

5^a JORNADA
DE ESTUDOS AVANÇADOS
EM DESIGN ESTRATÉGICO



SANTOS, A. P. S. (coord.)
Caderno de Textos Completos

edição

GRUPOS DE
ESTUDOS



PROGRAMA DE
PÓS GRADUAÇÃO EM
DESIGN DA UNISINOS



**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Caderno de textos completos [livro eletrônico] :
5ª Jornada de Estudos Avançados em Design
Estratégico / coordenação Ana Paula Silveira dos
Santos ; [comitê de organização Douglas Onzi
Pastori...[et al.]]. -- São Leopoldo, RS :
Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS,
2021.
PDF

Outros organizadores: Fernanda Galvão Sklovsky,
Marcelo Vianna Batista, Marcia S. Silva, Marcia
Regina Diehl, Roberta Rech Mandelli.

Bibliografia.
ISBN 978-65-87983-11-0

1. Criatividade 2. Desenvolvimento sustentável
3. Design estratégico 4. Inovações 5. Metodologia
I. Santos, Ana Paula Silveira dos. II. Pastori,
Douglas Onzi. III. Sklovsky, Fernanda Galvão.
IV. Batista, Marcelo Vianna. V. Silva, Marcia S.
VI. Diehl, Marcia Regina. VII. Mandelli, Roberta
Rech.

21-91085

CDD-745.2

Índices para catálogo sistemático:

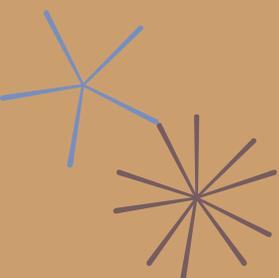
1. Design estratégico 745.2

Eliete Marques da Silva - Bibliotecária - CRB-8/9380

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

Porto Alegre, 2021

<http://unisinos.br/seedinglab/jornada/>



ISBN 978-65-87983-11-0

O conteúdo das publicações é de total e exclusiva responsabilidade dos autores.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

Programa de Pós-Graduação em Design

Telefone +55 (51) 3591 1122 Ramal 3719

E-mail ppgdesign[at]unisinos.br

Atendimento de segunda a sexta-feira, das 8h às 22h

Campus Unisinos Porto Alegre Av. Nilo Peçanha, 1600

Bairro Boa Vista – Porto Alegre (RS).

**CADERNO DE TEXTOS COMPLETOS:
JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO - EDIÇÃO V/2021**

Periódico Digital:
Editora UNISINOS (2021)

Coordenação:

Ana Paula Silveira dos Santos

Comitê de Organização:

Douglas Onzi Pastori
Fernanda Galvão Sklovsky
Marcelo Vianna Batista
Marcia S. Silva
Marcia Regina Diehl
Roberta Rech Mandelli

Capa

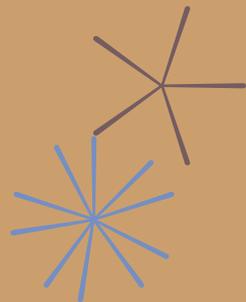
Roberta Rech Mandelli

Editoração

Roberta Rech Mandelli

Projeto Gráfico

Roberta Rech Mandelli



Sumário

Grupo InovaDE

07

Carolina W. Chaves, Marcia S. Silva, Marcia R. Diehl, Debora Barauna e Lara M. Luft

Grupo Práticas Experimentais

SUFOCO _____ 14

Marcelo Vianna Batista, Ana Maria Copetti Maccagnan, Guilherme Englert Corrêa Meyer, Melissa Merino Lesnovski, Marina Ciravegna da Rosa, Fernanda Galvão Sklovsky, Samuel Miranda, Lorenzo Lermen, (entre outros colegas que participam ou participaram práticas outras do grupo).

Grupo Nó

O DEVIR METAPROJETUAL _____ 27

Ágata Morena de Britto, Rodrigo Najjar e Yuri Rezende Taraciuk.

**ENSAIO DE UMA PROPOSTA COMPLEXA
DE [META(AUTO-ECO)PROJETO]** _____ 31

Roberta Rech Mandelli, Paulo Bittencourt e Angelix Borsa.

NEDAD – Núcleo de Estudos Discursivos em Arte e Design da UFPR

34

Coordenação: Marcos Beccari & Felipe Prando

Participantes da Jornada: Marcos Beccari, Bolívar Escobar, Martin da Rocha, Leandro Catapam, Fernanda Lopes, Karina Rampazzo, Estêvão Chromiec e Mauricio Perin.

Sumário

Grupo [gep_matrix]

SOMOS TODOS CONTRA A NATUREZA. SERÁ? _____ 40

Celso C. Scaletsky, Ágata Britto, Ana Paula Silveira dos Santos, Carolina Wiedmann Chaves, Celso Cândido de Azambuja, Fernando Horlle, Gianluca Simi, Marcia Regina Diehl e Tássia Ruiz.

Grupo Designs Decolonizantes

CORRESPONDÊNCIA À (DE)COLONIZAÇÃO DE DESIGNERS _____ 44

Christiano Pozzer, Edu Jacques, Lúcia Kaplan, Fernanda Galvão Sklovsky, Douglas Pastori e Roberta Rech Mandelli.



Grupo InovaDE

Grupo de Estudos sobre ecossistemas de inovação como ambientes de aprendizagem e cultura de Design.

Texto por Carolina W. Chaves, Marcia S. Silva, Marcia R. Diehl, Debora Barauna e Lara M. Luft

Somos um Grupo de Estudos que inicia a sua articulação a partir de interesses de pesquisas que envolvem a visão ecossistêmica dos eventos de inovação como ambientes de aprendizagem e de cultura de Design. Entende-se que as práticas de *workshop*, realizadas nos ecossistemas de inovação, buscam apoiar a capacidade inovadora das organizações. Como estas práticas vêm sendo trabalhadas e de que forma elas ainda podem evoluir são questões que despertam o interesse do grupo InovaDE.

Interpretar sinais de mudanças bem como propor estratégias de avanço são atividades que ganham potência com o coletivo. Esta é, justamente, a proposta do InovaDE: formar uma rede de intérpretes interessados em refletir, de forma crítica e propositiva, sobre a inovação aberta e seus processos de aprendizagem e de design. Para isso, o grupo opera por meio de uma abordagem teórico-metodológica sustentada pelo Design Estratégico e espera contribuir com a construção de caminhos alternativos ou de futuro para a inovação aberta.

Na Jornada de Estudos Avançados em Design Estratégico – 5ª edição, realizada nos dias 04 e 05 de outubro de 2021, tivemos um espaço aberto para relatar nossa recente trajetória e compartilhar algumas experiências realizadas em contextos bastante variados, com as quais iniciamos a tessitura da nossa rede de intérpretes, apresentadas no Quadro 1.



Quadro 1: Experiências compartilhadas na Jornada de Estudos Avançados em Design Estratégico - 2021

Experiência	Intérpretes
Hackavid	Carolina Tomaz
Cenários da Educação 2026	Carolina W Chaves, Marcia S. da Silva e Lara M. Luft
IX Prêmio Roser (3º Lugar: Huná - Da Humanidade à Natureza)	Vitória Tomé e Pedro Marostega
Viagem Criativa	Ariana Picolotto
Projeto Itacaré	Fábio Araújo Santos Filho
LAB Empreendedor	Izabel Cristina Rosa Santos

Fonte: Elaborado pelas autoras.

A oportunidade criada pela Jornada, de uma imersão de trocas de experiência, foi um momento rico que nos sensibilizou e possibilitou compreendermos a diversidade dos ecossistemas envolvidos, dos aprendizados apontados pelos participantes bem como das culturas de Design subjacentes.

Ao refletirmos sobre os ecossistemas, que as experiências compartilhadas na Jornada habitaram, percebemos que esses eram compostos por distintas relações, contendo elementos, proporções e atores diferentes. Em alguns ecossistemas é evidente também a relação intersetorial, com a participação de representações dos setores público, privado, sociedade civil, universidade e comunidade, mobilização essa conhecida como Hélice Quíntupla (CARAYANNIS; BARTH; CAMPBELL, 2012). Noutros evidencia-se uma centralidade em atores como da universidade ou empreendedores. Percebeu-se uma mobilização de atores a partir de suas capacidades e potencialidades de contribuição para o processo de inovação aberta.

Adner (2007) apresenta uma percepção de constituição de ecossistema focada na mobilização dos atores necessários para viabilizar uma proposta de valor que se deseja entregar à sociedade, denominada de Ecossistema por Estrutura. Esse caracteriza-se pelo aumento da interdependência e o potencial simbiótico do ecossistema e apresenta alguns aspectos como: alinhamento de atividades, atores, posições e conexões. Destaca-se que, ao observarmos um ecossistema por



essa lente, algumas questões relevantes a serem pontuadas, tais como (ADNER, 2017):

- acesso;
- abertura;
- quantidade e qualificação de parceiros;
- densidade e centralidade da rede, considerando a variável de potência/poder (força setorial) que se originam os atores.

Ainda, ao estabelecer a característica do ecossistema como inovador, que pode ser compreendida como a proposta de valor a ser entregue, o Design não pode prescindir da ação para inovação, ou seja, a construção de caminhos para a implementação de um produto, serviço ou processo novo ou significativamente melhor que o estado anterior (OSLO, 2005).

Com o entendimento de que a inovação pode ser fomentada pelo compartilhamento de conhecimento entre atores internos e externos de uma organização, promovido pela inovação aberta, destaca-se a redefinição do conceito proposta por Chesbrough, em 2003, entendendo inovação aberta como “um processo de inovação distribuído, baseado em fluxos de conhecimento gerenciados propositadamente entre limites organizacionais, usando mecanismos pecuniários e não pecuniários, em linha com o modelo de negócios da organização” (CHESBROUGH; BORGES, 2014, p.3). Evidenciando que o compartilhamento de conhecimento constrói relacionamentos baseados em interesses e objetivos comuns.

Por outro lado, ao trazermos aspectos que envolvem a cultura de Design para a compreensão dos ecossistemas, em suas relações socioculturais promovidas, tem-se uma abertura para o incerto e o inesperado, para a intuição e a criatividade que surge nas interações entre os atores e suas redes, que considera a serendipidade e a capacidade de absorção de um sistema como um todo, com apreciação mais pelo processo desenvolvido, que pelo artefato propriamente dito (DOMANSKI; HOWALDT; KALETKA, 2019; SCALETSKY, 2016).

Assim, ao buscarmos uma compreensão inicial sobre as experiências compartilhadas durante a Jornada, foi importante incidir um olhar cuidadoso para o processo, que envolveu considerar desde a mobilização dos atores envolvidos



nos *workshops* até a culminância da prática e dos seus potenciais desdobramentos. Contudo, algumas das experiências apresentadas ainda estão em desenvolvimento, constituindo-se já para além das proposições habituais de imersão dos eventos de inovação, e outras foram eventos pontuais, com *workshops* que seguiram demandas determinadas e/ou foram promovidos em um recorte temporal imersivo. Nesse sentido, segundo os dados de Mapeamentos de Comunidades Emergentes da Abstartup (2021), esses eventos/experiências podem ser classificados em dois tipos: a) eventos para inspirar, os quais são abertos, recebem integrantes de fora da comunidade e abarcam propostas que estão em fase inicial; b) eventos com conteúdo técnico ou avançado, temáticos ou não, os quais visam o compartilhamento de conhecimentos e habilidades, a exemplo os *hackathons*.

Outro ponto importante da nossa vivência coletiva na Jornada foi a reflexão sobre os aprendizados gerados nas experiências, que envolveram diferentes aspectos, dentre eles a criatividade. De acordo Zamana (2021), nossa criatividade não é algo separado do mundo, ela origina-se da resposta a uma necessidade social e deve estar inserida em um estágio suficientemente avançado de cultura e técnicas herdadas para permitir o surgimento de uma determinada ideia. Porém, seguindo com a perspectiva do autor antes citado e complementando, quanto maior a complexidade desse sistema, maior a probabilidade de geração de ideias, que está intimamente ligada aos estímulos fornecidos por fontes diversas, que são acessadas pelo indivíduo, ou percebidas e interpretadas, de forma única diante dos conhecimentos (tácito e explícito) desse indivíduo.

