

d e s i g n & t e c n o l o g i a

BENTZ, I; DIEHL, M; (coord.).
Caderno de textos completos:

IV JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO



seedinLAB



UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

Grupo de Pesquisa Design Estratégico para Inovação Cultural e Social
Porto Alegre, 2020.

Seedinglab

<http://unisinobr/seedinglab/>

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.

Grupo de Pesquisa Design Estratégico:

Inovação Cultural e Social <dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/2139427033100814>

Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

Programa de Pós-Graduação em Design

Telefone +55 (51) 3591 1122 Ramal 3719

E-mail [ppgdesign \[at\] unisinobr](mailto:ppgdesign@unisinobr): Atendimento de segunda a sexta-feira, das 8 h às 22h

Campus Unisinobr Porto Alegre Av. Nilo Peçanha, 1600 –

Bairro Boa Vista – Porto Alegre (RS).

ISBN 978-65-87983-06-6

**CADERNO DE TEXTOS COMPLETOS:
IV JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO**

Periódico Digital:
Editora UNISINOS (2020)

Idealização e Curadoria:
Ione Maria Ghislene Bentz

Coordenação:
Marcia Regina Diehl

Comitê de Organização:
Ana Paula Silveira dos Santos
Izabela Garcia Padilha
Luis Gustavo Araujo Ferreira

Comitê Científico
Ana Paula Silveira dos Santos, André Marques da Silveira, Caio Vassão, Carlo Franzato,
Daniel Abs, Edu Fernandes Jacques Filho, Frederick van Amstel, Guilherme Englert
Corrêa Meyer, Gustavo Daudt Fischer, Ione Maria G. Bentz, Marcelo Vianna Batista,
Marcia Regina Diehl e Sergio Eduardo Mariucci.

Capa
Izabela G. Padilha e Roberta Mandelli

Editoração
Izabela Garcia Padilha

Projeto Gráfico
Izabela Garcia Padilha

seedinLAB



APRESENTAÇÃO

IONE BENTZ

Este texto ‘abre alas’ para a passagem para a publicação acadêmica que reúne os trabalhos postos em discussão na IV Jornada de Estudos Avançados em Design Estratégico - 2020. Orgulhamo-nos de ter chegado à quarta edição desse evento, marcado pela simplicidade em seus propósitos, mas rigoroso em seus processos; pela diversidade dos temas postos em discussão, mas articulados pelas reflexões sobre o design estratégico; pela presença do olhar crítico de especialistas externos à Unisinos, mas em diálogo com colegas pesquisadores do PPG em Design; pela dimensão coletiva e colaborativa do evento, mas que não subtraiu espaços para o brilho individual. Todas essas perspectivas resultaram em momentos de produtiva discussão e de caloroso e agradável convívio. Das discussões resultaram importantes aportes às pesquisas em curso, cujos efeitos se fizeram presentes nos tempos subsequentes, como um verdadeiro ‘efeito cascata’ a alimentar o círculo virtuoso do conhecimento; do convívio aprazível resulta a percepção de que conhecimento sério pode ser leve e motivador.

Nessa edição 2020, a chamada para apresentação de trabalhos trazia na sua ementa a temática da relação entre tecnologia e design, com o objetivo não de ser inaugural, mas de marcar com insistência a urgente necessidade de avançar na apropriação da tecnologia pelo design. Essa apropriação reveste-se de algumas dificuldades adicionais, decorrentes de o design transitar pelas lógicas mais rigorosas e pelas interpretações intersubjetivas da abordagem sociocultural. Se essa duplicidade lhe traz dificuldades adicionais, antes desenha problemáticas originais que desafiam os pesquisadores a romper os limites da teoria e da prática.

Os trabalhos aqui publicados formam um painel de diversidade temática e de recortes de abordagem que, ao fim, só fazem avançar o conhecimento em design. Assim, a reflexão sobre a alegoria da projetualidade técnica, sobre ambiente virtual e sobre a criação de sistemas evolutivos complexos e da humanidade digital pode lançar sementes 'salvadoras' germinadas pelo programa e pela estratégia. As estratégias em design, comprometidas com o bem viver, ou melhor, com a proposta de um ethos de bem-estar social, encontra no diálogo crítico entre Antropoceno e 'Coronoceno' oportunidade de ensaiar a sua pretensão salvadora e inaugural. Em espiral caleidoscópico - lúdico, dialógico e polifônico, corpos, artefatos, objetos, sistemas, cenários e tecnologias fazem pano de fundo para a prática dos processos de design contemporâneo.

Esperamos que o ano de 2021 encontre motivação para a realização da V Jornada e possa contar, como vem acontecendo, com a contribuição valiosa de mestrandos e doutorandos do PPG em Design para seu planejamento e realização.

Prof^a. Dra. Ione Bentz
PPG Design - Unisinos
Porto Alegre, janeiro de 2021.

Sobre a IV Jornada de Estudos Avançados em Design Estratégico

FREDERICK VAN AMSTEL

A pesquisa em design encontra-se em crise epistemológica há anos, buscando avidamente por fundamentos adequados para lidar com a complexidade que as novas situação de projeto interpõem. Sinais dessa crise podem ser vistos na escolha de termos pouco convencionais para definir as pesquisas apresentadas na IV Jornada de Estudos Avançados em Design Estratégico: “catástrofes sem fins”, “aquilo que salva”, “antropoceno”, “coronoceno”, “ética do artificial”, “sombra dos algoritmos”, “problemas capciosos”, “policorpos”, “morte do usuário”, “carnavalização” e ainda outros. Só pelas escolhas de termos, fica evidente que quem participou estava genuinamente preocupados em abrigar (ou desabrigar) temas que costumam ser deixados à margem da pesquisa em design e que, por isso mesmo, representam um caminho para a saída da crise.

Ao invés de perder sua identidade na busca por fundamentos em outras disciplinas, quem apresentou na IV Jornada foi hábil em manter seus pés bem firmados no Design Estratégico enquanto construía pontes com outras áreas. Além disso, soube aproveitar a prática de projeto como forma de questionar teorias existentes e não apenas validá-las. Expandiram o espaço da pesquisa em Design Estratégico para possibilidades até então inexploradas e demonstraram que a crise é, por um lado, boa para pensar e fazer juntos. Nesta Jornada, pensamos sobre assuntos polêmicos, como a oposição entre metadesign e infradesign, e fizemos espaços agonistas no Microsoft Teams, Mozilla Hubs e Instagram. Que as próximas sejam tão agonistas quanto essa!

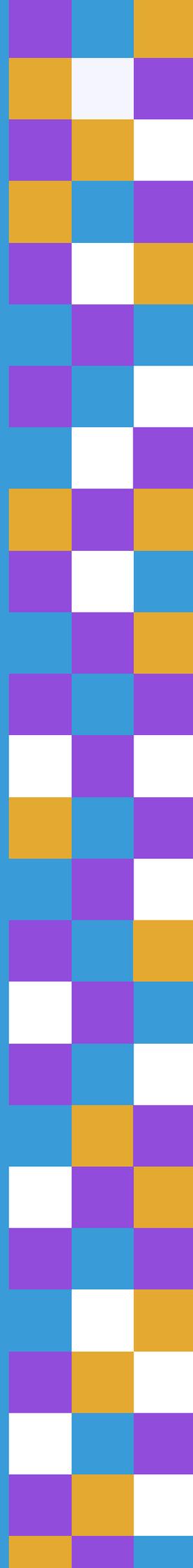
Prof. Dr. Frederick M.C. van Amstel

Convidado externo

Porto Alegre, novembro de 2020.

