

Ruína: um objeto-resto no século XX

Sueli Chaves Andrade¹

Resumo: Se fosse possível escolher apenas um objeto para ilustrar o século dos objetos, o que sustentaria essa escolha? Segundo o psicanalista Gerard Wajcman, seria a capacidade de um mesmo objeto ordenar ao mesmo tempo duas lógicas muito particulares do século em questão: a do singular (aquilo que é sem duplo, irreprodutível e irreduzível a qualquer coisa) e a do plural (a produção em série e em massa). Portanto, dentro de uma lista de elementos/objetos que possuem as duas categorias anteriormente mencionadas, a ruína sobressairia. Trata-se de um objeto único, pois ocupa um lugar no espaço, com contornos particulares, específicos a sua própria estrutura e sem precedentes e/ou referentes. Além disso, está aberta aos sentidos, ainda que na prática se apresente desestruturada. É também um objeto do plural, pois tem como origem a ordem de produção em massa do mercado de construção civil. Nenhuma ruína é igual a outra ruína, e grande parte delas são oriundas da mesma forma de produção. Dessa forma, o presente artigo se propõe a discutir o papel da ruína numa perspectiva muito particular na história dos objetos: a de um ponto de rasgadura e de furo, no sentido de um ser um resto que tem muito a dizer. Para tanto, além do texto de Wajcman já mencionado, será abordada uma conferência proferida por Bruno Latour no Encontro de Design, História e Sociedade na cidade de Cornwall, em 2008, que versa sobre a Filosofia do Design. Nesta ocasião, o teórico defende o design como a forma (desenho) das formas (arte, arquitetura etc). Uma forma de pensamento e estrutura que possui pouca inovação e sempre faz uso dos mesmos processos, raciocínios e desenhos na configuração dos objetos em geral. Por conta disso, Latour inclusive recorre ao mito de Prometeu para fazer analogia a essa realidade. Além disso, a imagem-sintoma de Didi-Huberman servirá de aporte teórico para fazer valer essa articulação entre design e ruína, visto que este conceito defende uma análise da imagem e dos objetos, a partir de uma perspectiva de olhar para o que não se enxerga facilmente: decifra-me ou me mantenha velado.

Palavras-chave: Ruína. Objeto-resto. Gerard Wajcman. Bruno Latour. Didi-Huberman.

Ruin: a residual object in the 21st century

Abstract: If it were possible to choose a single object to illustrate the century of the objects, what could justify its choice? According to the psychoanalyst Gérard Wajcman, it should be an object evincing simultaneously two rationales specific to the century: the singular (as in what has no double and is unrepeatable as well as irreducible to anything) and the plural (the serial and mass-produced). In the list of objects that comply with these two characteristics, ruins stands out. A ruin is a single object

¹ Doutoranda do Programa de Comunicação e Semiótica da PUC/SP, bolsista CAPES/CNPq. E-mail: suelicandrade@gmail.com.

because it takes up space and has a given contour, a particular structure; it has neither precedent nor referent. Even though, in some sense, it presents itself unstructured, a ruin is singularly accessible to the senses. At the same time, it is a plural object since it has its origins in the mass production of the construction market. No ruin is equal to any other; most ruins have their origins in the same form of production. The article aims at discussing the role of ruins from a particular perspective in the history of objects, the one of a tear and hole, of a residue that has a lot to say. In addition to Wajcman, the paper reflects on Bruno Latour's 2008 lecture on the Philosophy of Design, in which the author conceives of design as a form of forms, of thought and structure not very innovative, always making use of the same processes and modes of reasoning in designing objects. As an image, Latour proposes the myth of Prometheus. Didi-Huberman's image-symptom is a further theoretical framework for associating design with ruins since it offers an analysis of images and objects as looking at something not easy to see, telling you, "decipher me or keep me hidden".

Keywords: Ruin. Residual object. Gerard Wajcman. Bruno Latour. Didi-Huberman.

Introdução

O termo objeto-resto não é um terminologia anunciada por algum autor em particular. Talvez até seja em termos de conceito, mas sobre a alcunha de outros nomes. Não é intenção deste artigo explorar essa cartografia de similaridades que possam perpassar a ideia de "objeto-resto". Este trabalho tem como objetivo colocar em articulação três brilhantes discussões sobre o objeto e a imagem no século XX e a partir disso explicar do que se trata o binômio em questão. As discussões anteriormente mencionadas são as seguintes: um texto do psicanalista Gerard Wajcman intitulado "A arte, a psicanálise e o século", por em que um dos pontos abordados é sobre o papel do objeto ruína no século passado; um recorte no conceito de imagem-sintoma desenvolvido pelo historiador francês Georges Didi-Huberman; e finalmente uma conferência sobre a Filosofia do Design do teórico Bruno Latour para suportar esta hipótese. Ao final, espera-se chegar a uma elaboração clara sobre a ruína ser um objeto-resto, e não apenas objeto, representativo do século XX.