Outro aspecto deste processo é a ação colaborativa entre indivíduos diversos e plurais que possibilita a troca de conhecimento tácito, além de explícito, enriquecendo o repertório coletivo e potencializando a construção de propostas de valor e de oportunidades de inovação. Podem ser entendidas como jornadas coletivas com objetivos comuns, com maior ou menor grau de inovatividade (COSTA *et al.*, 2020). Nesse sentido, o Design pode suportar novos modos de interação humana e sustentar uma expansão do processo criativo (GIACCARDI, 2005) bem como potencializar as competências humanas para uma atuação mais proativa em situações complexas e incertas, e construir cenários futuros para um mundo melhor e mais desejável do ponto de vista da sustentabilidade, orquestrando num coletivo conhecimentos e habilidades para o desenvolvimento de ações de impacto positivo na sociedade.



Esse conjunto de aspectos, que compreendem o percurso da inovação aberta, promove um processo de aprendizagem experiencial, em que o conhecimento é criado através da transformação da experiência, sendo continuamente criado e recriado em formas objetivas e subjetivas (STUBER, 2012; HALPERN; COSTA, 2017). Assim, Barauna (2021) propõe a pesquisa participante em Design para acompanhar e intervir em eventos de inovação, aprendendo, interpretando e transformando. Ao fazer isso, apropria-se dos níveis de conhecimento da aprendizagem experiencial como um mapa orientativo para os deslocamentos não lineares do processo. Tais níveis de conhecimento são: Divergente - experiência concreta (sentir); Assimilativo - observação reflexiva (refletir); Convergente - conceitualização abstrata (conceituar) e Acomodativo - experimentação ativa (agir).

Ao final do encontro, na Jornada, vários pontos ficaram em aberto para serem compreendidos e ressignificados pelo Grupo de Estudos, tais como:

- o aprendizado no processo de construção do problema, especialmente como um olhar da transdisciplinaridade;
- o “fazer junto” e “fazer com”, a complexidade das relações nas ações colaborativas;
- a temporalidade como inspiração e como limite, os diferentes tempos e expectativas (a inovação aberta teria outra temporalidade?);
- a importância das redes, das conexões, da participação;
- o afeto como ponto importante nas relações e na criação de valor e sentido;
- o processo, em si, aberto, relacional, dialógico, de escuta e de afetação;
- a potência de debate e reflexão;
- a relevância e o engajamento com outras instituições;
- a prática de *workshop*, o agir ferramental o quanto ajuda, abre o processo ou o quanto engessa e limita a prática;
- a (meta)projetualidade do processo.

Com o intuito de manter vivo o processo de trocas de experiências e de reflexão, crítica e propositiva, iniciado na Jornada, convidamos os intérpretes que compartilharam as suas experiências durante a Jornada, bem como demais



participantes presentes no evento, os membros do Grupo de Estudos InovaDE e a quem mais este texto alcançar e tocar para colaborar (clicando e editando neste QUADRO EXPERIÊNCIAS DE INOVAÇÃO ABERTA) com suas interpretações sobre possíveis processos de aprendizagem e de design percebidos em eventos de inovação, com o qual tenham se relacionado/participado.

Os próximos movimentos do Grupo de Estudos InovaDE tendem a seguir um percurso de aprofundamento teórico dos pilares temáticos: inovação aberta, cultura de Design e aprendizagem. A vivência de práticas bem como o compartilhamento de experiências continuam sendo subsídios à relação teoria-prática almejada, a fim de propor um cenário futuro para a inovação aberta, diante da interpretação e discussão de eventos de inovação em sua (meta)processualidade, enquanto um ambiente de aprendizagem e cultura de Design. Para isso, o grupo se apoia na perspectiva teórico-metodológica do Design Estratégico proposta por Barauna (2021). Ainda, o InovaDE anseia avançar na elaboração de uma plataforma de conhecimento capaz de subsidiar outros intérpretes em seus modos agir e projetar, eventos e práticas de *workshops* de inovação, além de provocar estes intérpretes a pensar estrategicamente em cenários futuros para a inovação aberta.

REFERÊNCIAS

ABSTARTUP. **Startupbase: estatísticas. Associação Brasileira de Startups. Associação Brasileira de Startups.** Disponível em: <<https://startupbase.com.br/home/stats>>. Acesso em: nov. 2021

ADNER, Ron. Ecosystem as structure: An actionable construct for strategy. **Journal of management**, v. 43, n. 1, p. 39-58, 2017.

CARAYANNIS, Elias G.; BARTH, Thorsten D.; CAMPBELL, David FJ. The Quintuple Helix innovation model: global warming as a challenge and driver for innovation. **Journal of innovation and entrepreneurship**, v. 1, n. 1, p. 1-12, 2012.

COSTA, Ana Carolina *et al.* **Criatividade: fio condutor do design.** Pimenta Cultural, 2020.

BARAUNA, Debora. Ecossistemas de inovação como ambientes de aprendizagem e cultura de design: uma proposição de reflexão pelo Design Estratégico. **DESIGN EM QUESTÃO.** Revista do PPG DESIGN UFCG. n. 1 v. 1, 2021.

CHESBROUGH, Henry; BOGERS, Marcel. Explicating open innovation: Clarifying



an emerging paradigm for understanding innovation. **New Frontiers in Open Innovation**. Oxford: Oxford University Press, Forthcoming, p. 3-28, 2014.

DOMANSKI, Dmitri; HOWALDT, Jürgen; KALETKA, Christoph. A comprehensive concept of social innovation and its implications for the local context—on the growing importance of social innovation ecosystems and infrastructures. **European Planning Studies**, v. 28, n. 3, p. 454-474, 2020.

GIACCARDI, Elisa. Metadesign as an emergent design culture. **Leonardo**, v. 38, n. 4, p. 342-349, 2005.

HALPERN, Marcelo; COSTA, Filipe. Workshop e o Design participativo: Uma perspectiva da colaboração designer-cliente. **CHAPON CADERNOS DE DESIGN/ CENTRO DE ARTES/UFPEL**, v. 1, n. 1, 2018.

OSLO, Manual. **Diretrizes para coletar e interpretar dados de inovação**. Relatório. Terceira edição. Oslo: OECD, 2005.

SCALETSKY, Celso C. *et al.* **Design estratégico em ação**. Unisinos, 2016.

STUBER, Edgard Charles. **Inovação pelo design: uma proposta para o processo de inovação através de workshops utilizando o design thinking e o design estratégico**. 2012.

ZAMANA, Felipe. Creative ecosystem Framework: a case study of world creativity day. **Revista Ibero-Americana de Criatividade e Inovação - RECRIAI**, v. 2, n. 03, p. 134-150, 2021.



Grupo Práticas Experimentais

Marcelo Vianna Batista, Ana Maria Copetti Maccagnan, Guilherme Englert Corrêa Meyer, Melissa Merino Lesnovski, Marina Ciravegna da Rosa, Fernanda Galvão Sklovsky, Samuel Miranda, Lorenzo Lermen (além de outros colegas que não participaram desta prática e fazem parte de grupo, ou àqueles que fizeram parte do grupo em algum momento e que de algum modo ou outro afetaram nossas dinâmicas).

SUFOCO

1. O GRUPO DE PRÁTICAS EXPERIMENTAIS

O grupo de Práticas Experimentais tem em seu alicerce um modo experimental de lidar com as práticas.

Por práticas, estamos nos referindo à criação de um espaço para se pensar junto ao que se está fazendo, privilegiando as idiossincrasias dos projetos. Entender práticas neste âmbito demanda do grupo refletir sobre como se faz design, identificando o que emerge dos nossos fazeres e lançando-nos à experimentação de outros e distintos modos de projetar. Neste percurso, perturbam-se visões homogêneas de como a área do Design vem conduzindo suas práticas e questiona-se quem está colocado no centro do projeto, promovendo a desestabilização de uma postura metodológica que se pretende neutra (MEYER et al. 2020).

Afastando-nos desta pretensa neutralidade e privilégio assimétrico, emerge a experimentação como o gosto por um improviso situado e o esforço de reinvenção incessante, como que em um processo interminável que jamais chega ao que deveria ser.

Isto nos leva a uma leitura particular sobre o que é Design Estratégico o qual “[...] requer a eliminação da postura da Autoridade do designer” (MEYER, 2019, p. 428), pois projetar envolve lidar com a obscuridade e incompletude, entendendo haver uma “[...] incompreensão relacionada à escuridão que sempre envolve o reino estratégico [...]” (MEYER, 2019, p. 428). O Design Estratégico a que nos afeiçoamos no grupo lida com com situações problemáticas, pois reconhece que projetar é algo que “[...] não se sabe, e não se busca “domar” na forma de um problema o que se quer saber” (BATISTA, 2017, p. 9), ocupando-se em “[...] organizar evidências que

de alguma forma habilitam avançar projetualmente” (BATISTA, 2017, p. 9). Assumir esta postura de incompreensão e de aceitar a impossibilidade de domar o design assume a falibilidade do projeto em que o incomum e o impreciso são acolhidos. Entendemos a experimentação como modo de dar forma a algo que se origina dessa precariedade, em que “estratégias [...] se desenrolam frente aquilo que a situação apresenta, inviabilizando uma constituição apriorística da ação a ser tomada.” (MEYER et al., 2020, p. 37).

Os aspectos das práticas experimentais referidas (obscuridade, incompletude, imprecisão, perturbação e precariedade) demandam dos pesquisadores do grupo uma postura metodológica pautada por uma estratégia provisional, em que aquilo que a situação tem a revelar e os rastros possíveis de seguir do que é revelado impulsionam desdobramentos alternativos, incertos e desprendidos de referências anteriores. Pautar o método por seguir os rastros das práticas está relacionada à ideia de incompletude e imprecisão daquilo que produzimos como informação, em que nos assumimos menos afeitos a sistematização e constituições generalistas. Procuramos, na realização de nossos projetos, recorrer a observação sensível e cuidadosa da situação em que ocorre a produção das informações, sem recorrer a taxonomias ou categorizações alcançadas pela exaustão pela análise de dados, posicionando as discussões para além dos moldes científicos, explorando os efeitos que interferem na realidade a partir de exercícios experimentais e especulativos, que respeitam a precariedade e a incompletude da situação.

E isto não foi diferente na 5ª Jornada de Estudos Avançados em Design Estratégico.

Nossa apresentação prévia ao evento buscou não revelar por inteiro aquilo que seria feito, demonstrando que a própria definição do grupo não é clara e evidente em uma linearidade textual. Na figura 1 apresentamos o trecho enviado aos participantes da Jornada. (figura 1).

Figura 1. Trecho do material prévio enviado aos participantes da Jornada

(ver próxima página)

Fonte: os autores

→ Inovação
EXPERIMENTAL
de LIOAR com
as PRÁTICAS

grupo de Práticas Experimentais

à criação de um espaço

emerge dos nossos fazeres

modos de fazer

perturba-se

visões homogêneas

PENSAR
juntando
se ESTÁ
FAZENDO

* aqui
e aqui

DEESTABILIZAR
A POSTURA
A metodologia ou
que se PRETENDE
NEUTRA

situado esforço de reinvenção incessante

interminável jamais chega ao que deveria ser.