SUMÁRIO

À espera eterna da catástrofe sem fim: uma alegoria do destino da projetualidade técnica Douglas Onzi Pastori _____	9
semeando aquilo que salva: reflexões sobre o programático que compõe a estratégia Roberta Rech Mandelli _____	17
Ensaio sobre tecnologia: um possível diálogo entre as narrativas do Antropoceno e do Design Ágata De Britto _____	24
Confissões e Alcione: sussurros e afetos na explora- ção do design sem pretensões de salvar o mundo em meio ao Coronoceno Melissa Merino Lesnovski Marcelo Vianna Batista _____	31
O ambiente virtual, os espaços em tela e o processo de construção de cenários - A sala de aula virtual e a prática de workshop Ana Paula Silveira dos Santos _____	43
Estratégias para uma educação que vá ao encontro do bem viver Lúcia Kaplan _____	54



SUMÁRIO

A SUPERAÇÃO DO USUÁRIO PARA A VIDA DOS
SISTEMAS: Design, Tecnologia e Complexidade
Alessandra D. Guglieri _____ 63

Orquestrando processos projetuais a partir das múltiplas vozes que emergem durante a projeção
Marcia Regina Diehl _____ 71

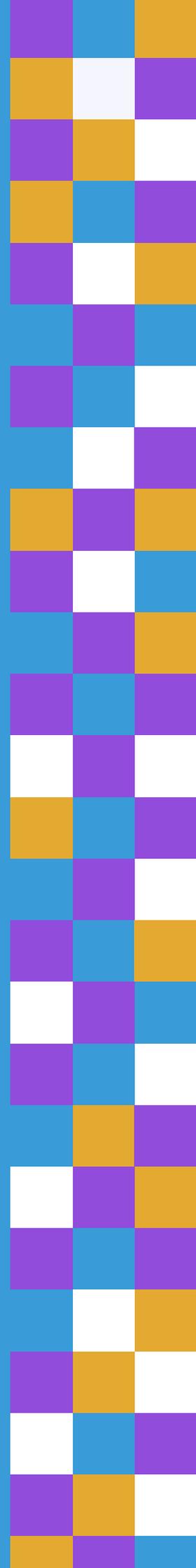
Minha Arte, Minha História ou Patrimônio
Sociocultural?
Marina Ciravegna da Rosa
Debora Barauna _____ 76

Carnavalização: o imaginário, o lúdico e o festivo nos
processos de design no ciberespaço
Izabela Garcia Padilha _____ 84

Policorpos: Moulage Dialógica e Tecnologia
Raul Krebs _____ 92

Design estratégico e sementes para processos evolutivos e transformações sistêmicas
Luana Duarte Fuentefria _____ 101

Por que falar de horizontes e valores dos artefatos?
Leonardo Marques Kussler
Bruno A. Lorenz _____ 109





À espera eterna da catástrofe sem fim: uma alegoria do destino da projetualidade técnica¹

Douglas Onzi Pastori

Doutorando PPG Design Unisinos: douglaspastori@gmail.com

Resumo: Elaborado sob as condições afetivo-cognitivas da Pandemia do Covid-19, este ensaio é preferencialmente situável na zona de indistinção de um jogo de escrita entre gêneros literários poético-filosóficos. Assim, acolhe o sopro sensível e ideal da IX Tese sobre de História de Benjamin e, com ele, insufla uma especulação teórica sobre a natureza mítica da projetualidade, confabulando-lhe uma alegoria que auxilie no desvelo de alguns elementos ontológicos que marcam a relação humana entre design e o tempo histórico compreendido pelo progresso técnico, isto é, a modernidade.

Palavras-chave: Angelus Novus, mitologia do design, história do design, ontologia do design, tecnologia do design.

¹ Este texto segue o rigor do conceito de ensaio filosófico-literário proposto por Adorno (2003) ilustrado pela exemplaridade dos ensaios de Benjamin. Portanto, não tem sua forma decalcada de um artigo científico, dele extraíndo somente o resumo, as palavras-chave e notas de rodapé a fim de contentamento mínimo às diretrizes solicitadas pela organização da IV Jornada de Estudos Avançados em Design Estratégico. Os elementos textuais orientados para a submissão estão compreendidos organicamente ao longo do texto, cabendo ao leitor julgar e validar ou não a sua pertinência, sem seccioná-lo conforme o decalque pretendido, o que seria, de todo modo, uma violência à forma e ao conteúdo nele expresso.



ILUSTRAÇÃO: *ANGELUS NOVUS* de Paul Klee (1920),
hoje no Museu de Israel em Jerusalem. Fonte: The Israel Museum.

A minha asa está pronta para o vôo altivo:
Se pudesse, voltaria;
Pois ainda que ficasse tempo vivo,
Pouca sorte teria.
Por Gehard Scholem, Saudação do Angelus

Há um quadro de Klee intitulado *Angelus Novus*. Representa um anjo que parece preparar-se para se afastar de qualquer coisa que olha fixamente. Tem os olhos esbugalhados, a boca escancarada e as asas abertas. O anjo da história deve ter esse aspecto. Voltou o rosto para o passado. A cadeia de fatos que aparece diante dos nossos olhos é para ele uma catástrofe sem fim, que incessantemente acumula ruínas sobre ruínas e lhes lança aos pés. Ele gostaria de parar para acordar os mortos e reconstituir, a partir dos seus fragmentos, aquilo que foi destruído. Mas do paraíso sopra um vendaval que se enrodilha nas suas asas, e que é tão forte que o anjo já não as consegue fechar. Esse vendaval arrasta-o imparavelmente para o futuro, a que ele volta as costas, enquanto o monte de ruínas à sua frente cresce até o céu. Aquilo a que chamamos o progresso é este vendaval. (BENJAMIN, 2012: Tese IX Sobre o Conceito de História).



Inspirado na diminuta aquarela de Klee (que, por sinal, comemora, em 2020, o seu centenário), misticamente devotado a ela ao ponto de tê-la guardado consigo até sua tentativa abortada de fuga de Paris para a Espanha, quando decide pela redenção do suicídio ante o fracasso de qualquer diplomacia e a recusa de rendição às tropas nazi-fascistas, Benjamin propõem a visão da história humana através dos olhos absortos de um anjo aterrorizado pela força invencível de um vendaval que sopra do paraíso e o arremessa irretornavelmente para a catástrofe escatológica que arraza a terra - *play-ground* acumulado de ruínas. Assim, entre o acontecimento cósmico da origem edênica e o apocalipse inevitável, o anjo tenta, com todas as suas forças, articular suas asas em vôo a fim de conter o aluvião atmosférico do progresso econômico-tecnológico, para então realizar a profecia messiânica de acordar os mortos, recolher o pó da história e poder salvar o mundo.

Porém, ao que indica o Relógio do Juízo Final, desde sua criação em 1947 (dois anos depois da rendição japonesa às potências aliadas diante da vaporização de Hiroshima e Nagasaki há exatos 75 anos), o ano de 2020 nunca esteve tão próximo de fazer o *Angelus Novus* perder não só suas asas mas também de desfigurar a expressão de sua face já atordoada pela insuficiência de suas forças diante do horror e, sobretudo, de seu saber que não sabe bem o que fazer para evitar que ecoe pelo mundo os badalos do relógio cujo dobre assina o tempo da derradeira meia-noite.

E se o anjo simplesmente desistisse de resistir e se resignasse à sua impotência de contenção do progresso? E se ele se recolhesse à altura de sua fraqueza, aceitando que à meia-noite, ao findar a catastrófica história do mundo, também findem suas asas, sua face horrorizada, e portanto, todo o seu sofrimento?

Vislumbrando a possibilidade da sacrílega desistência angelical dessa vidência benjaminiana, antevê-se não só o destino sem salvação do mundo, mas a própria condição espiritual do anjo se desvanecer ao derreter até o talo da medula de suas asas. Ícaro invertido, a meia-noite do anjo equivale tortuosamente ao meio-dia do herói grego. Aquele, quanto mais afundando na escuridão da noite sem lua, revira a condição deste à sua proximidade zenital ao sol. Ambos, aqui neste conto pós-mítico, tombam, encontrando, em meio à água e ao pó terrestre, seus fragmentos, um fundamento em comum, a morte ao chão.



Ao tentar realizar o sonho humano de voar como os pássaros, e nesse alar-se, de se tornar, mesmo que por um átimo mínimo, divino, Ícaro, guiado pelo melhor designer dos tempos arcaicos - seu pai Dédalo - articula um meio não só de fugir do labirinto por eles criado para proteger Creta do Minotauro, mas de poder sentar-se ao lado do trono solar de Zeus². No entanto, do outro lado da orbe celeste, suas asas de cera liberam um vento cujo sucesso ascensional apavora tanto o seu pai quanto o anjo da história, que tenta, a todo custo, alcançar a revoada gloriosa do herói a fim de impedir seus nefastos efeitos sobre ele e sobre um mundo embebido na memória da tocha e da tortura prometéica³. Quanto mais perto de Ícaro, mais o anjo perde o vôo, quanto mais longe, mais apavorado observa a imagem de um mundo arrazoado pelo turbilhão irreversível do tempo evolutivo do progresso, cuja passagem afirma-se na auto-imagem orgulhosa da melhoria contínua.

Aproximar-se de Ícaro faz o anjo perder as asas, afastar-se dele, fá-lo abandonar a sua tarefa messiânica. Os dois limites antípodas se encontram diante da falha de sua incapacidade existencial. Tarefa ingrata pela qual cabe ao anjo decidir terrivelmente suportá-la, sem poder resolvê-la, alimentado somente pela esperança vã de seu chamado divino, ou então abandoná-la, e, nesse abandono, desistir de tudo, inclusive de suas asas que, mesmo túbias, motivam sua coragem débil e seu orgulho íntimo, deixando assim de ser o anjo que é, restando somente observar com seus grandes olhos, um instante antes de sua própria aniquilação, o decurso irremediavelmente violento da história.

