido disolviendo y disolviendo... lentamente. Al igual que el paradigma de diseño humano o centrado en el usuario, las implicaciones de los cambios tecnológicos y ambientales han desafiado a los diseñadores de hoy a centrarse en sistemas socio-técnicos-complejos, como lo señala Rafael Cardoso (2012).

Además de los problemas de producción y consumo, pensamos en el diseño a través de un conjunto de relaciones (sociales y afectivas, tecnológicas y sensibles, individuales y colectivas), aspectos estéticos que implican, por lo tanto, las relaciones entre agentes humanos y no humanos. Victor Papanek (1971) ya había señalado el camino hacia el diseñador a raíz del artista que sale a la calle, más allá de sus estudios -a través de psicogeografías en la ciudad-, con el fin de diseñar otros mundos posibles.

Otros autores, como Arturo Escobar (2016) y Tony Fry (2010), han señalado cómo el diseño contemporáneo tiende a perpetuar los imperativos de la modernidad -traducidos hoy por el capitalismo neoliberal- dada la insistencia del papel humano como base del proyecto y defender la necesidad de buscar otras prácticas, disciplinas y culturas. Por lo tanto, una búsqueda de nuevos significados para la práctica del diseño: para la equidad entre humanos y no humanos a través de la supresión de los límites entre diseño y arte en sus procesos de creación hacia otros conocimientos y materialidades (Krippendorf, 2006), innumerables veces ignoradas en los proyectos a formar.

Mientras tanto, la difusión de la cultura del diseño señala cambios en la relación entre sujeto y objeto. Proponemos, entonces, un número con contribuciones que arrojen luz sobre los métodos, estructuras y prácticas relacionadas con el diseño/arte (al arte/diseño) que están vinculados a nuestras singularidades y materialidades.

Invitamos a explorar las micropolíticas que involucran los procesos que contaminan el diseño a través del arte y el arte a través del diseño (Rancière, 2012) - desde una relación entre lo humano y lo no humano-, y enumeramos, por lo tanto, algunos puntos que para usted, estimado investigador, artista y/o diseñador, desarrolle como propuesta a nuestro dossier:

- De los motion graphics a los artefactos críticos (entre diseño especulativo y ciencia ficción)
- Open design (cultura open source, tecnologías abiertas, culturas de acceso)
- Co-design (diseño colaborativo, diseño participativo)
- Arte y feminismo (las mujeres en el diseño)
- Fab Lab (fabricación digital, materialidades híbridas)
- Diseño, interseccionalidad y multiculturalismo (cultura indígena, africanidades y pueblos en situaciones diaspóricas)
- Entre interfaces y usuarios (UX, HCI, GUI e IOT)
- Diseño antropoceno (trans-humano, multiespécie)
- Estética y materialidades del proyecto
- Perspectivismo y diseño (diseño descolonial, diseño pluriverso)
- Materialidades de la moda
- Arte, diseño y tecnologías en red
- Arte, diseño e identidad (diseño regional, arte glocal, redes de arte y estéticas de la periferia)
- Arte, diseño y paisajes cotidianos
- Redesign (¿el diseño en la contemporaneidad?)
- Ergonomías de accesibilidad
- Diseño y arte en las prácticas de lo cotidiano (vivir, habitar, vestirse, comer, caminar, comunicarse, cocinar, etc.)
- Diseño y arte frente a las filosofías del agotamiento (*burn out*)

<http://periodicos.ufc.br/vazantes/about/submissions#onlineSubmissions>

Frontières du projeter: dialogues entre l'art et le design

Fronteiras do projetar: diálogos entre arte e design
Fronteras del proyectar: diálogos entre arte y diseño

Date limite de soumission: 12 août 2020

:: Les propositions seront acceptées en portugais, espagnol ou anglais ::

Vazantes - Revue du programme de troisième cycle d'études supérieures en arts des Arts de l'Université Fédérale de Ceará/ Brésil -, invite les auteurs de propositions pour leur nouveau numéro (en portugais, espagnol ou anglais sont acceptés) dans suivant formats, bibliographiques et non bibliographique:

- essais visuels
- écrits expérimentaux
- articles académiques
- essais verbaux
- entretiens
- critique de livre
- expériences artistiques ou
- interventions d'autres langues

Editeur invité au dossier v4, n2: Claudia Marinho (DAUD-UFC).