OU PIOR
"RESOLVEORA
dos males
DO MUNDO"

estratégia

provisional

desdobramentos alternativos

desprendidos de referências

~~SÓ DEUS SABE~~

na jornada?

o QUE VAMOS FAZER?

calma...

respira.

sufoque

realização de projetos exploratórios

exercícios experimentais

temática do sufocamento

DEBATE

sensibilização

EXPERIMENTAÇÃO
PÚBLICA

apresentação de modos de sufocamento

focionador
pelo interesse
ao INCOMUN
INSTÁVEL
RUÍDOSO
PRECÁRIO
[O OUTRO]
MARGENS
NEGLIGENCIADO
ERRO

narrativas acerca do

reflexão

sobre o processo

o saber sufocar

instável, ruidoso,

negligenciado

instabilidade dada
expressa pelas
crises

crise,

espaço para

aquilo que a situação revela

IMPULSIONA DESDOBRAMENTOS ALTERNATIVOS

⇒ INCERTOS
S/ REF

21. Set. 2021



2. UMA PRÁTICA EXPERIMENTAL NA JORNADA DE ESTUDOS:

Calma, respira... quer dizer, sufoque.

Partindo de uma temática recorrente às discussões do nosso grupo, o sufocamento, nossa proposta de prática experimental durante o evento sugeriu um momento de sensibilização e outro de experimentação dos participantes. Encerramos com um debate aberto.

2.1 Sensibilização à temática

Optamos por conduzir a prática a partir de uma percepção sobre a variedade de leituras de crise. A crise a qual nos referimos está em todos os cantos, nos cerne das práticas, nos bastidores, sob os nossos pés, sobre as nossas cabeças, nas nossas entranhas, nas nossas visões de passado e de futuro. Entendemos que a crise contemporânea é uma crise do respirar, do sufocamento.

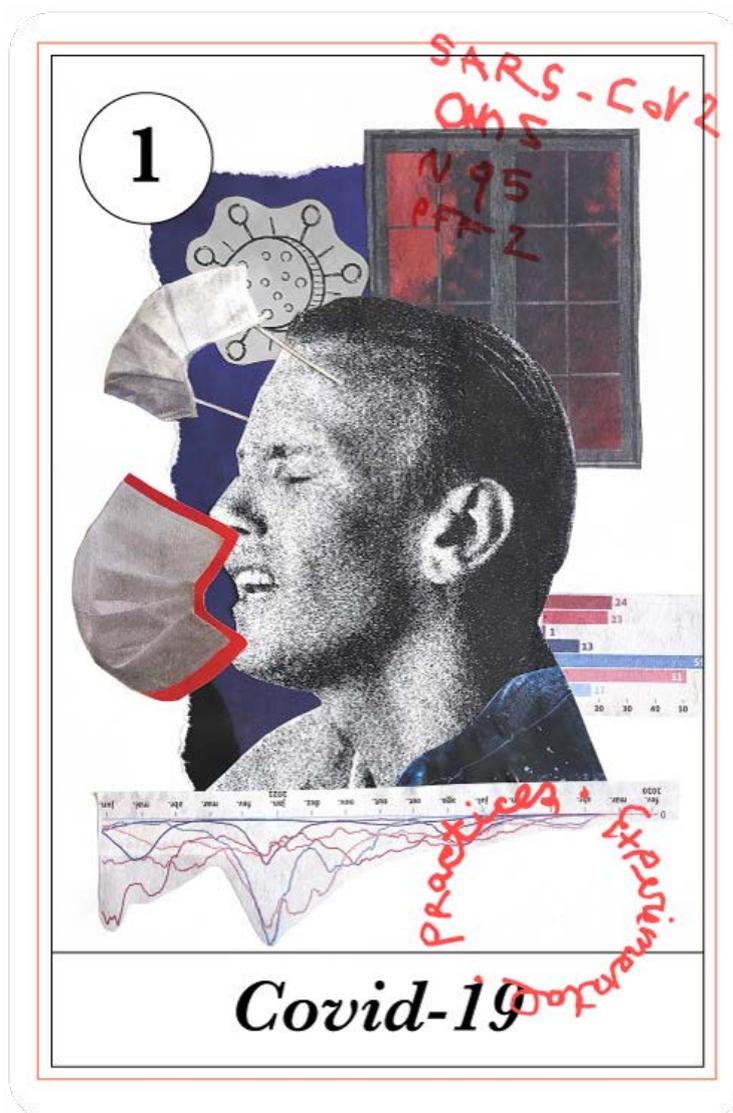
Essa crise nos é percebida numa ubiquidade, numa ampla variedade, numa imprecisão e como que afeta a todos os temas.

Durante as semanas anteriores à Jornada, o grupo conversou sobre isso nas seções dos nosso grupo de práticas. Procuramos nos relacionar com o problema de como respirar na crise. Elaboramos algumas cartas, a partir de recortes e colagem, cada qual ilustrando episódios daquilo que se manifestava imediatamente para nós como episódios da crise do respirar. Vamos mostrar alguns desses episódios.

A crise do respirar se manifesta nas maneiras da pandemia do Covid 19 (SARS-COV 2). Pelas vias aéreas... as partículas ejetadas no ar flutuam pelos ventos até que sejam inalados pelo sistema respiratório... É preciso máscara e distanciamento social. (figura 2).



Figura 2. Card COVID-19



Fonte: os autores

Se manifesta também nos movimentos contra o racismo estrutural que ganhou força no ano passado nos EUA e que repercutiu e repercute em outros lugares também. O assassinato de George Floyd por um policial branco é um traço da violência contra a possibilidade de um negro respirar. As últimas palavras de George Floyd, "I can't breathe" (eu não consigo respirar), ditas repetidas vezes, são um manifesto que ilustram o tipo de problema de design que o design muitas vezes deixa afastado do que entende ser um domínio seu.



Figura 3. Card George Floyd



Fonte: os autores

As fumaças das queimadas na Amazônia, mas também na Austrália, nos EUA e Portugal e em muitos outros lugares que intoxica o ar e impede a vida dos ecossistemas (figura 4a); os alagamentos, as enchentes as águas que cobrem as terras e fazem territórios inteiros desaparecerem, que dizimam áreas, casas, terrenos, que desabrigam, desalojam e encobrem (figura 4b).



Figura 4. Cards Fogo (a) e Água (b)



Fonte: os autores

A arte enquanto modo de estupefação (Figura 5a); o ritmo que nos pressiona o dia-a-dia em uma sociedade alicerçada no pilar econômico e que requer eficiência crescente e incessante (Figura 5b).



Figura 4. Cards Arte (a) e Vida Moderna (b)

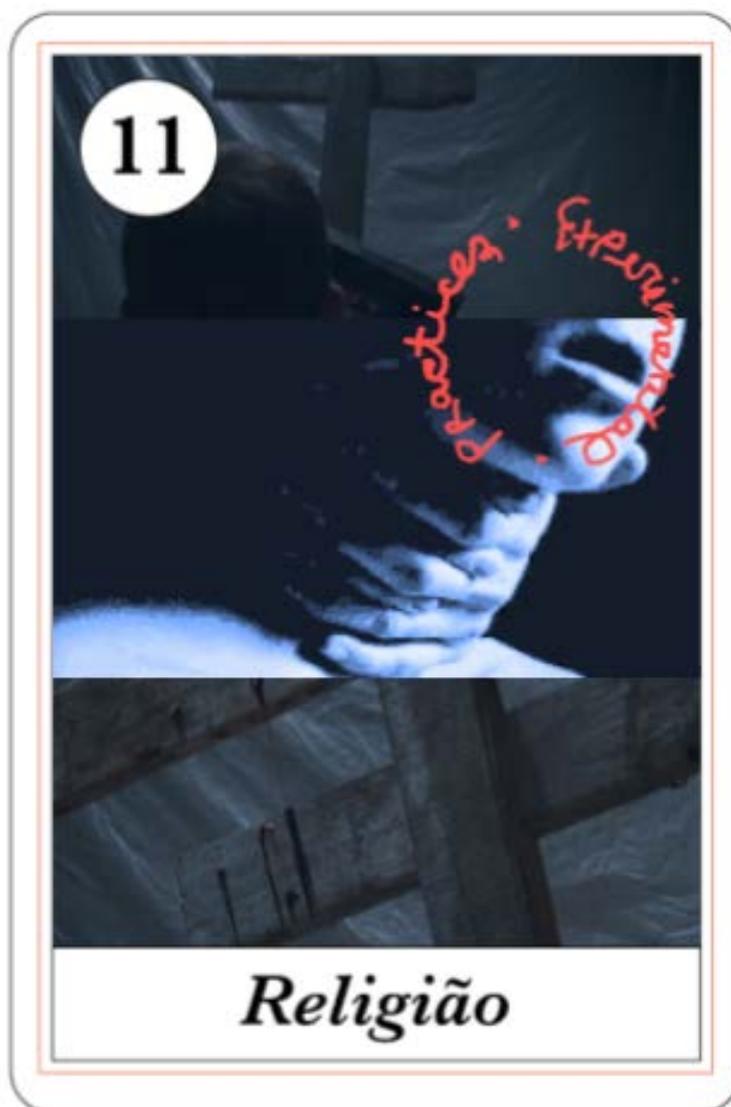


Fonte: os autores

As tradições, os rigores das religiões, das seitas, das ordens que abafam as possibilidades de desejos, vontades.... (figura 6).



Figura 6. Card Religião



Fonte: os autores

Todos estes episódios engrossam visceral e linguisticamente o problema da crise que nos assola. O sufoco nos envolve em todos os níveis e intensidades; está presente em sua magnitude toda.

Assim, pensamos que investigar o problema de como respirar é tocar a amplitude da crise. Como respirar quando não se é um ator privilegiado? Como respirar com as queimadas que dizimam as florestas na Amazônia? Como respirar



em uma dinâmica social que opera nas bases da produtividade, da otimização, do resultado, da competição e que nos assombra com os riscos de um fracasso produtivo? Como respirar diante do aquecimento climático, do verão e inverno violentos, com temperaturas cada vez mais extremas, com chuvas cada vez mais destruidoras? Como respirar quando se vive em uma sociedade patriarcal alimentada por combustível e eficiência? São questionamentos que nos sensibilizam para o respirar enquanto o problema do design na contemporaneidade.

Reconhecer o respirar enquanto problemas de design, nos leva imediatamente a uma delimitação do problema: como criar maneiras de respirar na crise? Mas, antes de tomar essa imagem de problema, e nos estimular sobre as possibilidades de o design criar maneiras melhores, preferíveis, de se respirar, algo nos distrai e somos afastado de ingressar nessa maneira processual do design, que nos é tão familiar. Então optamos por desacreditar das possibilidades de o design projetar outros modos de respirar.