Capturados por um *double bind* heróico-angelical, a estrutura invertida de seus destinos entrelaçados só podem efetivamente se encontrar e desatar quando todas as asas deixarem de bater, redimidadas ao escaldante calor do sol zenital e ao inevitável progresso técnico em seu ponto mais agudo. Quando se chega finalmente nele? Eis uma boa questão! Todavia, mal sabe o anjo que, sob o vento das heliotrópicas asas de Ícaro, pela defasagem de um intervalo mínimo de tempo visto em retrovisão, na verdade, ele olha a si mesmo depois de sobreviver, por lição milagrosa da caridade de deus, a queda provocada pela decisão a favor do vacilo de suas asas.

2 Para maiores aprofundamentos sobre a concepção da técnica projetual como uma articulação enganosa da condição humana ante sua pretenciosa vontade de imortalidade, vide Flusser (2007), e a particularmente interessante relação mítica entre a figura do *Ulysses Polymechanicos* como designer.

3 Para uma compreensão sem mediação perifrástica da relação entre o mito de Prometeu e design, vide Latour (2014).



Lançado-aí⁴, estilhaçada à poeira do mundo sua condição quase divina, humanizado, o anjo derrotado, sob a memória negativa do esquecimento marcado pelo tombamento diante do progresso, poderia encontrar em alguma praia do mar Egeu, sua imagem duplicada na figura desfalecida do corpo de Ícaro morto, e no rosto do jovem herói afogado, ainda encantando ao ver o trono solar de deus o mais próximo do que jamais alguém, depois de Prometeu, ousara ver, ele poderia recordar o trabalho exaustivo de sua tarefa insolúvel, para assim, com seu pai, não mais ousar sonhá-la, planejá-la, ou tentar fazê-la, e então, evitar de levá-la ao ato, depondo finalmente qualquer projeto, resguardando-o à salvaguarda da sua potência que a sua consciência histórica julga infeliz.

Porém, sem encontrar a face de seu duplo, mais uma vez, preferirá o anjo, em condição humana, dizer um sim destemido, e afirmar sumariamente sua potência criativa, alcançando com ela o vôo da despedida terrestre em direção aos desmedidos confins celestiais? Ou preferirá dizer não a seu pai, ou a quem em seu lugar for, impedindo que sua criação desole mais uma vez uma terra tantas vezes devastada? Seria possível outro caminho mais cauteloso, onde a salvaguarda da potência criadora se efetive numa obra que se construa sem destruir o paraíso que a suporta e a levanta, insuflando-a, no máximo, com uma brisa serena?

Quiséramos nós que um outro anjo viesse intervir nessa questão cósmica, o demônio do Eterno Retorno de Nietzsche, a fim de lembrar ao de Benjamin e a seu duplo icário, tanto a lei do círculo eterno que arredonda as arestas da tensão vertical heroicamente exercitada em infinitas sequências de subidas ao sol e descidas à terra, quanto da natureza da produção tecnológica de asas de cera que se derretem como um cometa quando lançadas ao vôo, rodopiando em qualquer órbita estelar rastreável pela evanescência de sua cauda cintilante, para então fazê-lo enunciar, pesando a existência com o peso de todos os pesos, a grande questão: "Quero isto ainda uma vez e inúmeras vezes?"⁵.

4 Atentar à relação semântica com o conceito de *dasein* de Heidegger que define a condição humana de ser-lançado-ao-mundo.

5 NIETZSCHE (1978): *A Gaia Ciência*, §341.



Excursus: Dos anjos mitológicos aos anjos históricos, sem dúvida, há diferenças, e críticos dessa paralaxe metamítica poderão arguir que elas foram indevidamente consideradas. Segundo Heidegger (2010), em *Ciência e Pensamento do Sentido*, tais diferenças o são até mais radicais que as semânticas, isto é, ontológicas, pois é na clareira aberta pela diferença de linguagem das línguas que o ser da história se manifesta e poética-tecnicamente vige. No entanto, a virada do século XX para o XXI responde à demanda ontológica da filosofia do pastoreio do ser, afirmando que nem mesmo ela conseguiu desatar os laços metafísicos que a amarram à tecnologia moderna.

Refém da aristotélica Ontologia da Obra, a qual tentou-se alegorizar no conto dos anjos, a destruição da metafísica moderna ainda subsume a laborosa tarefa do pensamento ao cuidado do ser como obra. Dissensuando dela, a favor da potência de negação de Bartelby⁶ e de tantos outros anjos da história, Agamben (2017) depõem a ela a oferta de uma Ontologia Modal que privilegia uma ética messiânica-sem-salvação da desoperosidade, ainda que positivável por uma radical tensão ao ócio; já Sloterdijk (2012), arguindo em prol de uma Ontologia do Dois, eleva a tocha olímpica da potência afirmativa da melhoria contínua nos cumes de uma atl-ética ascese antropotécnica.

Arrazado à pandêmica condição biopolítica contemporânea, o co-imunismo dos viventes do *play-ground* humano será a resposta do futuro à profetizada comunidade que vem? Essa clareira ainda me é demasiado obscura para afirmar algo categoricamente. De um lado, o borbulhar das mônadas vindouras da normalidade pós-pandêmica sugere tanto a catástrofe humana quanto a revelação de uma comunidade sobre-humana norтеada por *cyborgs* assinalados por Musk, Bezos, Zuckemberg *and friends*. Já por outro, paradoxalmente, ela solicita tanto cautela quanto arrojo aos prometeus-dédalos-designers dispersos entre as telas globalizadas de seus *home offices*.

Eclipsis: Ao proveito da nebulosa escuridão de um tempo desarticulado de seus gonzos regulares, pelo trêmulo archote benjaminiano guiados, retomemos só mais um pouco o enredo mágico que a alegoria investia, a fim de concluí-la com a evidência da impossibilidade de realização da tarefa messiânica lançada por deus ao anjo da história,

⁶ Personagem do conto homônimo de Melville sobre um escrívão que, invariavelmente, afirmava ao seu patrão preferir não executar as tarefas a ele solicitadas, embora, resignadamente, sempre as efetuasse (AGAMBEN, 2015).



restando-nos o seu abandono em um tom enigmático - "Uma lenda talmúdica nos diz que uma legião de anjos novos é criada a cada instante para, depois de entoar seu hino diante de Deus, terminar e dissolver-se no nada"⁷ - ou em um materialismo jocoso, para quem dele puder, por paródia, ainda, gozarrir⁸, como canta a voz não bem angelical de uma poetisa brasileira - "Ninguém vai escapar do pó"⁹ - nem mesmo a salvação.

Post scriptum: Sabemos que seria um equívoco ontológico eliminar a diferença essencial entre a nadificação da condição angelical e a pulverização da condição humana, pois, entre o pó cósmico e o nada divino, há uma diferença, e nela pode residir uma memória necessária à compreensão da natureza telúrica que envia o vivente à travessia terrena do humano. Assim, espero, sinceramente, que o futuro, longínquo ou breve, julgue esse exercício filosófico-literário de especulação dramatúrgica como pedante, até mesmo ridículo, diante da clarividência de um mundo vivido de modo diverso deste ensaiado por tal fabulação sombria. De que pode ela servir, então, até o sobrepujar de tal juízo? Quem sabe como uma clareira invertida, aberta pelo avesso, vulnerável demais para fazer dela uma estável morada à casa do ser, plena de menos para se tornar uma noosfera indefectível, mas somente como uma mísera cabana de proteção poética que no embale à deriva da vida, por frágeis gravetos de projeto construída, possa ser usada ao dispor de uma leitura lúdica se, com ela, à espera eterna da catástrofe sem fim, for possível conviver na lúcida fantasia de uma breve brincadeira filosófica, que pode, efetivamente, quase nada: oferecer aos viventes não dotados de asas um valor mínimo de sentido à forma da contenção afetiva que essa cabana precariamente os acolhe no antecipador intervalo ao inevitável choque com Melancholia.¹⁰

7 Frase de Benjamin na apresentação à revista *Angelus Novus* (ATLAS WALTER BENJAMIN).

8 Palavra-valise que aglutina os verbos gozar e rir e faz proliferar a polissemia de ambos.

9 Verso da Lee (2003) para a música *Tudo Vira Bosta*.

10 Zizek (2017) oferece uma leitura psicanalítica do filme de Lars Von Trier em *Acontecimento: uma viagem filosófica através de um conceito*.



REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor. *Notas de Literatura I*. O ensaio como forma (p. 15-45). Trad. de Jorge de Almeida. São Paulo: Editora 34, Coleção Espírito Crítico, 2003.

AGAMBEN, Giorgio. *Bartelby ou da Contingência*. Seguido por *Bartelby, o escrevente* de Herman Melville. trad. Vinicius Honesko. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.

AGAMBEN, Giorgio. *O uso dos corpos*. Trad. Selvino J. Assman. 1.ed. São Paulo: Boitempo, 2017.

BENJAMIN, Walter. ATLAS WALTER BENJAMIN. Disponível em:
<<http://www.circulobellasartes.com/benjamin/obra.php?id=19>> Acesso em: 19 de agosto de 2020.

BENJAMIN, Walter. *O anjo da história*. Trad. João Barrento. São Paulo: Autêntica, 2012.

FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.

HEIDEGGER, Martin. *Ensaio e Conferências*. Trad. Emmanuel Carneiro Leão. 6ed. Vozes: Petrópolis, 2010.

LATOUR, Bruno. *Um Prometeu cauteloso?: alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Sloterdijk)*. Agitprop: revista brasileira de design, São Paulo, v. 6, n. 58, jul./ago. 2014.

KLEE, Paul. *Angelus Novus*. The Israel Museum. Disponível em:
<<https://www.imj.org.il/en/collections/199799>>. Acesso em: 19 de agosto de 2020.

LEE, Rita. *Tudo vira bosta*. Album Balacobaco. Rio de Janeiro: Som Livre, 2003.

NIETZSCHE, Friedrich Wilhelm. *Obras incompletas*. 2. ed. São Paulo: Nova Cultural, 1978.

SLOTERDIJK, Peter. *Has de Cambiar Tu Vida. Sobre Antropotécnica*. trad. Pedro Madrigal. 1ed. Valencia: Pre-textos, 2012.

ZIZEK, Slavoj. *Acontecimento: uma viagem filosófica através de um conceito*. Trad. Carlos Alberto Medeiros. 1a.ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2017.



semeando aquilo que
salva:
Reflexões sobre o
programático que
compõe a estratégia

Roberta Rech Mandelli

Doutoranda PPG Design Unisinos: beta.mandelli@gmail.com

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

Resumo: Neste ensaio busco aproximar, inspirada pela teoria da complexidade, as noções de tecnologia, arte, design, estratégia e método, evidenciando o paradoxo constituinte de todo processo de significação. Por fim, proponho algumas questões acerca da dimensão programática que pode ser necessária ao design estratégico.

Palavras-chave: design estratégico; tecnologia; método; processos de significação; teoria da complexidade.



One thing seems sure in a finite world, that these new forms of connection produce as much copresence as they increase absence. They do not really reduce distance; they redistribute it.

-

María Puig de la Bellacasa

Mas de modo mais triste estamos entregues à técnica quando a consideramos como algo neutro; pois essa representação, à qual hoje em dia especialmente se adora prestar homenagem, nos torna completamente cegos perante a essência da técnica.

[...]

Então, a essência da técnica deve justamente abrigar em si o crescimento daquilo que salva.

-

Martin Heidegger

A ideia de estratégia é indissociável da de arte.

-

Edgar Morin

Desfazer mundos, trabalhos
Sentar-se num terraço lá atrás
Tomar conta uns dos outros

-

Miguel Cardoso

A questão do método

Passei os últimos dias pensando sobre a questão que se coloca para essa IV Jornada de Estudos Avançados em Design Estratégico: da tecnologia como indutora de novas sociabilidades, do design como proposição de processualidades éticas nos possíveis futuros-do-agora. Para avançar nessa proposta, penso ser necessário começar pela compreensão do termo tecnologia.

A origem da palavra tecnologia vem do grego *technología*, que remete a um tratado sobre as artes. Também do grego vem a origem etimológica da palavra técnico como *technikós*, que significa "relativo à arte". (NASCENTES, 1995, p.488). Temos então, examinando a composição da palavra tecnologia, o radical grego *techno*, como análogo à arte (NASCENTES, 1995; HEIDEGGER, 2007) e o radical grego *logía* sendo um "tratado sobre", o que remete às variadas utilizações do *logos*, todas concernentes ao processo de significação - conferir, encontrar, explicar, construir o significado - de algo. Heidegger, em A



Questão da Técnica, diz que o "conhecer dá explicação e, enquanto tal, é um desabrigar" (2007, p.380). O que o autor constrói a partir da ideia de desabrigar é o que chamo, neste ensaio, de processo de significação.

A significação, por sua vez, se dá na linguagem. Mas aqui não me refiro à linguagem em um sentido estreito que considera apenas a língua em expressão verbal ou escrita, mas ao seu significado amplo, que considera todos os agires - formas de expressão - da espécie humana. Portanto, a significação pode ser compreendida também como processo de comunicação, ela é o que chamamos de cultura. (MATURANA; VARELA, 2001; MORIN, 2001, 2013).

Os eventos sociais entre as espécies que não as humanas podem ser compreendidos como acoplamentos estruturais de terceira ordem, ou seja, frequências ressonantes programadas - as quais nós, observadores, conferimos sentido - como, por exemplo, o belíssimo canto dos pássaros. (MATURANA; VARELA, 2001). À diferença dos animais, a espécie humana performa, para além do programático, também a estratégia. (MORIN, 2001, 2013). Isso quer dizer que podemos, como os pássaros, cantar sempre as mesmas músicas ensaiadas, mas podemos também compor novos ritmos e melodias, cantar velhas canções de novas maneiras, inventar outras letras e produzir nossos próprios instrumentos musicais.

Programa e estratégia não podem ser tratados como qualidades dissociadas, uma vez que, para que os improvisos-criativos da estratégia sejam possíveis, é necessário também que ela comporte segmentos de programa (MORIN, 2001, 2013). Seguindo o exemplo do parágrafo anterior, o programático necessário à estratégia não é apenas conhecer razoavelmente uma linguagem, como a da música, mas também desejar com e a partir dela brincar. A fenomenologia humana é programático-estratégica. (MATURANA E VARELA, 2001; MORIN, 2001, 2013).

Vivemos mergulhados na criação de sentido sem nos dar conta de que é isso que fazemos o tempo todo: quando conversamos com alguém, quando escrevemos um ensaio, quando desenhamos um dragão na folha da prova de matemática ou quando projetamos uma luminária. Estamos sempre manejando a linguagem, fazendo aquilo que Bentz e Franzato (2017) chamam de metadesign. O design já é em si um processo metalinguístico que, por sua vez, integra uma dimensão metodológica do conhecimento. (BENTZ; FRANZATO, 2017).



A técnica é - como nossos fazeres diários (HEIDEGGER, 2007) - um processo cuja a essência é o desabrigar, ou seja, a significação. Sendo assim, os termos técnica e tecnologia podem ser compreendidos como intercambiáveis, o design é técnica e a essência da técnica torna-se uma questão de método (ou metodologia). Como bem pontuam Maturana e Varela "todo fazer é um conhecer e todo conhecer é um fazer" (2001, p.31).

Se Heidegger (2007) coloca a essência da técnica como ambígua, Morin (2001, 2013) a define de forma mais precisa como sendo antagônica e complementar. Há o perigo de querer dominá-la, ou seja, controlar a cultura e suas possíveis formas de expressão, mas há também a salvação da arte como poética, o desabrigar como processo de "trazer a essência a seu autêntico aparecer" (HEIDEGGER, 2007, p.319).

Proponho aqui que a poética do "autêntico aparecer" pode ser compreendida como o papel criativo do tempo (PRIGOGINE, 1996), expresso na autonomia criativa do sujeito a partir da ideia de uma identidade em devir. Ou seja, configura uma existência que, não sendo majoritariamente submissa e/ou dominante, emerge como causa e efeito de uma cultura que concebe a transformação também como tradição. (MORIN, 2003; WINNICOTT, 1975; ESCOBAR, 2016). Ainda, é necessário dizer que a autonomia não significa uma auto-suficiência isolada, ela é capaz de reconhecer sua dependência - a própria ideia de cultura implica a de sociedade e portanto, a convivência - e, por isso, é passível de ser alcançada na medida em que sua dimensão programática for uma crença que é tradução de estreitos laços afetivos. (MORIN, 2003; WINNICOTT, 1975; MATURANA E VARELA, 2001; PEIRCE, 1984).