Primeiro passo é concordar que nenhum século anterior ao XX dedicou tanta atenção aos objetos. Esta afirmação pode ser comprovada nos debates das últimas décadas acerca da filosofia moderna em particular sobre o aspecto de se pensar a segregação entre homem e as coisas. Latour é um dos principais teóricos contemporâneos a questionar tal perspectiva conforme se vê em sua obra *Jamais*

fomos modernos (1994). Neste livro, o teórico nomeia essa separação entre sujeito e objeto como uma forma de “purificação” (da ordem do moderno), para fazer um contraponto com algo que também marca o contexto da história recente, o a “hibridização” (da ordem do não-moderno), seja das coisas, dos objetos, das artes, dos estilos, das tecnologias etc. É uma nova forma de se pensar o mundo. Questiona-se uma dicotomia reinante há centenas de anos, derruba-se inclusive a lógica cartesiana que pensa corpo e mente como “coisas” separadas.

Wajcman por sua vez não é um teórico que tem como centro de suas apresentações e textos este debate, e sim um psicanalista interessado nas interlocuções entre arte e psicanálise de orientação lacaniana. Ainda assim, nos contribui com uma pontuação a qual se articula perfeitamente com a afirmação que abriu o parágrafo anterior. Para ele, o que faz o século XX ser singular enquanto tal é justamente o fato de ele ser o século dos objetos.

Objetos que vão se apropriando do mundo conforme aponta Latour (2008, p. 2): “the more objects are turned into things – that is, the more matters of acts are turned into matters of concern – the more they are rendered into objects thought an through.” Ou seja, se tudo está se tornando objeto, ele cresce enquanto pauta de novos pensamentos e novas orientações filosóficas sobre a questão do humano.

Por isso a importância do *design* nessa discussão e o papel central que ele ocupa na configuração dos objetos. Além disso, o design é responsável por desenhar as cidades, nossas casas, *gadgets* e tudo que viabiliza a existência do homem no planeta. Segundo Latour, em sua conferência, para *Networks of Design*, realizada em Cornwall no ano de 2008, o termo poderia inclusive substituir a palavra “revolução” já que em uma revolução tudo precisa ser desenhado e redesenhado. Faz amplo sentido se pensarmos que também a lógica de pensamento de mundo a partir da perspectiva sujeito-objeto foi revolucionada nas últimas décadas, particularmente no início do século passado com o advento da produção em massa e em série.

Design como função fundante

A palestra *A cautions Prometheus? A few steps toward a philosophy of Design (with special attention to Peter Sloterdijk)* busca explorar uma filosofia própria para o design. Desse trabalho, dois momentos a se destacar.

O primeiro deles elenca cinco argumentos que suportem a proposição de que o design é um conceito forte, mas que seu uso não é feito da melhor forma. Um dos objetivos é avançar em uma das traduções feitas do francês para o inglês que considera a palavra design como *relook*, o que em linhas gerais seria dizer uma espécie de repaginação, dar uma cara de novo a algo velho, por exemplo, sem grandes alterações drásticas na forma e conteúdo. Portanto, as cinco ideias que estão implícitas na função design seriam as seguintes.

Design poderia, mas não é visto, como sinônimo de construção, portanto passa uma ideia de certa superficialidade; design peca pelo excesso de atenção aos detalhes, isso o faz ficar num acorrentamento tal qual Prometeu, e dessa forma, pouco avança para o novo - libertar-te dessas amarras; design possui fortíssimas qualidades semióticas as quais pouco são exploradas; design não ousa começar do zero, é sempre da ordem de um re-design e não propriamente de uma criação; design tem uma dimensão ética e política gigantescas no contexto contemporâneo e portanto teria muito mais a fazer do que vem efetivamente fazendo.