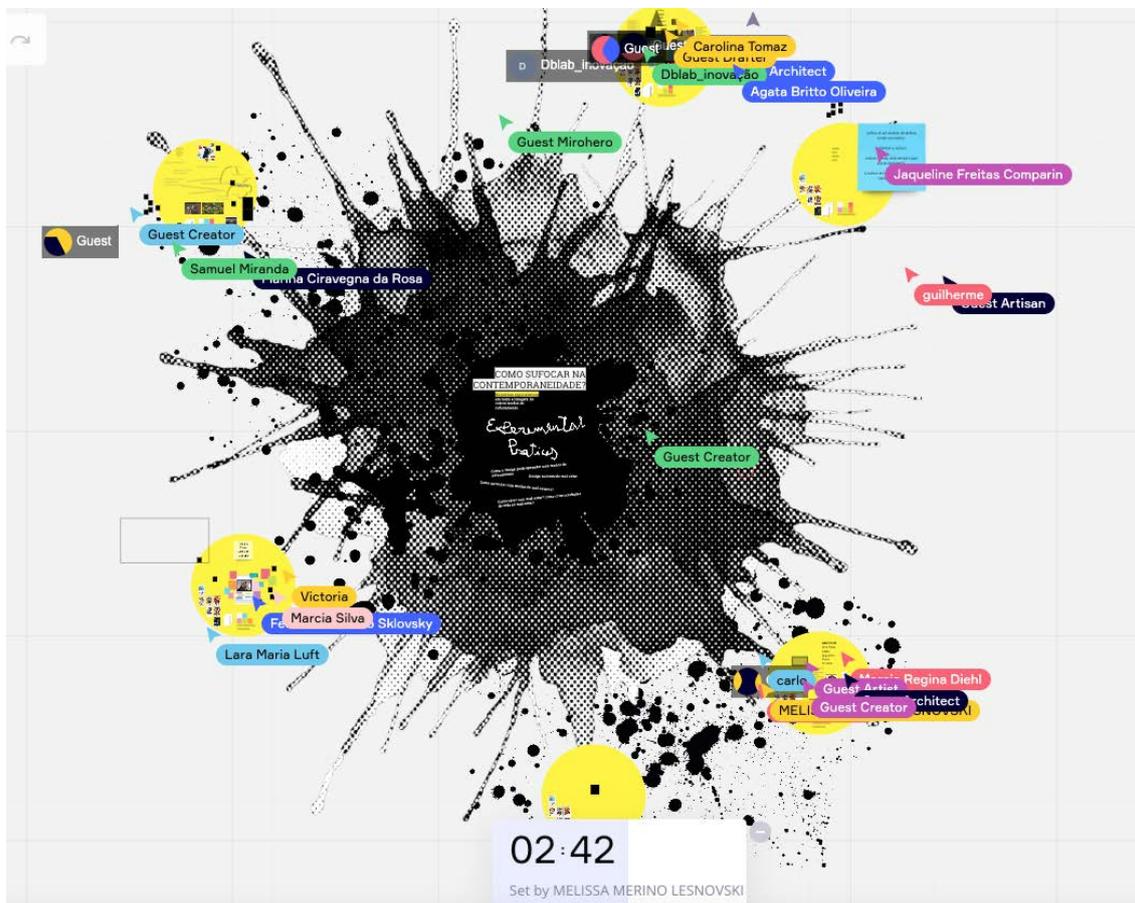
O otimismo que sempre trouxemos para junto do design, que nos fez pensar no design enquanto área capaz de resolver a tudo, nos é perturbado quando vivenciamos a crise, quando percebemos o design como engrenagem poderosa nessa cultura de devastação ágil tão perigosa. E optamos por apreciar a crise como modo de interromper algo. Assim, ao invés de pensarmos em formas preferíveis de respirar, propomos contemplar formas de sufocar. Como a veia do grupo é experimental e especulativa, isto é, entendemos por contemplação não um modo de interpretação e leitura, mas um processo de fantasia, propomos a criação de modos de sufocamento. Narrativas de sufocamento. Colocar o sufocar em foco. Sufoco.

2.2 Experimentação com os participantes

A experimentação com os participantes contou com a organização de grupos pequenos via plataforma Teams e um Miro com conteúdo base para auxiliar os grupos (figura 7).



Figura 7. O Miro sendo utilizado pelos participantes



Fonte: os autores

Neste momento de experimentação os membros do grupo Práticas Experimentais não fizeram qualquer tipo de intervenção ou orientação específica para os participantes, deixando que cada qual experimentassem eles próprios quais narrativas lhes interessam e, mais que isso, vivessem um tipo de sufocamento: o sufocamento do não saber ao certo o que fazer, e não contar com alguém (a autoridade de um designer) que lhes ajudaria a saber como fazer.

Abruptamente, sem possibilidades de finalizar ou rebuscar as narrativas, os participantes foram trazidos de volta à sala coletiva no Teams. Entendido como o momento de encerramento da sessão do grupo de Práticas Experimental na Jornada e lidou com questões relacionadas a “lacunas teóricas” deixadas de lado pelo grupo



- mesmo que a proposta deixasse claro este lugar de saída na experimentação - e questões relacionadas ao sufocamento que a prática causou nos participantes a partir da sensibilização.

Há certamente, numa leitura científica tradicional, a expectativa que neste momento sejam apresentados cuidadosamente um trabalho posterior à jornada, de sistematização das informações disponíveis do Miro ou de uma decupagem, aos moldes de uma análise de conteúdo, da gravação do debate. No entanto, não o faremos - e não será apenas por não ter acesso aos vídeos, é por não nos interessar realizar tais procedimentos neste momento..

3. POSSIBILIDADES FUTURAS?

O grupo de Práticas Experimentais pretende retomar ao Miro e assistir as gravações do grupo para promover algum tipo de análise. Falamos abertamente sobre um tipo de análise, com imprecisão, pois o grupo não se ocupará de sistematizar as informações ao moldes de uma análise de conteúdo, isto é, ao invés de perseguir homogeneidade e exclusividade expressa em categorias, nos ocuparemos em buscar questões que possam inspirar e nos lançar em outros espaços experimentais, mantendo-nos na nossa afeição por uma postura pautada por uma estratégia provisional, em que aquilo que a situação tem a revelar e os rastros possíveis de seguir, mesmo que precários e incompletos, revelam e nos impulsionam a desdobramentos alternativos, incertos e desprendidos de uma pretensão de condução preferível nos moldes científicos e nas metodologias que o design tanto se afeiçoa e que consideramos não mais suficientes para lidar com as crises.

REFERÊNCIAS

BATISTA, Marcelo Vianna. Perspectiva teórico-metodológica da Teoria Ator-Rede e o processo de projeto em Design: estudos preliminares sobre as aproximações entre os campos. In: VII ESOCITE.BR/tecsoc, 2017, Brasília. **Anais do Simpósio Nacional de Ciência, Tecnologia e Sociedade/VII ESOCITE.BR/tecsoc**, v. 2(gt3). p. 1-11. 2017.

MEYER, Guilherme Englert Corrêa. Strategic Design, Cosmopolitics and Obscure Situations. **Strategic Design Research Journal**, v. 12, n. 3, p. 417-432, 2019.



MEYER, Guilherme Englert Corrêa; LORENZ, Bruno Augusto; GLOEDEN, Dimas Bortolin.; MACCAGNAN, Ana Maria Copetti; BATISTA, Marcelo Vianna; LESNOVSKI, Melissa Merino; FIGUEIREDO, Natalia Duarte. Relatos de práticas e a formação de um coletivo de experimentação em design estratégico. In: **Design Culture Symposium 2020 : scenarios, speculation and strategies**. Porto Alegre: Artefato.Lab, 2020. p. 27-38.



Grupo Nó

Texto por Ágata Morena de Britto, Rodrigo Najjar e Yuri Rezende Taraciuk

O DEVIR METAPROJETUAL

“Ninguém se banha duas vezes no mesmo rio, porque tanto a água quanto o homem muda incessantemente.”

Heráclito de Éfeso

A noção de metaprojeto desenvolvida neste trabalho parte do conceito de devir, primeiramente concebido por Heráclito, passando por Nietzsche e chegando a Deleuze e Guattari. São esses dois últimos autores que sustentam o conceito de devir que aqui adotamos. Do devir chegamos à filosofia do processo, sobretudo sob a ótica de Whitehead, bem como a sua noção sobre acontecimento. Desta forma, o metaprojeto é, tal como aqui propomos, uma dimensão da abertura crítica e reflexiva ao projeto que ocorre, em sua natureza processual, sob a influência de um devir. A partir dessa natureza do metaprojeto, são impulsionados movimentos, rupturas, novas conexões e a criatividade no processo de design.

Heráclito (2002) formula a tese do fluxo universal e a noção filosófica de devir, um processo de constante e permanente transformação em que se situa o ser. Para o filósofo, assim como as águas de um rio, nossas existências mudam incessantemente. Nietzsche (2011) crê que ao conceber o mundo como constantes e permanentes movimentos de criação e destruição, Heráclito entenderia que o mundo periodicamente se esgota para ressurgir sempre o mesmo – trazendo à tona, deste modo, a questão da repetição. Em sua tese sobre o “eterno retorno”, Nietzsche afirma que tudo é modificado, destruído e refeito no devir. Neste processo o mundo é como um “vir-a-ser” e um eterno-criar-a-si-próprio e, conseqüentemente, um eterno destruir-se. Envolve-se aí a vontade de potência, um contínuo desejo de tornar-se.

Além deles, Deleuze e Guattari (1997) compreendem que há uma unidade entre ser e devir, o “vir-a-ser”:

É que devir não é imitar algo ou alguém, identificar-se com ele. Tampouco é proporcionar relações formais. Nenhuma dessas duas figuras de analogia



convém ao devir, nem a imitação de um sujeito, nem a proporcionalidade de uma forma. Devir é, a partir das formas que se tem, do sujeito que se é, dos órgãos que se possui ou das funções que se preenche, extrair partículas, entre as quais instauramos relações de movimento e repouso, de velocidade e lentidão, as mais próximas daquilo que estamos em vias de nos tornarmos, e através das quais nos tornamos. É nesse sentido que o devir é o processo do desejo (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 64).

Assim, o devir é um encontro que promove a individuação e mantém a heterogeneidade dos dois termos, é um eterno “tornar-se”, um processo desejanter. Nesse processo o rio não deixa de ser rio. A água não deixa de ser água, o ser não deixa de ser o ser. Porém, todos estão em uma dinâmica de relação e movimento, e, ao se atualizarem, tornam-se diferentes de si próprios a cada instante.

O ser, mencionado acima, se constitui na contínua transição temporal entre as atualizações das memórias do passado, das vivências fugidias do presente e das especulações a respeito de algum futuro; ao mesmo tempo, indissociável à temporalidade, existimos como espacialidade em transformação: seja a nossa casa, o nosso corpo ou outro lugar em que experienciamos o fenômeno da vida. As nossas existências dizem respeito à natureza processual, dinâmica do ser-no-mundo.

Essas concepções nos levam a filosofia do processo, sobretudo a Whitehead (1994, 1978) e a sua ontologia do devir. É a partir deste autor que buscamos a relação entre metaprojeto e a dinamicidade que compreendemos por processos. O ponto de vista processual parte do pressuposto que o mundo é uma assembleia de processos físicos, orgânicos, sociais e cognitivos que interagem através e nos mais diversos níveis de organizações.

Os processos dizem respeito à dinamicidade do ser enquanto devir, às condições espaço-temporais da existência, aos tipos de entidade dinâmicas, à relação entre mente e mundo, bem como à manifestação dos valores do ser em ação. Esses processos são durações que se constituem como um andamento, um fluxo, um avanço na contínua transformação criativa da experiência no mundo. O processo, portanto, é um eterno movimento entre atualização e potencialidade de uma rede múltipla e diversa de relações que constituem a natureza da vida. Ele se estabelece na repetição e na oscilação criativa que é responsável por gerar o mundo espaço-temporal como nós normalmente o experienciamos. Os processos



se manifestam acima de tudo na perene expressão de criatividade do ser que se concretiza em novas experiências. São atualizações que o devir nos traz como possibilidades.

A partir da perspectiva processual, imaginamos que a dinâmica entre projeto e metaprojeto nos aproxima de uma proposta da ação projetual como uma totalidade situada. Essa totalidade parte de uma potencialidade de possibilidades, e possui um fechamento como expressão da atualização do problema projetual. A ocorrência do projeto seria pensada como uma oscilação entre potencialidade e atualização. Sobretudo, acreditamos que para a ocorrência das atualizações são necessários movimentos de abertura no percurso da ação projetual. Essas aberturas às possibilidades presentes na perspectiva de quem projeta permitem a esses sujeitos se afetarem e afetarem outros por suas possibilidades.

Assim como na metáfora do rio em relação ao ser, podemos pensar na relação entre projeto e metaprojeto. No metaprojeto é o devir que se apresenta como permanência capaz de produzir diferença e, ao mesmo tempo, continuidade. É onde o design e quem projeta encontram e vivem sua vontade de potência, seus desejos e seus processos de subjetivação. O eterno retorno existe no devir metaprojetual, na medida em que os fluxos acontecem e, a cada projeto, há um retorno ao começo.