Por fim, a essência que Heidegger (2007) trabalha a partir da noção de armação, sendo em maior intensidade expressão do perigo do desabrigar do que de sua salvação, Morin (2001, 2013) concebe com o conceito de (auto-eco) organização, processo de significação que é, em maior intensidade, criativo, comportando ao mesmo tempo a desordem e a ordem. Dessa forma, compreendo que o perigo e a salvação coexistem como uma totalidade a ser distinguida e penso que a questão da essência da técnica se torna a questão do método como a consciência das intensidades constitutivas desse paradoxo. Uma questão de design estratégico.

Para terminar essa brevíssima amarração entre técnica, arte, essência, método, estratégia e conhecimento, recorro a Morin ao defender que "o método, ou pleno emprego



das qualidades do sujeito, é a parte inelutável de arte e de estratégia em toda paradigmática, toda teoria da complexidade" (2013, p.338).

Breves questões sobre como o programático pode ser necessário ao design estratégico

Se entendemos o design como ciência aplicada, torna-se bastante coerente a visão dos métodos protocolares definidos a priori que, mesmo sob o argumento de que podem ser modificados ao longo do percurso, não tem como pretensão de suas formulações a emergência de algo que já não esteja contemplado pela teoria. Esses movimentos teórico-metodológicos, sejam dedutivos ou indutivos (PEIRCE, 1984), consolidam ou criticam relações já significadas, ou seja, organizações já existentes.

No entanto, penso que a estratégia, como dimensão metodológica da poética, tem o processo abdução como essência do método. (PEIRCE, 1984). O que isso quer dizer? Que a estratégia busca a emergência de relações não consolidadas e, exatamente por isso, não pode já saber onde vai chegar. A essência como estratégia ilustra o paradoxo processual daquilo que está sempre em gerúndio (eterno) e, apesar disso, desponta como novo (acontecimento): a significação do concreto como emergência do possível. (MORIN; 2013; PEIRCE, 1984). Dito de outra forma, ao pensar em termos de organização, a ideia de aplicação perde o sentido para métodos de essência abdução.

Quando cegos à essência da técnica, a tendência é chamarmos de criativo aquilo que é em forte intensidade programático, ou seja, que reproduz - mesmo que por outras linguagens ou diferentes expressões de uma só - as mesmas relações já significadas. Mas, afinal, qual é o programático que é necessário ao design estratégico? Avanço nessa direção a partir de uma reflexão que emerge do processo de aceleração digital - a disseminação das chamadas "novas tecnologias": o distanciamento físico-espacial de nossos corpos.

Começo com uma outra pergunta: haveria algo de irrecuperável em termos de sociabilidade com o excessivo distanciamento físico-espacial dos corpos? Longe de querer simplificar ou esgotar questão, gostaria de lembrar que as bases biológicas da fenomenologia humana colocam os estreitos laços afetivos da convivência como necessários à estratégia. (MATURANA E VARELA, 2001). Esses laços afetivos se constituem, no início de



toda vida humana, a partir de uma intensa presença física entre corpos. Penso que essa dimensão física dos sentidos, da interface biológica que é a nossa pele (entre outros nomes), compõem o programático necessário à estratégia. Toda construção abstrata, da imaginação livre até a mais rigorosa formulação teórica, emerge de nossas correlações sensório-motoras (VERDEN-ZOLLER, 2015). Penso então que somos, sobretudo, dependentes do toque - tanto o físico quanto o metafórico. O que reforça a dependência de nossa autonomia.

Isso me leva a colocar uma segunda pergunta: não é visível que nossos esforços poderiam, como indivíduos-sujeitos-sociedades, estar em maior intensidade concentrados em incluir os que se encontram excluídos da possibilidade de inclusão digital (e por isso também provável que de outras tantas) do que acelerar seu avanço? Ou, colocando de outra forma: já nos perguntamos qual é a essência dessa aceleração? Que dimensão sensível e que compreensão de sociabilidade movem os esforços nessa direção?

Reforço aqui que minha posição não é de opostos inconciliáveis, de maneira que sim, são bastante visíveis também os ganhos que esse processo de digitalização proporciona, principalmente no que se refere às aproximações afetivas - no sentido largo do pensar juntos - que por vezes a distância espacial não consegue vencer. É sempre uma questão de proximidade, seja física ou intelectual.

Gostaria agora de propor uma última questão, já que me encontro em um espaço sociocultural de discussão promovido pelo programa de pós-graduação em design da Unisinos. O(a) leitor(a) já se questionou - ou pensou em teorizar - sobre como uma postura acolhedora, um campus arborizado, um café compartilhado, uma aula que não está pronta, um tempo dedicado à orientação ou a um grupo de estudos compõe nossos embates, danças e entrelaces de ideias? Esses são, afinal, nossos processos de significação: a sociabilidade, a organização, o design estratégico de nosso programa.



REFERÊNCIAS

BENTZ, Ione M.; FRANZATO, Carlo. The relationship between Strategic Design and Metadesign as defined by the levels of knowledge of design. *Strategic Design Research Journal*, v.10, n. 2, 2017.

CARDOSO, Miguel. *Víveres*. Juiz de Fora: Edições Mancondo, 2019.

ESCOBAR, Arturo. *Autonomia y Diseño: la realización de lo comunal*. Universidad del Cauca. Sello Editorial, 2016. 281 p.

HEIDEGGER, M. A questão da técnica. *Scientiæ zudia*, São Paulo, v. 5, n. 3, p. 375-98, 2007.

LA BELLACASA, M. P. *Matters of care: speculative ethics in more than human worlds*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017. 265 p.

MATURANA, Humberto R.; VARELA, Francisco J. *A árvore do conhecimento: as bases biológicas da compreensão humana*. 10 ed. Tradução de Humberto Mariotti e Lia Diskin. São Paulo: Palas Athena, 2001. 286 p.

MATURANA, Humberto R.; VERDEN-ZOLLER, Gerda. *Amar e brincar: fundamentos esquecidos do humano*. 4 ed. Tradução de Humberto Mariotti e Lia Diskin. São Paulo: Palas Athena, 2015. 263 p.

MORIN, Edgar. *A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

_____. *Ciência com Consciência*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013. 350p.

_____. *O método 4: as idéias*. Porto Alegre: Sulina, 2001. 320p.

NASCENTES, Antenor. *Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro, 1955.

PRIGOGINE, Ilya. *O fim das certezas: tempo, caos e as leis da natureza*. Tradução de Roberto Leal Ferreira. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, 1996. 199 p.

PEIRCE, Charles S. *Semiótica e Filosofia*. Tradução de Octanny Silveira da Mota e Leonidas Hegenberg. São Paulo: Editora Cultrix, 1984.

WINNICOTT, Donald W. *O brincar & a realidade*. Tradução de José Octávio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago Editora Ltda, 1975. 203 p.



Ensaio sobre tecnologia: um possível diálogo entre as narrativas do Antropoceno e do Design

Ágata De Britto

Doutoranda PPG Design Unisinos: agatabritto@gmail.com

Resumo: O tempo testemunha mudanças na forma em que a sociedade se organiza e, neste ensaio, proponho refletirmos sobre a maneira como tudo isso se relaciona ao design. Parto da premissa do design como uma tecnologia que reflete o modo como nossa sociedade se organiza e se constitui. Questiono o papel do design, a partir das narrativas do designer industrial e do antropoceno, na construção do mundo que vivemos.

Palavras-chave: tecnologia, design, antropoceno, narrativa.

“Um esforço de pensamento, que visa a pensar mais originariamente o que se pensou na origem, não é caturrice, sem sentido, de renovar o passado, mas prontidão serena de espantar-se com o porvir do princípio”
Heiddeger, em “A questão da técnica”



O tempo testemunha mudanças na forma em que a sociedade se organiza, na multiplicação das questões ambientais, econômicas, políticas, de segurança e na diversidade dos problemas sociais. Todas essas questões afetam as nossas ações no mundo, a maneira como nos relacionamos, consigo, com os outros, com as coisas e com o espaço que habitamos.

De que maneira tudo isso se relaciona ao design? Assim como outros viveres (en)ação¹, o design é uma tecnologia que reflete o modo como nossa sociedade se organiza e se constitui. Como sujeitos construímos a nossa experiência vivida. Nossos valores, gestos, estilos, normas manifestam essa experiência. Em uma era planetária e globalizada, vivemos sob a égide de culturas humanistas, patriarcais, colonizadoras e individualistas. E o design, essa tecnologia como experiência de projeto, subjetiva e transubjetiva, que atravessa presente, futuro e passado, tem responsabilidade nas suas contribuições para a constituição desses tempos. Ele constrói muitas das coisas que preenchem as nossas existências.