Coordonnatrice éditorial: Milena Szafir (UFCE).

Équipe consultative: Jo A-mi (UNILAB), Patricia Caetano (UFC) et Deisimer Gorczewski (UFC).

Règles de soumission des propositions:

<http://periodicos.ufc.br/vazantes/about/submissions#onlineSubmissions>

Questions, veuillez vous adresser à: revistavazantes@gmail.com ou directement aux éditeurs: marinhoclufc@gmail.com et profmilena@manifesto21.tv

Au milieu de la période actuelle de crise mondiale due à la pandémie, présent dystopique dans laquelle nous vivons en l'an 2020, c'est que nous proposons une invitation à réfléchir sur les vies imprégnées par les flux et reflux des «choses du monde»

(i.e. genres simples de la vie quotidienne) - dans une perspective d'expansion du design vers l'art et vice versa.

Il existe de nombreuses stratégies d'analyse du chercheur, artiste et / ou designer qui ont été adoptées au début de notre siècle pour l'analyse de tels objets culturels: entre "Atlas Mnemosyne" (par Aby Warburg, Allemagne), "La Critique du Processus" (par Cecília Salles, Brésil), Théorie de l'Acteur-Réseau (par Bruno Latour, France) et "Data Visualization" (par Lev Manovich, USA), entre autres. Ces débats se déplacent entre la médiation technique et la politique des choses - politique de la vie quotidienne - pour élargir la compréhension des façons de faire dans l'art et le design.

Ainsi, le présent appel à contributions à la quatrième année du Revue Vazantes ouvre un espace pour les matérialités trouvées dans la recherche, les créations et les actions entre Art et Design: nous souhaitons identifier dans quelle mesure la vie quotidienne vécue aujourd'hui est montrée dans sa version la plus radicale de ce qui a été configuré comme notre corps au cours des siècles passés - un corps qui est parfois discipliné, normalisé, accéléré, qualifié, parfois ralenti, rejeté, maintenant recomposé ... Et puis, intimement liée à la vitalité et à l'éloquence des choses (Haraway, 2008).

Les débats sur l'écologie et la durabilité sont également proposés - sur la base de termes tels que l'extinction (des espèces), la dégradation (du sol, de l'eau et de l'air) et les déplacements (humains) - sont présentés dans une urgence transparente concernant les pratiques quotidiennes et mettent en évidence la de multiples traces d'une praxis des choses du quotidien dans nos vies malgré nos intentions, nos envies, nos interprétations ... Des biens aux choses. Par exemple, la chose que vous tenez entre vos mains (que Deleuze avait désignée comme un collier numérique); les ustensiles que vous utilisez pour boire qui étanchent votre soif, pour couper la nourriture qui vous nourrit; la chose qui affiche votre divertissement; la chose qui projette, projeté, s'est conçu.

Comment les choses conçus affectent-elles la vie des gens?

Sur notre vies et l'environnement qui nous entoure?

Ou encore, comment affectent-elles les médias les plus éloignés?

Nous faisons appel à des chercheurs et / ou artistes et / ou designers pour répondre à ces questions. Ce sont des questions qui visent à provoquer une réflexion sur le modus operandi des pratiques et des idées. En d'autres termes, comme les processus des différentes formes de projeter / concevoir, «to design», définissent la dynamique des matérialités contemporaines (Flusser, 2004) et étendent les territoires des activités

artistiques dans leur ensemble complexe, configurant le monde sensible partagé: techné, aesthesis, praxis.

La division entre la matérialité, d'une part, et le design, d'autre part - une division typiquement moderniste - est en train de se dissoudre et se dissoudre... lentement. Tout comme le paradigme du design centré sur l'homme ou centré sur l'utilisateur, les implications des changements technologiques et environnementaux ont poussé les concepteurs, «designers», à se concentrer aujourd'hui sur les systèmes socio-techniques complexes, comme l'a souligné Rafael Cardoso (2012).

Au-delà des questions de production et de consommation, nous pensons le design à travers le biais d'un ensemble de relations - sociales et affectives, technologiques et sensibles, individuelles et collectives - esthétiques, qui impliquent donc les relations entre agents humains et non humains. Victor Papanek (1971) avait déjà ouvert la voie au designer dans le sillage de l'artiste qui descend dans la rue, en plus de ses bureaux ou ateliers, psychogéographiant la ville, afin de projeter d'autres mondes possible.