Dessa forma, diferente do projeto, o metaprojeto não tem ponto de partida ou chegada, ele é como um fluxo de potência lançado no espaço-tempo com o intuito de provocar encontros, relações, mudanças e transformações. Se a instância do projeto é executar algo baseado na lembrança do que, mesmo que parcialmente, já foi definido; o metaprojeto constitui-se como a dimensão da destruição da experiência passada e a reconstrução em outros termos, em outras formas e dinâmicas. Ele é um esquecimento voluntário, no sentido de não fixar na memória modos de operar o design que impossibilitem o devir, o tornar-se outro. O metaprojeto como processo de devir abre espaço para o novo, para o deixar-se afetar.

Esses afetos que a dimensão metaprojetual carrega consigo possibilitam a abertura do projeto para acontecimentos. Isso significa fluxo, puro movimento, mudança, multiplicidade e a recriação ininterrupta de suas formas. O acontecimento é a emergência de algo novo, da constituição de relações e valores intrínsecos à própria experiência criativa. Ele é transbordamento, transformação, pura irrupção. Nessa emergência acontecimental do metaprojeto, o desafio do processo de projeto é o de dar forma a esse devir, dar forma àquilo que escapa.



Metaprojetar, portanto, é se abrir para o mundo, para os acontecimentos que emergem na atualidade. Pensar através das transformações que constituem o sujeito e a realidade. Carregados de múltiplas narrativas, os processos nos estimulam a pensar sobre aquilo que somos e o que podemos ser, articulando diferentes formas de relações intra e interpessoais.

Essa abertura faz do design uma atividade em movimento contínuo, no qual os sistemas, estratégias, táticas, serviços, produtos são apenas paradas temporárias, momentos de um processo de eterna aprendizagem e descoberta. Dessa forma, os dispositivos gerados por essa travessia se tornam fontes de novas percepções e sensações, portadores de um mundo em devir.

REFERÊNCIAS

Deleuze, Gilles, and Félix Guattari. **Mil Platôs-capitalismo e esquizofrenia** - Vol. 4. trad. Suely Rolnik-Rio de Janeiro: Editora 34, 1997.

Heráclito. Fragmentos. In: **Heráclito: Fragmentos Contextualizados**. Ed. Bilingüe, trad. e comentários Alexandre Costa. Rio de Janeiro, Difel, 2002.

Nietzsche, Friedrich. **Assim falou Zaratustra**. Editora Companhia das Letras, 2011.

Whitehead, Alfred N. **Process and Reality: An essay in Cosmology**. Nova Iorque: The Free Press, 1978.

Whitehead, Alfred N. **O conceito de natureza**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.



Grupo Nó

Texto por Roberta Rech Mandelli, Paulo Bittencourt e Angelix Borsa

ENSAIO DE UMA PROPOSTA COMPLEXA DE [META(AUTO-ECO)PROJETO]

Metaprojeto é uma temática que, apesar de muito discutida (COLLINA, 2005; GIACCARDI, 2005; MORAES, 2010; VAN ONCK, 1965; VASSÃO, 2010), permanece promissora à área de estudos do design. A abordagem de metaprojeto que iremos propor nesse ensaio se ancora no Pensamento Complexo. Evidenciamos que há outra interpretação, formulada por Bentz e Franzato (2016), que se ocupa da discussão metaprojetual e busca defini-la a partir de uma perspectiva de deslocamentos que se fundamenta nos níveis de conhecimento de Greimas (1983) e nos princípios da Teoria da Complexidade (Morin, 2005, 2011). Se, por um lado, há convergência entre as propostas quando o nível epistemológico é preenchido pela Complexidade - e frisamos aqui que o constructo engloba outras possibilidades epistêmicas - por outro, nossa formulação prescinde da discussão de deslocamentos para se concentrar na abertura Complexa. Sendo assim, o que entendemos pelo prefixo **meta** não equivale mais aos deslocamentos de níveis, mas sim à abertura no fechamento que detalharemos a seguir.

Para falar disso, Morin (2011) propõe a noosfera, atmosfera onde as ideias habitam como seres vivos, na contínua criação de si mesmas. Como toda proposta Complexa, nos cabe ressaltar que há uma dependência na autonomia das ideias. Se, por um lado, nós existimos na noosfera sujeitos às ideias, ou seja, produzidos por elas, somos nós também que as produzimos ao lhes conferir a vida de nossas crenças e a materialidade de nossos cérebros. É na organização das ideias - também a nossa - que reside a singularidade que queremos, nesse texto, cifrar como metaprojeto. Assim sendo, oferecemos um esboço de nossa compreensão a partir de uma perspectiva noológica, isto é, nossa matéria de projeto são os próprios sistemas de ideias. Se o design, da maneira como vem sendo compreendido em nosso Programa de Pós-Graduação, pretende-se estratégico - nos termos em que Edgar Morin desenvolve essa noção - temos fôlego para pautar essa discussão a partir da abertura dos sistemas.

A noção de sistemas abertos é desenvolvida por Morin (2011) como auto-



eco-organização, na qual o prefixo auto faz referência à autonomia do sistema de se criar, continuamente, e o prefixo eco postula sua dependência de outros sistemas, isto é, outras ideias, necessárias também a sua organização. Se, nas máquinas artificiais - que compreendemos como sistemas fechados - o auto e o meta coincidem como (e somente como) relações já estabelecidas (Morin, 2015), a abertura própria à processualidade dos sistemas vivos postula que a autonomia traz consigo uma dependência ecológica.

Nesse malabarismo, em que a abertura se organiza pelo e no seu fechamento, tudo o que marca a irreversibilidade temporal no sistema é da ordem do acontecimento. Logo, indica novas relações irreduzíveis ao passado, provocadoras de bifurcações que carregam em si uma potência metamórfica - desestabilizações e criações sistêmicas.

Sendo assim, um sistema de ideias se organiza na medida em que está aberto a outras ideias, e essa abertura só é efetiva quando restrita, quer dizer, quando fechada de maneira a preservar sua autonomia. Essa dinâmica simultânea de abertura que se fecha e de fechamento que se abre, chamamos de estratégia (Morin, 2011; Prigogine, 1996). Em uma compreensão dialógica, na qual os termos são reconhecidos simultaneamente na sua contrariedade e na sua complementaridade (Morin, 2005), definir a estratégia também passa por entendermos o programa. Se o último diz respeito a uma sequência de ações predeterminadas, isto é, relações já estabelecidas que podemos nomear como sendo os elementos de um sistema; a estratégia é a arte de integrar ao processo a aleatoriedade e a incerteza, com o redesenho constante da jornada em função do estabelecimento de novas relações. Ainda que comporte segmentos de programa, a estratégia se desenha no percurso, nas bifurcações irreversíveis do acontecimento.

Em uma compreensão noológica, *toda ação projetual é metaprojetual*, pois expande seu domínio ao integrar novas ideias, reorganizando-se. À estratégia do sistema suscitar um metassistema - outro sistema de ideias - para tratar de suas questões vitais, Morin (2011) associa a noção de **metamorfose**. Nesse processo de transformação, o sistema deixa para trás algumas qualidades, preserva outras e cria novas. É também assim que outras-novas ideias passam a nos habitar, nas pequenas-grandes metamorfoses de nossas vidas. Não podemos, portanto, ignorar que a ação é pensamento e que é justamente da nossa sensibilidade que nasce a estratégia e afirma-se a primazia da estética no design - no metaprojeto,



na organização das ideias que somos nós e nossos mundos.

Além de ser o que nos une - nós três -, afirmar a Complexidade é também postular o método, afinal, o design é um fazer-se que se sente e se pensa, um percurso teórico-metodológico. Nessa equação amalgamática, do sentir-pensar-fazer, temos não apenas nossa declaração epistemológica, mas também ontológica: somos o que conhecemos em nossos percursos, e entendemos que o conhecimento comporta também o desconhecido, o impensado, o inconsciente, o ainda não imaginado. Sendo assim, o **meta**, em nossa proposta, coincide com o **auto-eco** moriniano, que pode ser lido como [meta (auto-eco) projetual], onde a epistemologia encontra, dialogicamente, a ontologia.

REFERÊNCIAS:

- BENTZ, Ione; FRANZATO, Carlo. **O metaprojeto nos níveis do design**. In: 12o P&D, 2016, Belo Horizonte. Anais... São Paulo: Editora Edgard Blücher, 2016, p. 1416-1428.
- GIACCARDI, E. **Metaprojeto as an Emergent Design Culture**. Leonardo, v. 38, n. 4, 2005, p. 342-349.
- GREIMAS, Algirdas Julien. **Semântica estrutural**. São Paulo: Cultrix, 1983
- MORIN, Edgar. **A ciência com consciência**; tradução Maria D. Alexandre, Maria Alice Araripe de Sampaio Doria. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.
- MORIN, Edgar. **Método 4: As ideias: habitat, vida, costumes**. Tradução Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina, 2011.
- MORIN, Edgar. **A via para o futuro da humanidade**; tradução Edgard de Assis Carvalho; Mariza Perassi Bosco. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2015a.
- PRIGOGINE, Ilya. **O fim das certezas: tempo, caos e as leis da natureza**. Tradução Roberto Leal Ferreira. São Paulo: Editora Unesp, 1996.
- VAN ONCK, A. **Metaprojeto**. Produto e linguagem, v. 1, n. 2, 1965, pp. 27-31.
- VASSÃO, C. A. **Metaprojeto. Ferramentas, estratégias e ética para a complexidade**. São Paulo: Blucher, 2010.



NEDAD – Núcleo de Estudos Discursivos em Arte e Design da UFPR

Coordenação: Marcos Beccari & Felipe Prando

Contato: nedad@ufpr.br

DISCURSO: do latim *discursus*, participio passado de *discurrere*, significa literalmente “correr ao redor” (*dis-*, “fora”, *currere*, “correr”). Convencionalmente, é o ato de correlacionar. E, metaforicamente, trata-se de “lidar com um assunto por vários pontos de vista”.

Criado em 2018, o Núcleo de Estudos Discursivos em Arte e Design UFPR é direcionado à investigação e à discussão, com ênfase na reflexão filosófica e crítica, dos processos de produção, circulação e recepção de sentidos e valores que circunscrevem a visualidade contemporânea no âmbito das artes visuais e do design.

A noção de “discurso” é aqui adotada de maneira abrangente (ora como hipótese de trabalho, delimitação temática ou objeto de estudo) com o intuito de abarcar a diversidade de abordagens possíveis, autores e correntes hermenêuticas. O núcleo está vinculado ao Setor de Artes, Comunicação e Design da UFPR e promove pesquisas ligadas aos cursos de Artes Visuais e Design da mesma instituição.

Em 2020, foi publicada pela editora Áspide a coletânea *Bordas: transversalidades discursivas em arte e design*, organizada por Marcos Beccari e Felipe Prando. Os textos ali reunidos resultam dos encontros realizados de 2018 a 2020, abrangendo também contribuições de pesquisadores(as) de outras instituições nacionais e internacionais. Tais estudos se debruçam em “transversalidades discursivas” na medida em que não se limitam ao escopo disciplinar da arte e do design. Em vez disso, atravessam essas bordas para redimensioná-las mediante o espectro político e filosófico dos discursos contemporâneos. Reproduz-se abaixo o texto da quarta-capa:

Resultantes dos primeiros anos de atividade do Núcleo de Estudos Discursivos em Arte e Design da UFPR, os ensaios aqui reunidos nos levam a refletir sobre aquilo que orienta e situa nossas relações com a “visualidade



contemporânea” – isto é, com a profusão de artefatos e artifícios que disputam cotidianamente nossos olhares. Refletir sobre esse tema significa colocar em questão os enquadramentos do senso comum para explorar os limites, as fronteiras, as bordas. Uma vez que “as bordas, ao mesmo tempo em que resultam dos espaços por elas delimitados, também têm o potencial de conectá-los, expandi-los e reconfigurá-los”, os discursos da arte e do design são aqui confrontados com as transversalidades que os conjugam e os ultrapassam.