Ao fazer design, criamos e recriamos as nossas existências no mundo. Nossas ações impactam o mundo vivido. Muitas vezes, nos processos de design, seguimos padrões pré-determinados e metodologias prontas sem discutir que visão de mundo elas expressam. A reflexão, sobre os valores e as intenções que constituem o design, é necessária, pois também abre espaço para discussões sobre a forma que vivemos e o que desejamos para o mundo. Afinal, o que me refiro como design diz respeito a ações humanas de recriar o mundo constantemente.

Da mesma forma que a discussão é importante, também o é a tomada de posição, pois, como afirma Boaventura Santos (2010), não existe neutralidade na ciência e, poderíamos complementar, tampouco na existência humana. Acredito na experiência de design como modo de refletir e agir no mundo, e, conseqüentemente, ela pode ser crítica e questionadora das narrativas sociais. Portanto: em que comunidade queremos viver, com quem queremos dividi-las e que mundo desejamos construir para as próximas gerações?

Na intenção de experienciar designs como formas de reflexão-ação sobre os modos de existência, acredito que analisar as narrativas de diversos designs que povoam nosso imaginário possa ser relevante como tomada de consciência. As narrativas, formas de constituir histórias, são impregnadas do que Ricouer (2010) nos apresenta pelo conceito de

1 Enação-termo explorado por Francisco Varela (1992) para descrever a simultaneidade corpo-movimento-ação-pensamento.



mimesis. A mimesis põe (en)ação a ideia de um tempo tríplice, em que vivemos simultaneamente a presença do presente-passado-futuro. O presente do passado é a memória, o presente do presente são as intenções e inintenções que constituem nossas ações e o presente do futuro é a espera, a especulação sobre o porvir.

Meu argumento parte da ideia do design especialista, no caso da narrativa do designer industrial. Na modernidade, o designer ganhou status de atividade profissional e garantiu o seu espaço nas indústrias como projetista das coisas feitas em série para uma sociedade de consumo que se estabelecia no mundo. Entendo por modernidade o projeto cartesiano da autonomia da razão instrumental. Ele se consolida com a revolução industrial, o desenvolvimento dos sistemas capitalista e dos estados modernos.

Essa modernidade compõe um momento significativo para o design, e para a humanidade de forma geral, pois o homem inicia um processo tecnológico de transformação do planeta que hoje é chamado de Antropoceno, a época geológica em que vivemos. Para o químico e meteorologista Paul Crutzen (2000), que cunhou o termo nos anos 2000, o homem (*antropos*) deixa de ser apenas um agente biológico e torna-se uma força geológica significativa através das emissões de dióxido de carbono na atmosfera. O período Antropoceno marca a entrada em uma época caracterizada por grandes mudanças na biosfera e no sistema ecológico global que até então suportaram robusta e silenciosamente os projetos histórico-culturais humanos (Rockstrom, 2015).

Sem dúvida, esse é um conceito controverso em quase em todas as áreas de conhecimento. No entanto, aqui, o Antropoceno nos é relevante para introduzir uma outra leitura do presente e, com isso, ampliar a capacidade de imaginar porvires diferentes. Portanto, o objetivo deste texto não é debater a validade do conceito de Antropoceno, mas pensar como essa narrativa pode nos ajudar a recordar o passado, a interpretar o presente e a especular sobre os presentes-futuros que desejamos.

Certo, mas qual é a relevância do controverso conceito para o design? Como vimos ao apresentar a narrativa do designer industrial, esse design surge no mesmo período de ebulição industrial e de consolidação de uma sociedade de consumo. Por outro lado, ao longo das últimas décadas, as atuações dos designers se movimentam dos projetos e da criação de objetos para os processos de projeto e as estratégias nos mais diversos âmbitos e escalas. Então, novamente, qual seria essa relação? Ou melhor: qual seria a implicação ao



fazer design nessa época do nosso planeta? Ora, eis por hora, uma primeira provocação: como seria relacionar a habilidade do design de antecipar desejos com uma ética da responsabilidade que a narrativa do Antropoceno nos proporciona a refletir?

Ao pesquisar sobre técnica e tecnologia me deparei com a noção de ética da responsabilidade, elaborada por Hans Jonas (1979). Redigida em um período anterior a criação do conceito do Antropoceno, essa ideia já antecipava as preocupações com a ação do homem e suas tecnologias no mundo, bem como sobre os efeitos da evolução tecnológica no planeta. Jonas procura desenvolver uma ética mais ampla, pois ele percebe a ética tradicional como uma ética antropocêntrica, voltada ao tempo presente e não preocupada com as dimensões temporais que ultrapassam o tempo da vida humana.

Eis uma outra provocação do Antropoceno ao Design: trazer à tona a discussão dos conceitos de técnica e tecnologia, e suas relações com o design.

Sloterdijk (2017) e Stiegler (1998) percebem o Antropoceno como um acontecimento crítico na aventura tecnológica que constitui a essência do processo de evolução da humanidade. Para ambos, o Antropoceno sinaliza a necessidade, para o *antropos*, de mudar radicalmente o curso e a própria natureza de sua evolução tecnológica.

Ambos constroem seus argumentos na reinterpretação dos conceitos de técnica e de tecnologia de Heidegger, para quem a essência da técnica e da tecnologia moderna é a construção de “com-posições” (*Gestell*), de descobertas organizadas de tal maneira que é possível se des-encobrir algo até então não visto como disponibilidade. Para Heidegger, a técnica moderna deveria libertar-se da instrumentalidade dada a ela pelo projeto cartesiano. Se a essência da *technê* grega significa *poesis*, criação do ser, a técnica moderna deixa de lado a *technê*, pois o seu olhar ao ser é enquadrado pela possibilidade de calcular e comandar os processos, em outras palavras, o ser torna-se objeto da técnica (HEIDEGGER, 2012; LEMMENS, 2017).

Uma primeira redução sobre tecnologia: considerá-la não como simplesmente um artefato sócio-cultural, mas com uma força substancial que altera a nossa relação com o mundo. Assim, compreendo o tecnológico e o técnico não apenas como objetos, mas no sentido amplo de uma forma de pensar e agir tecnológicos sobre o mundo, de ser-no-mundo.



Stiegler (2004) afirma isso ao compreender a cultura e a sociedade como coisas tecnológicas². Portanto, o que ele chama de tecnologia não é apenas a tecnologia moderna. Para ele, a tecnologia subentende desde as ferramentas primitivas até os sistemas de escrita. Desta forma, ele rejeita a oposição entre tecnologia e cultura visto que a tecnologia é a condição da cultura. Assim, a cultura humana é o produto da tecnologia como relação protética entre o humano e a sua “exteriorização” no mundo. Para ele, ela não tem o sentido de ferramenta instrumental que o humano faz uso, mas define o humano como um ser não apenas biológico.

Em consonância com os conceitos apresentados até então e inspirada também em Simondon (1958) e Spengler (1941), constituo aqui uma posição bio-técnica, na qual busco uma aproximação entre biologia e tecnologia, com uma postura crítica em relação a visão cartesiana de que uma invenção tecnológica é resultado de uma mera aplicação de um saber. Assim, entendo a tecnologia como constitutiva do fazer biológico, uma “tática de vida”, uma projeção do corpo, do ser-no-mundo. Assim, o ser humano cria para poder existir. Portanto, considero a tecnologia como essa antropopoiésis.

Com isso, procuro propor um diálogo ampliado sobre o tema. Entendo a tecnologia como uma força humana existencial e não como tecnologia modernista ou computacional. Para mim, design é tecnologia, são formas de organizar em processos as atividades de criação. É um saber-fazer tecnológico sobre o mundo, essencialmente humano.

Flusser (2007) afirma algo semelhante ao considerar o design como um espaço-tempo de confluência. No entanto, marcado por sua época, ele considera o design como fenômeno de criação de objetos materiais, uma limitação da atividade já ultrapassada nas últimas décadas. Quando ele conceitua design (2007: 184) por suas “artimanhas” é importante compreender o sentido flusseriano de artimanhas. Para ele, elas são formas lúdicas de resistência aos condicionamentos, às lógicas dos sistemas – sejam esses sistemas econômicos, políticos ou culturais (Pedroso, 2016).

Por fim, outra provocação: e se o design se constituir por essas artimanhas como uma tecnologia (en)trans-form-ação de modos de vida antropocênicos para outros modos de existir e co-existir?

² Stiegler usa o termo técnica, mas aqui considero o seu conceito de técnica correlato àquilo que refiro-me como tecnologia.



Ao pensar nesses designs, lembro-me de um designer-artista-arquiteto-ativista-cientista que manifesta diversos desejos e alternativas a narrativa do Antropoceno no mundo. Tomás Saraceno parece fazer derreter as fronteiras entre os diferentes espaços-tempos ao produzir suas obras-cenários, que antecipam um porvir e provocam a reflexão de quem vivência. Ele interessa-se por especulações e projetos que possam libertar-nos dos entraves dos nossos modos de existência.