O segundo tópico evoca a importância do filósofo alemão Peter Sloterdijk para a história dos objetos e consequentemente do design. Para Latour o que está em jogo é a questão da materialidade como ele bem retoma em uma citação de Henk Oosterling: "*dasein ist design*" (LATOURE, 2008, p. 7). Sloterdijk defende que não existe um espaço "entre" os espaços. Não há diferença entre espaços públicos e privados, ocorre que eles são apenas organizados de forma diferente. O homem precisa desses tipos de "envelopes", com estruturas similares para que ele possa reconhecer como seu habitat natural. Latour chama atenção para estes mecanismos e sistemas como algo similar a "suportes de vida". O homem não existe sem eles. E tanto estes "envelopes" quanto os "espaços" são cuidadosamente desenhados. Por fim, o teórico francês vem lembrar que para Sloterdijk, o modernismo não é um conceito. Trata-se de

um lugar, um estilo, um design. E assim ele “desenha” a teoria das esferas, a qual diz que tudo e todos estamos circundados por um formato de globo: desde o momento da concepção no útero à capsulas de naves espaciais para se explorar o universo – *there is no outside*, dirá Latour, complementado o pensador alemão. Essas esferas se entrelaçam uma nas noutras e vão variando suas formas e níveis de interação, conexão.

Ruína a serviço do moderno

Mas como a ruína se articula com o tópico anterior ? A ruína vem trazer como elemento novo para o design e para o objeto a função falante.

A ruína é, certamente, um objeto, mas não um objeto puro; é um objeto falante, é o objeto que fala, como Freud dizia das estatuetas antigas que ele colecionava: ‘As pedras falam! Elas me falam de países longíquos.’ A ruína é o objeto-porquanto-ele-fala, o objeto que se tornou tagarela, desgastado pela conversa banal, reduzido ao estado de traço, um signo. Nesse sentido, dizer que há ruína significa também dizer que há linguagem. E, reciprocamente, dizer que há linguagem já é anunciar a ruína (WAJCMAN, 2012, p. 57-58).

Certamente esta constatação não poderia ter sido feita sem a postulação lacaniana acerca de um inconsciente estruturado como linguagem. Mas a ruína faz parte da história da humanidade há centenas de anos, portanto, como explicar essa singularidade com o século além da questão falante? Retomemos a linha de raciocínio de Wajcman que justifique a escolha da ruína como o objeto do século XX.

Segundo o psicanalista, o objeto que fosse representar tal desafio, deveria trazer em si duas características que surgiram com o século em questão: algo de uma instância do singular, do único, e irreprodutível (tal qual o são as artes contemporâneas) e algo de uma instância do plural, do múltiplo e do reprodutível (tal qual a produção em massa e de série). Além do que, a história da humanidade jamais se deparou com tamanho volume de destruição em massa e conseqüente número de produção de ruínas.

Aliás, em se tratando de produção em série, quais exemplos de ruínas poderiam ser evocados de modo a contribuir com a hipótese de Wajcman? Destacaria três em particular, e não coincidentemente, todas são cidades.

A primeira delas seria a cidade ucraniana de Chernobyl e sua configuração após o acidente nuclear ocorrido em 26 de abril de 1986. De acordo com o verbete localizado na Wikipedia tem-se:

o desastre é o pior acidente nuclear da história em termos de custo e de mortes resultantes, além de ser um dos dois únicos classificados como um evento de nível 7 (classificação máxima) na Escala Internacional de Acidentes Nucleares (sendo o outro o Acidente nuclear de Fukushima I, no Japão, em 2011). A batalha para conter a contaminação radioativa e evitar uma catástrofe maior envolveu mais de 500 mil trabalhadores e um custo estimado de 18 bilhões de rublos. Durante o acidente em si, 31 pessoas morreram e longos efeitos a longo prazo, como câncer e deformidades ainda estão sendo contabilizados.²



Figura 1. Foto panorâmica feita em Chernobyl.

Fonte: <<http://image.slidesharecdn.com/geofinal-130417200959-phpapp01/95/desastres-ambientais-radioatividade-1010233-9-638.jpg?cb=1366229893>>. Acesso em: 03 jun. 2016.

Fruto não de uma catástrofe ambiental, mas sim econômico e social, Detroit chegou a ser uma das cidades mais importantes dos EUA no século passado. A “cidade do rock” é o segundo exemplo a se destacar.

Na década de 1930, a cidade chegou a ser responsável por 40% da produção automobilística mundial, tempos áureos. Digite hoje na rede “Detroit” e encontrará principalmente informações sobre a(s) crise(s) ao longo das últimas décadas que derrubaram a economia local,

² https://pt.wikipedia.org/wiki/Acidente_nuclear_de_Chernobil. Acesso em: 03 mar. 2016.

culminando em grandes e constantes levadas migratórias para os subúrbios nas últimas décadas e que, por si só, proporcionaram um vazio urbano-existencial em cerca de 2/3 do território habitável. Por conta disso, 100 mil lotes e cerca de 40 mil imóveis residenciais, comerciais e fábricas foram abandonados configurando visualmente a chamada “ruin porn”.³



Figura 2. Parte interna de um edifício em Detroit.