Atuando em parceria com os grupos de pesquisa DEMO: Design, Epistemologia e Moralidade da ESDI-UERJ, e Lab_arte: Laboratório Experimental de Arte-Educação & Cultura da FE-USP, o NEDAD é atualmente constituído por 16 pesquisadores, 5 colaboradores nacionais, 2 colaboradores internacionais e mais de 250 participantes de todo o país cadastrados em nosso site.

O núcleo também já publicou, em associação com outros grupos de pesquisa, duas antologias de artigos no Portal de Livros Abertos da USP: *Imaginários intempestivos: arquitetura, design, arte & educação*; *Diálogos entre arte, cultura e educação*. Ademais, o NEDAD prossegue promovendo regularmente encontros abertos ao público por meio de seu *canal no youtube*, que conta com mais de mil inscritos, e interage com mais de 2 mil seguidores por meio de sua *página no facebook*.

PESQUISADORES/AS

• **Marcos Beccari** . Doutor em Filosofia da Educação pela USP e Mestre em Design pela UFPR. Professor Adjunto do Depto. de Design da UFPR. Trabalha principalmente com os temas Filosofia e Crítica em Design, Estudos Discursivos e Estudos da Visibilidade.

• **Felipe Prando** . Doutor em Artes Visuais pela USP, Mestre em Processos Artísticos Contemporâneos pela UDESC e Mestre em Teoria e Filosofia do Direito pela UFSC. Professor Adjunto do Depto. de Artes da UFPR. Atua como artista e pesquisador da crítica institucional nos campos da curadoria, publicações, vídeo-instalações e fotografia.

• **Anderson Bogéa** . Doutor em Filosofia pela UFPR e Mestre em Filosofia



pela UFPB. Professor da Universidade Estadual do Paraná, campus Curitiba I (FAP/UNESPAR). Tem experiência e interesse na área de Filosofia, com ênfase em Estética e Filosofia da Arte, Filosofia da Linguagem e Filosofia Analítica, bem como na área de História e Teoria da Arte.

- **Milla Jung** . Doutora em Poéticas Visuais pela USP e Mestre em História e Teoria da Arte pela UDESC. Professora da Universidade Estadual do Paraná, campus Curitiba II (FAP/UNESPAR). Investiga questões sobre imagem e esfera pública a partir da relação entre práticas artísticas e espaços sociais.

- **Priscila Vieira** . Doutora em História pela UNICAMP, com pós-doutorado na mesma instituição. Professora do Depto. de História e do Programa de Pós-Graduação em História da UFPR. Influenciada principalmente pelo pensamento de Michel Foucault, atua nas áreas de teoria e filosofia da história, história política e história dos estudos de gênero.

- **Yasmin Fabris** . Doutora em Design pela UFPR e pela Universidade do Chile; Mestre em Tecnologia e Sociedade pela UTFPR. Realiza pesquisa sobre as seguintes temáticas: design e cultura, cultura popular, cultura material, história do design e memória e patrimônio.

- **Rafael de Castro Andrade** . Doutor e Mestre em Design pela UFPR. Professor de Design da Universidade Positivo. Tem interesse nos seguintes temas: história do design, infografia e linguagem gráfica.

- **Manita Menezes** . Doutoranda em Design pela UFPR e Mestre em Comunicação e Linguagens pela UTP. Professora de Design da Universidade Positivo. Atua principalmente nos temas: comportamento de moda, moda e comunicação.

- **Mauricio Perin Neves da Silva** . Doutorando em Design pela UFPR, Mestre em Design e Designer Gráfico pela UFPR. Professor de Design e Jogos Digitais da PUC-PR. Pesquisa formações discursivas nos jogos digitais.

- **Bianca Mendes Rati** . Mestre em Design pela UFPR. Pesquisa discursos sobre gênero vinculados pelo Design Gráfico.

- **Estevão Chromiec** . Doutorando em Design pela UFPR, Mestre em Design pela UFPR. Professor da Revolution Escola de Arte. Pesquisa abordagens críticas nos campos da Arte e do Design Gráfico.



• **Karina Rampazzo** . Doutoranda em Design pela UFPR, Mestre em Comunicação pela UEL. Professora de Design da Unifil. Pesquisa interferências poéticas entre artes visuais e design gráfico.

• **Bolívar Escobar** . Doutorando em Design pela UFPR, Mestre em Design pela UFPR. Pesquisa genealogia das tecnologias digitais.

• **Leandro Catapam** . Doutorando em Design pela UFPR, Mestre em Design pela UFPR. Professor de Design da PUC-PR. Pesquisa discursos em torno das concepções analógicas e digitais no design gráfico.

• **Fernanda Sancho Lopes** . Mestranda em Design pela UFPR. Pesquisa “design da desinformação” e o discurso contemporâneo da anticiência.

• **Martin Lorenzo da Rocha** . Mestrando em Design pela UFPR. Pesquisa o discurso da desconstrução nas narrativas históricas do design gráfico.

COLABORADORES NACIONAIS

• **Rogério de Almeida** . Doutor e livre-docente em Educação e Cultura pela USP. Professor Associado da Faculdade de Educação da USP, coordenador do Lab_ Arte e GEIFEC, Editor da Revista Educação e Pesquisa (FE-USP).

• **Daniel B. Portugal** . Doutor em Comunicação e Cultura pela UFRJ. Professor da ESDI/UERJ. Investiga formas de compreensão e valoração por meio da análise de produções teóricas, estéticas e midiáticas.

• **Guilherme Altmayer** . Doutor em Design pela PUC-Rio. Professor da ESDI/ UERJ. Membro da Red Conceptualismos del Sur. Pesquisa práticas dissidentes de gênero e sexualidade em arte e design.

• **Ricardo Afonso-Rocha** . Doutor e Mestre em Letras: Linguagens e Representações pela UESC. Estuda ditadura cis-hétero-militar brasileira, biopolítica, necropolítica, deimopolítica e literaturas LGBT+.

• **Francisco Jaime Lopes Barbosa** . Psiquiatra e Mestre em Farmacologia pela UFPR. Professor Adjunto do Departamento de Medicina Forense e Psiquiatria da UFPR. Pesquisa a relação entre design e tecnologias político-sexuais.



COLABORADORES INTERNACIONAIS

• **Daniele Lorenzini** . Professor de Filosofia na University of Warwick, diretor do Centro de Pesquisa em Filosofia Europeia Pós-Kantiana e coeditor do periódico Foucault Studies.

• **Martina Tazzioli** . Professora de Política e Tecnologia em Goldsmiths, University of London. Faz parte do conselho editorial da Radical Philosophy e da Foucault Studies, além de ser coeditora da revista Materiali Foucaultiani.

PESQUISADORES PARTICIPANTES DA JORNADA PPG DESIGN UNISINOS

• **Marcos Beccari** . Apresentarei o que eu venho chamando de Estudos Discursivos em Design, isto é, a investigação de sistemas político-discursivos engendrados pelo design e que, ao mesmo tempo, o circunscrevem. Com base no ferramental conceitual de Michel Foucault, toma-se o design por atividade político-discursiva que veicula e materializa valores atrelados a regimes de verdade em vigência.

• **Bolívar Escobar** . Dentro da linha de pesquisa de Teoria e História do Design do Programa de Pós-Graduação em Design da UFPR, meu interesse está voltado a investigações históricas sobre a relação entre o design e a internet, especificamente sobre o impacto da disciplina na concepção das redes sociais e vice-versa, com ênfase para as questões discursivas e relações de poder entre os atores envolvidos.

• **Martin da Rocha** . Situado no NEDAD, minha pesquisa se direciona à compreensão discursiva da desconstrução como relato anti-moderno nas narrativas recentes do design. A partir da análise crítica de relatos, críticas e discursos modernos, busco entender como foram assimiladas as teorias pós-estruturalistas no campo e propor uma análise discursiva, visando aproximações e distanciamentos em relação ao projeto moderno.

• **Leandro Catapam** . Os termos analógico e digital encerram particularidades que não se explicam somente pela aparente polarização que sugerem. A produção humana mediada por instrumentos apresenta-se como um campo em que forças contrárias sugerem a dissociação entre o que é produzido manualmente ou digitalmente. Esta pesquisa propõe o conceito de handmade digital no intuito de explorar como a dicotomia entre os termos supracitados pode ser minimizada.



Como o design materializa e veicula discursos aplicados a diversos contextos, a abordagem discursiva é eficaz para analisar além do âmbito da linguagem, integrando aspectos conceituais e históricos que influenciam nas atuais práticas de materialização.

• **Fernanda Lopes** . Situada na linha de pesquisa de Teoria e História do Design, e parte do NEDAD, a pesquisa propõe investigar o “design da desinformação” a partir da materialização e veiculação do discurso das anti e pseudociências contemporâneas. Com interesse pelas questões sociais e controvérsias nas quais estão inseridas tanto a ciência quanto o design.

• **Karina Rampazzo** . A pesquisa está vinculada à linha Teoria e História do Design do PPGDesign UFPR e ao NEDAD. Aproxima-se dos conceitos de estética e visualidade para compreender o design nos pressupostos de que fotolivros são artefatos singulares para pensar relações entre fotografia e design gráfico. O termo imagem-design é compreendido como um território em que o design articula imagens por entre regimes de visualidade.

• **Estêvão Chromiec** . Vinculado à linha de pesquisa de Teoria e História do Design do Programa de Pós-Graduação em Design da UFPR, investiga as relações discursivas entre a pintura, o cinema e o design. Compreende o design como um dispositivo pelo qual se disciplinam modos de vida a partir de imaginários que atuam no desenho dos sujeitos políticos. Como escopo de observação a investigação tem como objeto o imaginário cinematográfico.

• **Maurício Perin** . No campo dos Estudos em Jogos Digitais são diversas as propostas defendidas distingui-los de outras mídias já consolidadas. E, apesar dos muitos posicionamentos discutidos ao longo dos anos, não parece haver consenso teórico sobre, nem mesmo, o que seria um jogo digital. Entendendo, portanto, que o emaranhado discursivo-tecnológico que compõe os jogos digitais é inerentemente não organizável, parto da interseção desse campo com o Design para, a partir das complexidades que daí emergem, buscar responder à seguinte pergunta: Como a formação histórica dos jogos digitais se situa discursivamente em relação ao campo do Design?



Grupo [gep_matrix]

Celso C. Scaletsky, Ágata Britto, Ana Paula Silveira dos Santos, Carolina Wiedmann Chaves, Celso Cândido de Azambuja, Fernando Horlle, Gianluca Simi, Marcia Regina Diehl e Tássia Ruiz.

SOMOS TODOS CONTRA A NATUREZA. SERÁ?

Os textos de Vilém Flusser interessam, particularmente, ao mundo do design. O autor aborda temas comuns à área como forma, objeto, fábrica, matéria, ética e projeto. Um filósofo visionário como talvez todos bons filósofos sejam. Desconstrói com grande facilidade a superfície como são trabalhados alguns conceitos para depois reconstruí-los como talvez um bom designer o faria. Flusser talvez seja um designer das palavras. Em particular, nos interessa discutir um tema em especial que está por trás de sua obra. A relação difícil e inevitável entre o ser humano e o ambiente que o cerca. Este texto não fará citações, mas saibam caros leitores que sim, elas estão escondidas nas entrelinhas. Assumimos que estas palavras nos pertencem e que ao mesmo tempo nos remetem aos autores Donna Haraway, Galimberti e, claro, Vilém Flusser.

O mundo judaico-cristão tem, na sua tradição fundante, a separação de um mundo ideal, o mundo natural de Eva e Adão, onde vivíamos em total harmonia com o ambiente que nos cercava com o mundo ideal, das ideias. O homem e a mulher, dotados do que chamamos de “inteligência e criatividade” precisavam modificar este mundo a fim de atenderem seus desejos, algumas vezes também chamados de pecados. Assim, nosso pecado capital, nosso primeiro pecado foi desejar romper com esta harmonia e, por esta razão, dela fomos expulsos. Iniciou-se nosso processo de “culpa” por termos afrontado as leis da natureza. Por essa razão somos seres “maquiavélicos”¹, impostores, conspiradores e fraudulentos. Sim, prezado leitor, nós somos tudo isso.