No projeto Aeroceno, Saraceno propõe um cenário alternativo ao Antropoceno: como seria existir em um mundo alimentado pelo sol. Ele é uma declaração de independência de uma sociedade que, assentada no carbono, destrói o ambiente. Enquanto artimanha artística e estética, incita-nos a sentir-refletir-imaginar-agir para outras relações com o meio ambiente, no momento preciso em que são negadas as alterações climáticas, transformadas na condição aparentemente inocente de um verão eterno, sempre solar³.

Refletir sobre o tema, elaborar algumas provocações são as propostas deste texto. Ele é provisório e incompleto, assim como qualquer fenômeno reduzido à medida em que é descrito e analisado. Ele pode ser lido como um ensaio, uma tentativa de colocar em diálogo um pensamento em construção.

³ Aerocene foundation, acessado em 10 de fevereiro. Link: <https://studiotomassaraceno.org/>



REFERÊNCIAS

- CRUTZEN, P.J. & STOERMS, E.F. The Anthropocene. IGBP Newsletter 41: 17-18; 2000
- FLUSSER, Vilém. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- HEIDEGGER, M. Ensaio e Conferências. Petrópolis: Ed. Vozes: 2012.
- JONAS, H. O princípio responsabilidade: ensaio de uma ética para a civilização tecnológica. São Paulo: Contraponto, 2006 [1979].
- LEMMENS, P. Reframing the technosphere: Peter Sloterdijk and Bernard Stiegler's Anthropotechnological Diagnoses of the Anthropocene. Nijmegen: Krisis- Journal for contemporary philosophy- 2017, issue 2; pag: 26-41.
- PEDROSO, A. Vilém Flusser : de la philosophie de photographie à l'univers des images synthétiques. Les pratiques artistiques des années 1960- 1980 à l'avant-garde du techno image. Tese : Escola Doutoral da História da Arte, Sorbonne, 2016.
- ROCKSTROM, J. & KLUM, M. Big World, Small Planet: Abundance Within Planetary Boundaries. New Haven: Yale University Press; 2015.
- SANTOS, B; MENESES, M. Epistemologias do sul. São Paulo: Cortez, 2010.
- SLOTERDIJK, P. Not Saved. Essays after Heidegger. Cambridge: Polity, 2017.
- SPENGLER, O. O Homem e a técnica. São Paulo: Guimarães, 1993 [1941].
- STIEGLER, B. Technics and Time 1. The fault of Epimetheus. Stanford: Stanford University Press, 1998.
- SIMONDON, G. Du mode d'existence des objets techniques. Paris : Aubier, 2001 [1958].



Confissões e Alcione: sussurros e afetos na exploração do design sem pretensões de salvar o mundo em meio ao Coronoceno

Melissa Merino Lesnovski¹

Marcelo Vianna Batista²

1 Doutoranda PPG Design Unisinos: MELISSAL@unisinos.br

2 Doutorando PPG Design Unisinos: MVIANNA@edu.unisinos.br

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

Resumo: Os autores problematizam a compreensão de que avanços tecnológicos tensionados pelo COVID-19 forçaram os humanos a adaptarem-se às mediações das tecnologias digitais. A partir da perspectiva sociotécnica, sugere-se deixar de lado a compreensão calcada na “intencionalidade” da subjetividade humana que usa uma tecnologia como algo externo, avançando no não-humano COVID-19 como ator a ser considerado nas dinâmicas. Tal perspectiva permite avançar a argumentação de que o social não é de exclusividade humana e que as tecnologias não são vilões ou vítimas, mas compõem um social que é tensionado por um vírus com o qual não temos poder de argumentação, denominando tal situação como Coronoceno. A partir destas colocações, posiciona-se o design enquanto prática hipointervencionista ocupada de escuta cuidadosa na situação, apresentando duas experimentações do grupo de estudos “Experimentação e Práticas” do PPG-Design Unisinos acerca de modos de (re)sensibilização pela perspectiva do cuidado: “Tudo bem por aí?” e “Tela... Sala de espera”.



Introdução

Durante a pandemia da COVID19 vemos a proliferação de discussões sobre os avanços tecnológicos causados pela impossibilidade de encontros e interações presenciais entre indivíduos. Não é incomum nos depararmos com afirmações de que a necessidade da adoção de mediações da tecnologia digital para tarefas cotidianas fez o mundo avançar muitos anos em um curto espaço de tempo¹. Em contextos organizacionais, um chiste comum em grupos de conversas é um simulacro de enquete onde se pergunta quem haveria provocado a transformação digital na empresa - sendo a resposta correta o coronavírus, em detrimento de alternativas mais convencionais, como o CEO, o CTO e outros acrônimos corporativos. Ao abraçarmos a proposta do chiste, somos levados à suspeita de que os humanos sejam reticentes ao uso da tecnologia - um grupo de pessoas avessas a suas mediações e que capitularam a seu uso em um momento em que nenhuma alternativa lhes resta.

Há uma impossibilidade de sustentar esta reticência tecnológica dos indivíduos se exercitarmos um mergulho mais profundo, em que o conceito de tecnologia vai além do senso comum contemporâneo acerca das digitalidades. Recorrendo a Heidegger (2001) "(...) produzir, em grego, é *tíkto*. A raiz *tec* desse verbo é comum à palavra *tékhne*. *Tékhne* não significa, para os gregos, nem arte, nem artesanato, mas um deixar-aparecer algo como isso ou aquilo, desta ou daquela maneira, no âmbito do que já está em vigor. Os gregos pensam a *tékhne*, o produzir, a partir do deixar-aparecer". Logo, a presença da tecnologia ocorre em situações mais modestas e corriqueiras – e há muito mais tempo – do que insinua o imaginário coletivo, que a vincula ao progresso industrial e pós-industrial dos séculos XX e XXI. Do dinheiro à produção artificial do fogo, do sistema numérico ao tacho de cobre do cigano, tudo isso é tecnologia.

Avançando mais, quando se fala de tecnologias adotadas pelos humanos insinua-se que a tecnologia seria algo externo ao humano, e não parte indissociável do social. A afirmação de que precisamos entender "a aceleração no uso das tecnologias" nos leva ou a uma visão antropocêntrica, em que o humano tem papel determinante nas relações que

¹<https://summitsaude.estadao.com.br/avancos-tecnologicos-impulsionados-pela-pandemia/#:~:text=Atendimento%20virtual%20ao%20paciente&text=A%20chamada%20telemedicina%20se%20tornou,de%20combate%20ao%20novo%20coronav%C3%ADrus>. Acesso em 26 ago 2020.



constituem o social, ou ainda, pode nos levar a um determinismo tecnológico, em que a tecnologia influencia os reordenamentos da sociedade.

Recorrendo à perspectiva sociotécnica, assumimos o social como algo além dos humanos. Analisando a etimologia da palavra social, Latour (2005, p.6) afirma que seu significado é SEGUIR: ‘o latim socius denota uma companhia, uma associação’. Socius não está relacionado ao humano, mas sim às associações e à movimentação gerada nas dinâmicas sociotécnicas, sendo o social um ‘[...] tipo de associação momentânea, caracterizada pela maneira como se reúnem as novas formas’ (LATOURE, 2005, p. 65).

Torna-se, ao compreender social deste modo, difícil imaginar que alguma ação aconteça sem que haja uma mediação que inclua os não-humanos. Quer dizer, à medida em que os não-humanos são assumidos como pertencentes ao social, ganha-se uma liberdade de movimento para lidar com a continuidade e a descontinuidade para refletir sobre modos de ação (LATOURE, 2005). Humanos formam uma rede social não somente porque estabelecem dinâmicas associativas com outros seres humanos, mas também porque estabelecem com não-humanos que afetam seus modos de agir. Nesse sentido, o social não é nada mais do que redes de certos padrões de materiais heterogêneos (LAW, 1992).

Nega-se, desta forma, que humanos sejam mais especiais que outros atores. Nega-se, inclusive, a assimetria que categoriza as ontologias e, a elas, prescreve interesses e comportamentos *a priori*. De fato, não é de interesse da perspectiva antropocêntrica adicionar agenciamentos articulados por não-humanos - para isso, seria necessário aceitar a incapacidade e a fragilidade de determinação dos eventos que os humanos pressupunham ter. O ponto não é desaparecer com os interesses humanos, mas distribuir as agências simetricamente, descentralizadas, abrindo espaço para que os modos de ação em uma situação revelem outros atores mais potentes que humanos nos agenciamentos que (in)formam este social. Com isto, deixa-se de localizar a potência na “intencionalidade” da subjetividade humana, assumindo que humanos e não-humanos estão intimamente sobrepostos no (re)fazer o mundo.