Fonte: <http://hyperallergic.com/wp-content/uploads/2011/01/detroit_piano.jpg>. Acesso em: 03 jun. 2016.

Como último exemplo, uma mescla de desastre ambiental e econômico, tem-se Mariana, no estado de Minas Gerais, Brasil. Segundo manchetes da época:

Na tarde do dia 5 de novembro, o rompimento da barragem do Fundão, localizada na cidade histórica de Mariana (MG), foi responsável pelo lançamento no meio ambiente de 34 milhões de m³ de lama, resultantes da produção de minério de ferro pela mineradora Samarco --empresa controlada pela Vale e pela britânica BHP Billiton. Seiscentos e sessenta e três quilômetros de rios e córregos foram atingidos; 1.469 hectares de

³ <https://transobjeto.wordpress.com/2015/04/29/why-detroit-matters/>. Acesso em: 03 jun. 2016. Texto da mesma autora do presente artigo.

vegetação, comprometidos; 207 de 251 edificações acabaram soterradas apenas no distrito de Bento Rodrigues. Esses são apenas alguns números do impacto, ainda por ser calculado, do desastre, já considerado a maior catástrofe ambiental da história do país.⁴



Figura 3. Distrito de Bento Rodrigues atingido pela lama.

Fonte:<<http://www.pragmatismopolitico.com.br/wp-content/uploads/2015/11/mariana-tragedia-e1447873626169.jpeg>>. Acesso em: 03 jun. 2016.

Chernobyl, Detroit e Mariana (em particular os distritos de Bento Rodrigues e Paracatu de Baixo) não têm apenas em comum o fato de terem se tornado ruínas. São cidades que foram projetadas, fruto de um design que foi pensado e articulado em função das atividades econômicas locais. Chernobyl em função da indústria nuclear, Detroit da indústria automobilística e Mariana conforme necessidades da indústria da mineração. Definitivamente os desenhos originais dessas cidades não contavam com os impactos da ação da atividade em si e suas consequências sociais, urbanas, culturais, físicas e ambientais. Por isso é importante retomar o que Latour diz sobre o papel ético e político do design ser algo tão relevante para o presente.

⁴<http://www.brasil.gov.br/meio-ambiente/2015/12/entenda-o-acidente-de-mariana-e-suas-consequencias-para-o-meio-ambiente>. Acesso em: 03 jun. 2016.

Outro ponto que não pode deixar de ser considerado é o que Wajcman diz sobre o fato da ruína ser sim um objeto bem acabado apesar de parecer um pouco desestruturado. Por ocupar um lugar no espaço está passível de ser acessível aos sentidos. Quais sentidos uma ruína pode despertar? Primeiramente um sentido de real. A ausência de estrutura desmascara a relação imaginária que o sujeito tem com o espaço. E como se virar com isso? Não se tem como responder esta questão mas pode-se pensar que muito passa por uma necessidade de reinvenção, ressignificação com o espaço. Para tanto, há de se considerar a singularidade de cada local em particular. O trauma se deu, está instaurado e as marcas não podem ser pagadas. Porém, elas podem afetar e serem afeitas pela ação do tempo.

Outro sentido comum a essas três experiências, sem dúvida, é o da historicidade. Ou seja, aquele sentido que coloca numa perspectiva temporal e espacial as ações do homem. Historicidade também sendo entendida como esse sentimento de saber o que está em jogo na lógica que envolve esses três acontecimentos: a mesma dinâmica envolvendo um fato histórico e como este faz registro e instaura sua marca na narrativa histórica. Ruína como acontecimento a ser evocado.

Uma imagem-sintoma do design

Wajcman diz que arte tem esse poder de evocar o passado, presente e o futuro. Complementaria argumentando que um objeto histórico, um objeto como a ruína, também o tem. E por ser um resto, o que sobrou, o que não foi projetado, o que não se contava de existir, é que se nomeia como “resto”. A ruína é o resto de um design que não deu conta do real de suas projeções.

Nesta lógica de pensamento, a imagem-sintoma auxilia a olhar um objeto pela perspectiva do que não se sabe a seu respeito. Didi-Huberman evocou este conceito pela primeira vez em *Diante da Imagem* (1990), obra que tem como principal questionamento:

Nossa indagação é portanto a seguinte: que obscuras ou triunfantes razões, que angústias mortais ou que exaltações maníacas puderam levar a história da arte a adotar esse tom, essa retórica da certeza? Como pode se constituir – e com tanta evidencia – tal *fechamento* do

visível sobre o legível e de tudo isso sobre o saber inteligível? (DIDI-HUBERMAN, 1990, p. 11).