O Universo parte de matérias amorfas, de “recheios” que poderão preencher uma forma, uma ideia. A ideia é algo criado pelo ser humano. Assim, é parte da “natureza” humana deformar a essência das coisas. A partir do Iluminismo, o ser

¹ O termo maquiavélico, neste ensaio, é utilizado no seu sentido comum. Historicamente, Maquiavel aceitava todas as ações do Príncipe para conquistar e manter-se no poder, porém, diferentemente da leitura mais comum, assim o fazia para a conquista da glória e da liberdade da sua amada Itália.



humano assume o lugar de Deus, de centro do Universo, tendo o poder de criar novas formas e matérias. Com tal poder de criação, projetamos, hoje, um novo ser humano - o transhumano. Em paralelo, aceitamos a compreensão de que não somos o centro do Universo. Somos somente mais um elemento em conexão com todos os demais. Mas o fato de não sermos o centro do Universo não tira de nós - seres humanos - a responsabilidade por nossas ações. Somos nós os principais atores que transformam o ambiente no qual vivemos. Por favor, leitor, assumo nosso lado inerente e "maquiavélico", isto será importante para a sobrevivência (ou não) da espécie.

Este grupo de estudos nasceu com o intuito de estudar a relação da técnica com o design. A técnica como um modo de transformação feita pelo ser humano que se liberta de um Deus arbitrário. Novamente, fica claro que nós assumimos a arbitrariedade divina, nós somos os novos deuses do mundo, onde tudo é possível e talvez sem limites. A linguagem é arbitrária e por nós criada e com ela tudo, ou quase tudo, podemos. Naquele mundo moderno, universal, criamos máquinas que são extensões de nossos corpos, que fazem coisas por nós. Seriam as máquinas partes dos nossos corpos? Assim, voltamos a questionar a separação entre um mundo natural e um mundo artificial e cultural. Existe limite? Talvez, possamos nos desapegar da dicotomia natural e artificial e darmos um salto, um mergulho, e transpormos a ideia redutora de limites. A questão que se pode perseguir: é possível viver sem esses limites?

O mundo das ideias que deformam a matéria, esta não passando de um "estofa", passa necessariamente pela nossa capacidade de nos projetarmos no tempo. Aliás, podemos pensar que nos projetarmos no tempo é mais uma enganação. Assim este designer profeta (um tipo de Deus), supera e cria novos mundos. Nós, projetamos e criamos moléculas, modificamos cadeias hereditárias e damos vida a seres inertes e híbridos. Ao criarmos objetos, no sentido de coisas que se objetam a outras coisas e seres, acabamos por criar novos mundos. Todo ser humano possui a capacidade de design de raciocinar, assim informamos o mundo, damos formas às coisas.

Nós, designers, continuamos em uma posição central e humana do mundo, mesmo quando afirmamos o contrário. É possível buscarmos um mundo de harmonia entre nós, dominadores, e o resto do Planeta? Quem vencerá esta batalha? Existe uma batalha? A Terra dará sua última palavra, eliminando esta espécie que pensa? Ou haverá um acordo, uma rendição dos seres humanos frente às mudanças



climáticas que se avizinham?

Mesmo aceitando e reconhecendo um certo lado profético de Flusser ao propor uma fábrica do futuro, a fábrica escola, onde o valor reside essencialmente na produção de conhecimento, nós humanos continuamos a acreditar ou reconhecer que somos os seres “inteligentes e criativos” do planeta. Poderíamos entrar na discussão das máquinas inteligentes e nos ciborgues, mas este não é o tema central deste pequeno ensaio. A construção das formas é uma forma de poder, sendo redundante. Este poder é exercido internamente na espécie humana, sobre outros seres e coisas. Porém, às vezes um rio fala, se exalta, reage a uma agressão humana. Outras vezes máquinas deixam de funcionar, hidroelétricas se recusam a gerar energia aos humanos que a fabricaram (novamente a fábrica). Mas, as máquinas pensam? Aqui surge nosso temor, enquanto deuses ameaçados por algum Prometeu que se manifesta.

Vivemos em um mundo em que “a não coisa” é cada vez mais dominante. Trata-se da cultura em que quase tudo o que se produz e consome é imaterial: jogos, programas de computador, filmes, músicas etc. Nossa cultura e nossa liberdade são afetadas por este mundo imaterial. Somos livres para escolher. Mas nossas escolhas já estão condicionadas por aquilo que o programa nos autoriza fazer. Mesmo aquele que codifica o programa já o faz dentro de outro universo programacional. (Quase) tudo está programado e nossa liberdade se movimenta no interior desta programação. Será possível transcodificar pela vontade do coração?

Uma última questão a saber é: os limites ilimitados impostos pelos códigos colocam questões de ordem ética fundamentais. Na medida em que os programadores, através das pontas dos seus dedos, enquanto escrevem códigos, de Inteligência Artificial por exemplo, aportam vieses éticos e morais que irão determinar nossas escolhas, supostamente, livres. Neste ponto, o fundamental seria a emergência de uma cultura poliética em que os programadores deveriam estar, individual ou coletivamente, mergulhados nesta cultura. Uma cultura poliética como forma de respeitar a particularidade dos indivíduos e/ou de seus grupos.

REFERÊNCIAS:

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

GALIMBERTI, U. **Psiche e techne: o homem da idade da técnica**. São Paulo :



PAULOS, 2006.

HARAWAY, D. Saberes Localizados: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. IN: **Cadernos Pagu** (5), 1995, p. 7-41

HEIDEGGER, M. **Ensaio e Conferências**. Editora Vozes - Editora Universitária São Francisco, 2012.

MATERIAL COMPLEMENTAR SOBRE FLUSSER

Sítio_01 Flusser Brasil - <http://www.flusserbrasil.com/index.html>

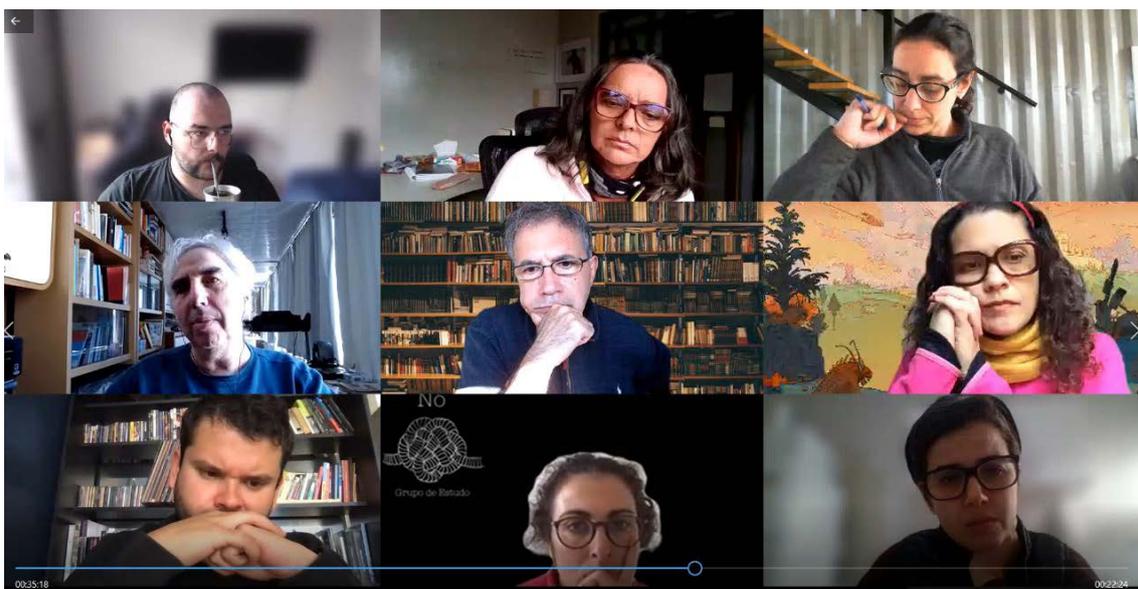
Sítio_02 Filósofos Inovadores - <https://www.cidadefutura.com.br/filosofos-inovadores/vilem-flusser-2/>

Palestra de Rodrigo Maltez Novaes sobre a Biblioteca Vilém Flusser. Editora É Realizações - <https://www.youtube.com/watch?v=xViRNJOE3CA&t=443s>

Palestra de Rodrigo Petronio sobre o box "O Último Juízo: Gerações". Editora É Realizações - <https://www.youtube.com/watch?v=9A6c71lyTxY&t=194s>

"Experimentar a beleza e a profundidade filosófica de certas equações extraordinárias"

Vilém Flusser





Grupo Designs Decolonizantes

Texto por Christiano Pozzer, Edu Jacques, Lúcia Kaplan, Fernanda Galvão Sklovsky, Douglas Pastori e Roberta Rech Mandelli.

A designers – inevitavelmente colonizadores,
impregnados por anseios estético-projetuais,
espalhados em futuros, passados e no agora,

esta é uma mensagem de inquietações; inquietações, angústias e urgências; inquietações que talvez lhe sejam familiares. Assim suspeitamos, porque também escolhemos o design alimentados pela inquietude que conduz às possibilidades criativas; pela curiosidade; pelos estímulos que nos cercam e pelas oportunidades de os marcarmos. Esta mensagem também é para nós, pois, da mesma forma, habitamos o centro desse conceito de design que, por sua vez, também nos habita. Esta é uma mensagem de inquietude, pois é reflexo de um processo em aberto que iniciamos por nós e em nós, e que aos poucos se afirma inexoravelmente... aberto.

Um projeto em aberto não se resolve.

Não somos treinados para uma eterna abertura. Ainda assim, o mundo apenas se abre.

As inquietudes para nós surgem de um delicado balanço: de um lado, o exercício totalizante de nossa disciplina, crente de sua autossuficiência; do outro, a estimulante perspectiva de um eterno estar-presente, na qual a presença no projeto não é tão próxima a ponto de fundir-se e perder-se, nem tão distante a ponto de não senti-la, que nos convida a um eterno estar-projeto, essa peremptória incompletude, esse estar inevitavelmente aberto. Duas utopias que, nesse equilíbrio indigesto, nos escapam, tornando-nos vítimas de imperativos globalizantes alimentados pela memória explícita das ações humanas que os tornam insustentáveis. Expõe-se aqui algo da insuficiência do design conforme ministrado pela disciplina que formou a maioria de nós, colocando esse saber no esteio de processos sociais de dominação da vida como um instrumento domesticado e opressor, simultaneamente passivo e ativo.



Em contrapartida, a mera menção a um estado plural, onde é possível esse eterno estar-projeto, faz ressurgir uma força ancestral, por vezes esquecida (por nós, projetistas disciplinados), que remete à faculdade compartilhada de intervir no mundo segundo o propósito de prefiguração da vida. Uma força que ultrapassa as aspirações de nossa disciplina. Foi estimulando-a que encontramos na discussão sobre decolonialidade uma potência para convergir nossos esforços, uma alternativa para um fazer expandido do design que exponha suas raízes opressoras e as reconduza para solos férteis onde mundos plurais possam florescer. Escrevemos esta carta alimentados por este estímulo, transcrito assim na pergunta: *como fortalecer esses designs abertos e plurais e enfraquecer as amarras de sua disciplina até então colonizadora?*

Nossas experiências, ao refletirmos sobre a matriz colonial de poder, não se resumem a breves encontros semanais para debates calorosos acerca dos temas que consideramos pertinentes; e nem descansam seren—as na inocência de nosso lugar frente a tais pautas. Elas atravessam inevitavelmente os corpos de cada um dos indivíduos que compõem esse coletivo, emergindo no cotidiano pela franqueza nauseante dos fatos: habitamos um planeta infectado por um parasita gestado pela ganância humana e alimentado pela rede de recursos que dão consistência e energia ao mundo; e somos, em nós mesmos, tanto habitantes desse parasita quanto habitados por ele. Essa criatura comensal, ainda mais visceralmente do que como se apresenta, é atiçada pelo impulso desenvolvimentista da modernidade, pela produção industrial e sua correlação com um sistema econômico baseado no consumo e no acúmulo de capital por parte seleta e venturosa de nossa espécie. Essa criatura coloniza corpos para concentrar suas riquezas. A colonização rasteja parasitária nas entranhas da retórica capitalista, da qual fazem-nos vítimas e cúmplices.