D'autres auteurs, comme Arturo Escobar (2016) et Tony Fry (2010), ont souligné comment le design contemporain tend à perpétuer les impératifs de la modernité - traduits aujourd'hui par le capitalisme néolibéral - compte tenu de l'insistance du rôle humain comme base du projet et de défendre le besoin de rechercher d'autres pratiques, disciplines et cultures. Par conséquent, une recherche de nouvelles significations pour la pratique du design: pour l'équité entre les humains et les non-humains à travers la suppression des frontières entre le design et l'art dans leurs processus de création vers d'autres connaissances et matérialités (Krippendorf, 2006) , ignoré d'innombrables fois dans les projets à la forme.

En attendant, la diffusion de la culture du design signale des changements dans la relation entre sujet et objet. Nous proposons donc un certain nombre de contributions qui mettent en lumière les méthodes, structures et pratiques liées au design / art (à l'art / design) qui sont liées à nos singularités et matérialités - une relation entre l'humain et le non (humain).

Nous vous invitons à explorer les micropolitiques qui implique les processus qui contaminent le design à travers l'art et l'art à travers le design (Rancière, 2012) et nous listons donc quelques points qui pour vous - cher chercheur, artiste et / ou designer - devraient être développés en face de cette agencement matérielle:

- Des graphiques animés aux artefacts critiques (entre design spéculative et science-fiction)
- Design ouverte (culture open source, technologies ouvertes, cultures d'accès libre)
- Co-design (design collaboratif, design participatif)

- Art et feminism (les femmes dans le design?)
- Fab Lab (fabrication numérique, matérialités hybrides)
- Design, intersectionnalité et multiculturalité (culture indigène, africanités et peuples en situation diasporique)
- Parmi les interfaces et les utilisateurs (UX, HCI, GUI et IOT)
- Conception anthropocène (transhumaine, multispécifique)
- Esthétique et matérialités du project
- Perspectivisme et conception (conception décoloniale, conception pluriverse)
- Matérialités de la mode (talités et tactilités - la nature de la simplicité dans la conception)
- Art, design et technologies de réseau
- Art, design et identité (design régional, art glocal, réseaux artistiques et esthétiques de périphérie)
- Art, design et paysages du quotidien
- Redesign - design contemporain (dans la reformulation des théories et des pratiques classiques du design)
- Ergonomie de l'accessibilité
- Le design et l'art dans les pratiques quotidiennes (vivre, résider, habiter, s'habiller, manger, marcher, communiquer, cuisiner, etc.)
- Design et art face aux philosophies d'épuisement (fatigue, burn out)

<http://periodicos.ufc.br/vazantes/about/submissions#onlineSubmissions>

CHIAMATA PER LA PUBBLICAZIONE
RIVISTA VAZANTES
v.4, n. 2, ottobre / dicembre 2020

Vazantes
REVISTA DO PROGRAMA DE
PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES DO
INSTITUTO DE CULTURA E ARTES
ICA/UFC

Chiusura della chiamata (periodo di consegna): 12 agosto 2020

:: Le proposte saranno accettate in portoghese, spagnolo o inglese ::

Vazantes - Rivista del Programma di post laurea in Arte presso UFC, una pubblicazione semestrale collegata all'Istituto di Cultura e Arti dell'Università Federale del Ceará -, invita a presentare proposte per il suo nuovo numero (in portoghese, spagnolo o inglese) nei seguenti formati bibliografici e non bibliografici:

- saggi visivi
- scritti sperimentali
- articoli accademici
- prove verbali
- interviste
- recensioni
- esperimenti artistici o
- interventi da altre lingue

Redattore invitata al dossier: Claudia Marinho (DAUD-UFC).

Coordinatrice editoriale: Milena Szafir (UFCE).

Team editoriale: Patricia de Lima Caetano (UFC), Deisimer Gorczewski (UFC) e Jo A-mi (UNILAB).

Regole della chiamata:

<http://periodicos.ufc.br/vazantes/about/submissions#onlineSubmissions>

Dubbi e commenti su questo numero, si prega di inviarli a: revistavazantes@gmail.com o direttamente agli editori: marinhoclufc@gmail.com | profmilena@manifesto21.tv

<http://periodicos.ufc.br/vazantes/>