O autor responde já na sequência argumentando que a história da arte, como qualquer outro saber universitário, reduziu seu objeto a algo que está inserido dentro de um campo restrito de saberes. Conforme palavras do próprio autor: “objeto despojado do seu próprio desdobramento ou transbordamento específico”. Ou seja, um conhecimento restrito que impôs sua própria forma discursiva. Dessa forma, ele se sente a vontade a se apropriar do sintoma freudiano da seguinte maneira:

Terão compreendido que o apelo feito à obra de Freud diz respeito muito precisamente ao emprego de um paradigma *crítico* – e não absolutamente ao emprego de um paradigma *clínico*. O destino dado neste livro à palavra sintoma, em particular, nada terá a ver com qualquer “aplicação” ou resolução clínica.... Ou então, de modo ainda mais geral, a ferramenta crítica deveria aqui permitir reconsiderar, no quadro da *história da arte*, o estatuto mesmo desse objeto de saber em relação ao qual seríamos agora convocados a pensar o que ganhamos no exercício da nossa disciplina em face *do que nela perdemos*: em face de uma mais obscura e não menos soberana *coerção ao não-saber* (DIDI-HUBERMAN, 1990, p. 15).

O esforço de Didi-Huberman, como comentado anteriormente, é o de rever a historiografia da arte sobre essa perspectiva do não-saber, resgatando assim os trabalhos de historiadores da arte já consagrados pelo campo de atuação, tal qual Panofsky. Para o artigo em questão, não há porque se revisitar esta historiografia, mas sim entender que um objeto pode ser observado a partir de outros saberes além daqueles do campo criador que o circundam.

Latour diz que:

Design is a task that follows to make that something more lively, more comercial, more usable, more user’s friendly, more acceptable, more sustainable, and soon, depending on the various constraints to which the Project has to answer (LATOURE, 2008, p. 5).

A ruína vem dizer que no caso dela não é bem assim: sua lógica não é da ordem utilitarista ou funcional na forma como o são os objetos no design. E por isso ela incomoda, seja no espaço que ocupa, seja pelo sentimento provocado a quem coloca seu corpo como testemunha dela. A ruína assim, é uma imagem-sintoma que escapa ao

saber do design, da arquitetura, da reprodutibilidade técnica, mas não do real laciano. Do real, aliás, sendo homem ou objeto, ninguém escapa.

Concluindo: a ruína para Wajcman é uma concretização do manifesto pelo e para o design feito por Latour. Isto porque não existe apenas “um” desenho para ruína. Cada ruína é uma ruína, sem precedentes em sua forma. Sendo assim, pode-se pensar que se o design carece de inspiração para operar uma verdadeira revolução como Latour chama atenção no encerramento de sua conferência, diria que a ruína pode perfeitamente ser uma fonte de inspiração. É a pedra que precisa estar no meio do caminho, a mesma pedra que incomoda no sapato, pois evoca um resto, um “a mais”, pois faz tremer a certeza de um saber em particular.

Por isso, esse conhecimento estético supõe que a verdade se dê em uma descontinuidade original, essencial, o que veicula a ideia de uma verdade não-toda; a ideia de uma verdade que se dá a ver, não em uma obra, como se tratasse de uma retirada de véu sobre um mistério, mas de uma verdade que se revela desvelando o mistério. A verdade como revelação. Cada obra de arte, seria nesse sentido, uma espécie de epifania, mas uma epifania do não-todo (WAJCMAN, 2012, p. 61-62).

Dessa forma, assim como a arte, a ruína pode ser vista sob a perspectiva de uma imagem-sintoma, e para além desta, como objeto-resto do século XX.

Referências

CULT, Revista. *Dossie O corpo falante – sobre o inconsciente no século XXI*. Numero 211 p. 34-51. São Paulo: Editora Bregantini, 2016.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *Diante da Imagem*. São Paulo: Editora 34, 2013 (1990).

_____. *A semelhança informe ou o gaio saber visual segundo Georges Bataille*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.

_____. *A imagem sobrevivente – História da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2002.

LATOUR, Bruno. *A cautious Prometheus? A few steps toward a Philosophy of Design (with special attention to Peter Sloterdijk)*. Keynote lecture for the Network of Design meeting of Design History Society. Falmouth, Cornwall, 3rd September 2008.

_____. *Jamais fomos modernos*. Rio de Janeiro: 34, 1994.

WAJCMAN, Gerard. *A arte, a psicanálise, o século*. In: *Lacan, O Escrito, A Imagem*. Belo Horizonte: Autentica Editora, 2012.