

A ANTIERGONOMIA NO PROCESSO VESTIMENTAR: Um estudo sobre Lygia Pape, uma designer-artista.

Coelho, Maira Pereira Gouveia, M^a; Universidade Federal de Pernambuco,
maira.gouveia@ugpe.org.br

RESUMO


Objetivo da pesquisa: O estudo a ser apresentado, visa traçar uma análise de como é possível dentro do campo de design de moda utilizar o processo de antiergonomia, ou seja, de pensar e propor objetos propositalmente desconfortáveis e incômodos, como forma de evocar uma *poésis* e uma *estésis* no processo de uso das vestes.

Metodologia: A análise parte de procedimentos desenvolvidos no Neoconcretismo, movimento artístico brasileiro da década de 60, com enfoque nos trabalhos de Lygia Pape, para pensar as relações de constrangimento e inadequação geradas no corpo pela vestimenta e possibilidades de vivenciar o mundo a partir dessa relação.

Abordagem da pesquisa: Versaremos, ao longo da investigação sobre o neoconcretismo com enfoque em 4 projetos de artista-designer Lygia Pape, para buscar correspondências, a partir dos trabalhos da artista, entre práticas do campo da arte e do campo do design.

Como afirma Ingold, essas correspondências são constituídas a partir de articulações e contrapontos entre os campos: “E à medida que as coisas acontecem juntas e respondem umas às outras, elas não tanto interagem, mas correspondem. A interação é a dinâmica do agenciamento, onde as coisas se articulam. Mas a correspondência é uma união; não é aditivo, mas um contraponto.” (INGOLD, 2017, p.13).

Descobertas: A ergonomia trata da ciência que busca adaptar e melhorar as condições de trabalho para gerar mais comodidade ou mais produtividade. Essa ciência trata do corpo que pode manipular e ser manipulado. Um corpo voltado à finalidade de entender os tipos de trabalho, as relações formais e estruturais com os objetos. Um corpo otimizado para o trabalho. Segundo essa perspectiva, o projeto



de design deverá, conforme a visão ergonômica, gerar conforto, rendimento ou acessibilidade, como podemos ver:

A ergonomia (*ergonomics*), também chamada de fatores humanos (*human factors*), é o estudo da adaptação do trabalho ao ser humano. O trabalho aqui tem uma acepção bastante ampla, abrangendo não apenas os trabalhos executados com máquinas e equipamentos (...) mas também todas as situações em que ocorre o relacionamento entre o ser humano e uma atividade produtiva de bens ou serviços. A ergonomia inicia-se com o estudo das características dos trabalhadores para, depois, projetar o trabalho a ser executado (...) (BUARQUE; IIDA, 2018, p. 02).

Ao longo desse estudo, elucidamos maneiras de subverter essa relação tecnicista e maquinica para pensar outras relações entre corpo e roupa a partir de proposições artísticas.

Originalidade: Esse estudo fez parte da dissertação de mestrado da autora, em que foi possível conceituar os artistas do Movimento Neoconcreto dentro da categoria designers-artistas, por proporem experiências de imersão vestimentar.

Na busca de estabelecer essas correspondências do neoconcretismo com o design, buscamos ao longo do estudo traçar analogias que não redimem as diferenças, mas as inserem num processo de articulação dos campos. Elucidamos que “cada coisa é uma metáfora da outra” (DORNAS ET AL, 2020, p.79), ao projetar essa noção de alteridade entre os campos para possibilitar a duplicação reflexiva, sem suprimir as diferenças.

Palavras-chave: design; arte; antiergonomia; neoconcretismo.