O “homem da mercadoria”, dizem os indígenas Yanomami sobre nós. De pronto, repelem e contradizem esse ser parasítico, alertando-nos sobre as múltiplas perspectivas existentes e ignoradas pela visão ego(euro)cêntrica. Segundo eles — e assim ecoado na voz de Davi Kopenawa —, nós, homens brancos, seguimos frenética e descontroladamente “comendo a terra” e matando os rios em nome do tal desenvolvimento, até que, inevitavelmente, o céu irá desabar sobre nós. Os espectros dessa voragem cósmica já vertem nas *timelines* dos dispositivos de captura da nossa atenção na forma de uma torrente de imagens trágicas, compondo indícios de um futuro geológica e politicamente instável à nossa espera.



Isso para não falar da palavra da moda – catástrofe – que a ubiquidade das redes universalmente nos comunica.

Se o Norte não vê mais o rio Colorado chegar ao mar, nem a tundra cobrir-se de gelo, no Sul, vive-se diariamente servindo, na condição de recurso vital subalterno, à expropriação das matérias que os nortes demandam – estejam eles onde estiverem, no Vale do Silício ou no bairro nobre mais próximo. No entanto, pelas teias e redes, assimetricamente vivemos em ambos pólos assim como ambos os polos vivem em nós. Inquieta, aqui a bússola rodopia. Seria uma boa escolha evadir do seu campo magnético e desistir da Terra? Alguns dos mais privilegiados já não se reconhecem como habitantes dela, e desejam que a alma seja acumulada em *data*, o corpo, obsoleto, transmigrado para outro geóide com futuro mais próspero. Será sempre preciso anular o que há em prol de um projeto totalizante erguido sobre o vazio do que ainda não há? Algo nos instiga a não desistir da Terra. Sendo a colonialidade uma matriz estruturante, torna-se necessário expô-la para revelar a vacuidade que preenche as suas conquistas. Dos restos periféricos, margens e fronteiras, podem surgir alternativas.

Mas a insônia nos tem surpreendido e transforma em ressaca cada acordar pela manhã. Assim se dá a impossibilidade de afirmarmos: “somos designers”, e seguirmos com um dia luminoso de realizações. Percebam: nosso grupo nasce desse desconforto; do despertar para a consciência de nosso lugar no centro de instituições de ensino que bebem da fonte colonial mesmo quando, em muitos momentos, se consideram “socialmente disruptivas”. Estimularam-nos a observar o problema à exaustão, mas quando realmente o fizemos, o único produto resultante foi a evidente impossibilidade de resolvermos qualquer coisa. Mas algo na força ancestral que alimenta as raízes dessa prática chamada design nos instiga a não desistir dela.

Não resta dúvidas de que este saber que hoje disciplinamos como design representou um vetor central na aceleração das mais ostentosas conquistas (seriam mesmo?) humanas – de prefigurações materiais e tecnológicas às mais diversas associações simbólico-estéticas. Tal condição estimulou a fantasia do designer assumindo a posição de herói mítico, crente em ser capaz de resolver sozinho as mazelas do mundo. A partir das pretensões onipotentes dessas promessas não cumpridas, pensar em designs decolonizantes é um desafio extremo pois desmembra parte estrutural da matriz fundadora de sua disciplina. Toma-se



consciência, assim, da mecânica colonizadora e como esta historicamente faz uso da disciplina projetual como forma de prevalecer uma ontologia universalizante, onde todas as ações encadeariam-se na linearidade do progresso, no imperativo da inovação, na exploração dos recursos e, acima de tudo, na subjugação de corpos “outros” – violências na carne e no espírito.

Entendemos que é apenas assumindo que os meios dominantes de ação do design reproduzem a colonialidade e, assim, desacelerando-os e reduzindo-os, será possível enfraquecermos suas filiações opressoras e iniciarmos um processo de reconhecimento real da pluralidade projetual de mundos possíveis. Afinal, qual seria o papel que nós, profissionais treinados nos saberes projetuais, deveríamos assumir neste planeta? Aquele ditado hegemonicamente por padrões de ensino e práticas promovidos por instituições acadêmicas e de mercado do Norte, enraizadas nos mesmos paradigmas obsoletos que nos fizeram chegar aonde estamos? Ou então o de olhar a Terra através de lentes múltiplas, entrelaçando-nos nas mais diversas perspectivas e refletindo constantemente sobre o que é estar presente de forma ativa na turbulência que dá vida aos mundos? Quem sabe assim semearíamos uma possível nova prática criativa que também seja afetuosa e cuidadosa.

O decolonizante, então, afirma-se como processualidade, condição da turbulência constante provocada pela oposição das inúmeras margens à força hostil do centro. Para identificarmos-lo, portanto, pressupõe-se que devamos ouvir as histórias dessa oposição – histórias essas de força e de precariedade, recitadas pela polifonia das vozes silenciadas que nos ensinam a habitar espaços de fronteira, equilibrando-nos, como nos contou Glória Anzaldúa, em movimento constante sobre as cordilheiras da *Nepantla*, os lugares-entre-lugares onde a vida é possível. Seja na negociação de sobrevivência e liberdade de imigrantes indochineses enquanto caçam cogumelos *matsutake* nas florestas devastadas do Oregon; seja na espera cuidadosa da indígena *kaingang* pelas peças de cerâmica que vingarão na incerta queima subterrânea; seja na insistência provocadora do morador-de-rua ao concentrar suas materialidades junto aos muros estéreis por trás dos quais a elite se esconde; cada atrito relatado nas margens da colonialidade, dos corpos subalternizados, ajuda a romper um tendão do parasita colonial. O decolonizante é, portanto, sensibilidade; uma vivência antropológica e fenomenológica, pois exige presença, escuta e projeto; uma vivência transformadora nas ruínas desse planeta que insistimos em não desistir.



Mas vejam bem: precariedade, turbulência, ruína, estes são todos entendimentos outros que expandem nossa concepção de *problema* – e, em especial, de *problemas a serem solucionados*. A crença na linearidade do modelo problema-projeto-solução, tão arraigada na estrutura que funda a disciplina de design, é fonte ela mesma dos desafios denunciados nesta carta. Somos treinados a seguir uma série específica de prescrições projetuais a serem aplicadas em um mundo de problemas exteriores a nós, nos quais nossa interação, muitas vezes mesmo praticada com uma mentalidade “socialmente consciente”, é reduzida ao conforto alienante de um método. Os contextos deixam de existir no instante seguinte a uma “solução” ficcional ter sido alcançada. Ao contrário, o decolonizante pede um outro entendimento de tempo, uma expansão relacional da nossa presença nos mundos que pretendemos intervir. Relações decolonizantes passam por fazer menos coisas e desfrutar mais das coisas que são feitas; dessas coisas que são feitas, fazê-las juntos e valorizá-las exatamente por serem feitas assim; entender que o fazer junto é, em última instância, a coisa feita.

Buscar esse outro projeto vivenciado em um tempo distendido é uma jornada fadada à incompletude, dominada por um persistente desaprendizado e reaprendizado de outras formas de vida. Devemos interrogar constantemente não apenas a disciplina do design, mas também nossa própria prática e qual lugar nossos corpos ocupam em cada espaço. Naturalmente, assim, podemos definir que gestar designs decolonizantes é, em maior instância, debater paradigmas da educação. Acompanhados pelo cuidado de Paulo Freire, afirmamos: na academia ocidentalizante, educandos são tidos como objetos, e suas mentes, como repositório estéril de conteúdo, sem espaço para a problematização da realidade que muitas vezes os oprime. Pensem conosco: se a consciência crítica sobre as estruturas colonizantes fossem a base da educação em design, sobrariam ainda alunos matriculados ao final do curso? A realização da falência material e social produzidas pelo exercício histórico de nossa disciplina poderia ser mesmo a ruína do design. Problematizar impediria a roda de seguir girando. Não é da vontade do parasita fazer-se exposto, permitindo uma educação que manifeste as razões para a insustentabilidade do sistema dominante. É de seu maior interesse uma academia que promova o discurso do progresso, da solucionabilidade e exterioridade dos problemas, reforçando o modelo capitalista como única forma racional de vida.

O que está em jogo com a permanência da matriz colonial de poder na construção disciplinar do design é a possibilidade de se fazer surgir outros



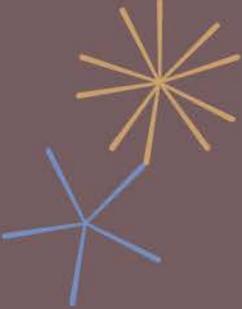
saberes sustentados no afeto e na subjetividade. Quando o sensível é colocado externamente ao conhecimento ou circunscrito a dogmas estéticos dominantes na própria classe profissional que ocupamos; quando as experiências dos corpos marginalizados são negadas ou reduzidas, objetificadas e manipuladas em favor de expectativas parametrizadas pelo centro; o design que daí surge é inevitavelmente míope ao potencial de outras epistemologias relacionais – frutos genuínos de nossa faculdade compartilhada de intervir e prefigurar a vida. Não se trata, porém, apenas de desaprender os caminhos coloniais, mas de reorientá-los criticamente, identificando os trajetos capazes de servir em favor de uma ecologia de saberes. Assim, os esforços por uma educação decolonizante de design passam por um processo de mapeamento e cisão constantes dos vetores da colonialidade, enquanto simultaneamente empreende uma cartografia crítica de distintos afetos e saberes situados. Uma educação do design que tome por base uma práxis projetual menos obcecada com fórmulas, com a criatividade vertida em *slogan*, é, portanto, alimentada por condições reais de vida, sem prescindir de uma figuração sobre “o que poderia ser”.

Ao pensarmos o decolonial, não esperamos uma redenção posterior. Ainda assim, vislumbramos algo aí que acena para o que fora deixado para trás quando embarcamos na viagem de construção de um futuro desenhado sempre como reluzente e guiado por ideias de progresso e inovação a qualquer custo. A decolonialidade, enquanto conceito emergente e impulsionador de outras formas de pensar, abre-se a descontinuidades, lacunas e incompreensões. Não apenas por ser essa incompletude sinal de sua própria constituição, mas mesmo porque palavras de ordem são frequentemente convertidas em conceitos vazios e objetos de uma economia sígnica capitalista; mercadoria, portanto. Ainda assim, navegamos por suas problematizações como uma possibilidade de questionar a própria exaltação do design.

Não saberíamos finalizar esta carta. Foge-nos mesmo à consciência se poderíamos chamá-la de carta. Falta-nos tempo, talvez, para torná-la mais nossa. Mais uma vez recobramos a necessidade de discutir as perspectivas que impulsionam o saber e fazer do design, ainda zeloso de suas raízes opressoras. Contudo, assim como o real, esta carta não tem fim

Com cuidado,

Coletivo por Designs Decolonizantes



**5ª JORNADA
DE ESTUDOS AVANÇADOS
EM DESIGN ESTRATÉGICO**



A Jornada de Estudos Avançados em Design Estratégico - Edição V/2021 (Graduate Conference) ocorreu nos dias 04 e 05 de outubro de 2021.

Mais informações em:
unisinus.br/seedingleab/jornada.