Assumir a simetria coloca em xeque tradições científicas em que não-humanos são adicionados ao social quando há serventia em um curso (e um discurso) tecnologicamente desenvolvimentista ou, ainda, quando se desloca a responsabilidade por eventos mal sucedidos a fatores *ex-machina* – as tecnologias desumanizadoras cuja autoria é,



convenientemente, oculta. Desta forma, agências são distribuídas entre humanos e não-humanos, mas mantêm-se as estratégias de poder.

E quem estaria, então, alterando significativamente este social emaranhado de humanos e não-humanos no ano de 2020? Voltamos ao chiste - e a ele damos as mãos - os avanços tecnológicos e as transformações que os humanos assumem frente a eles seriam, portanto, empurrados por um outro ator com o qual negociações não são - por ora - possíveis: o COVID-19.

COVID-19 E O CORONOCENO

Assumir o não-humano COVID-19 como potência abre a possibilidade de investigação pertinente e nada incomum aos estudos na perspectiva sociotécnica. A exploração de possibilidades evidenciada no esgarçamento que a pandemia do COVID-19 promoveu no social nos permite avançar uma discussão teórica a que chamaremos de “Coronoceno”. Sabidamente ousada, a denominação alude ao termo antropoceno, que assume a ação do humano no mundo como força modificadora, colocando-o no centro das transformações planetárias. Esta ação gera uma assimetria que reforça o lugar do humano como detentor e produtor do saber supremo e o outorga como superior a todas as coisas. Inspirados pela discussão proposta por Moore (2014) ao afirmar que seguir no percurso do antropoceno repete falhas clássicas da ciência em tratar o humano como determinante do curso das ações, olhamos para o COVID-19 como um não-humano que se tornou determinante nesse curso.

A proposta que uma discussão teórica em torno de um “Coronoceno” oportuniza é embarcar na abordagem metodológica prosaica e simples de questionar os modos de ação, usando a potência que um vírus nada ingênuo proporciona ao desestabilizar o planeta. Se, em um exemplo, olharmos para a economia, o argumento se fortalece: pilares econômicos mundiais estabelecidos ao ponto de se tornar - ele mesmo - um Deus Ex-machina, regido por leis inquestionáveis e misteriosas, sucumbiram frente ao vírus e fizeram nações pouco ocupadas com marginais na fila de emprego, enfim, se ocuparem dessa agenda - mesmo que ocupar-se não seja preocupar-se frente às dificuldades de acesso aos recursos², mas é inegável um avanço mínimo inimaginável em janeiro de 2020. **Aproveitar desta situação**

² <https://www.ufrgs.br/jornal/sintomas-para-alem-da-covid-19-estado-economia-e-sociedade/>. Acesso em 27 ago 2020.



para provocar transformação, assumindo o potencial entrópico da situação, é fundamental - o caos oportuniza uma remontagem do sistema com potência, e abre a atores antes desprovidos de capacidade de mobilização a chance de se experimentarem em novos ordenamentos.

Experimentar práticas de design para este Coronoceno implica em compreender ações que levem em conta as diferenças de potência envolvidas e a real capacidade de transformação de cada ator envolvido. Este artigo aborda propostas que prescindem da pretensão grandiosa do design como salvador do mundo - ou, ainda, exploram uma visão particular de mundo. Seguimos duas propostas fundadas no conceito de cuidado - detalhadas nas próximas páginas. A primeira delas aborda a revelação de vozes silenciadas em uma situação, baseada nos estudos de Tronto (1993), Haraway (1988) e Bellacasa (2013). A segunda aborda a proposta de hipointervenções, conforme o conceito relatado por Tironi (2018).

ACOLHIMENTO, REVELAÇÃO, HIPOINTERVENÇÃO: PRÁTICAS DO CUIDADO

A perspectiva das questões de cuidado, de raízes nos estudos feministas (TRONTO, 1993; HARAWAY, 1988; BELLACASA, 2011) visa trazer às questões de interesse uma dimensão afetiva voltada ao acolhimento de atores negligenciados nas situações. A revelação das vozes silenciadas pode deixar aflorar contornos e topografias até então invisíveis, que permitem compreender o emaranhado de relações e interesses residentes na situação estudada.

Entendemos, a partir das raízes sociotécnicas, que a cartografia das relações emergentes que revelam ordenamentos fervilhantes pode fomentar a produção de futuros a partir dos desdobramentos do Coronoceno. Para tal esforço cartográfico, buscou-se o contraste a partir da perspectiva das questões de cuidado, que se concentram na revelação das vozes silenciadas em uma dada situação.

Articulamos a perspectiva da revelação de vozes citada acima com uma abordagem de intervenção mínima e localizada proposta por Tironi (2018). Tais ações - as hipointervenções - baseiam-se na perspectiva do cuidado para lidar com as agruras e angústias de uma dada situação. Não se pretende mudar o mundo-planeta com essas



intervenções, e sim melhorar as condições do mundo particular vivido por cada um dos atores abordados. A hipointervenção se apoia na negociação com o mundo particular, no lidar-com, evitando pretensões de intervenções salvadoras em escala planetária.

Movendo-nos acidentalmente sobre discussões emergentes, constituímos sensibilizações frente a questões de preocupação que interessam e propomos hipointervenções que experimentam frente ao sofrimento, devolvendo condições éticas e políticas a humanos e mais que humanos – e que permitem lidar com modos de existência e ampliar possibilidades de mudança na medida em que o cuidado faz emergir questões muitas vezes invisíveis ou consideradas sem importância (TIRONI, 2018).

Este artigo relaciona, nos próximos parágrafos, dois experimentos realizados no Coronoceno, lançando mão da perspectiva do cuidado para produzir instrumentos e provocações que revelem clamores suprimidos e acolham. Nas práticas relacionadas, a perspectiva do acolhimento aos atores cujas vozes se pretende revelar é de maior interesse ao estudo, pois enseja, em si, um ato projetual.

TUDO BEM POR AÍ?

Poucas semanas após a classificação, pela Organização Mundial da Saúde (OMS), do COVID-19 como pandemia e as consequentes medidas em prol da redução de curva envolverem isolamento social, nos questionamos como estudantes de *stricto sensu* estariam atravessando o período. Com base em nossas próprias experiências de luta contra as limitações que a pandemia ora nos oferecia, e experimentando a sensação de frustração ante o imponderável, procedemos à elaboração de um instrumento que instigasse estudantes de mestrado e doutorado de todo o Brasil a compartilharem seus anseios.

Intitulada “Tudo bem por aí?”, a pesquisa abre espaços para os estudantes comentarem sobre suas vidas frente à pandemia, sobre a evolução dos seus trabalhos e como seus programas têm se posicionado durante esta crise. Adotando uma perspectiva do cuidado a partir de autoras relevantes dos estudos feministas (HARAWAY, 1988) e cuidado (BELLACASA, 2016), há poucos detalhes e informações burocráticas, reforçando tanto na divulgação (fig. 01a) quanto nas interações geradas (fig. 01b) a afirmação de que estudantes não estão sós – há outros com eles e por eles.



A pesquisa tomou materialidade em um formulário eletrônico, com perguntas abertas e propositadamente vagas, que abrem espaço para os relatos de dor e sofrimento atravessados pelos respondentes.

Figura 01 – “Tudo bem por aí?”



Publicada nas redes sociais e aplicativos de conversação dos autores na noite do dia 24/05/2020, a pesquisa contou com 96 respondentes. Notou-se, nos relatos pungentes e detalhados sobre a realidade dos estudantes de *stricto sensu* brasileiros em meio à COVID-19, evidências de vozes suprimidas e negligenciadas em suas situações. Orientadores omissos, programas de pós-graduação pouco empáticos e demasiadamente focados em produtividade, demandas insensíveis à realidade dos alunos eram algumas das queixas relatadas pelos respondentes, protegidos pelo anonimato de suas falas:

“A coordenação manda longos emails que soam preocupados com o bem-estar dos alunos mas que, se podarmos as delicadezas politicamente corretas, se resumem a ‘você precisa produzir como se não estivesse acontecendo nada, não haverá prorrogações, precisamos manter a imagem do programa’, (INFORMANTE 81).

Embora a transposição do modelo presencial para a plataforma online tenha sido mencionada como uma barreira (ou, ainda, um estorvo) ao aprendizado, chama a atenção o fato de que muitos dos clamores não são oriundos da adoção da plataforma tecnológica



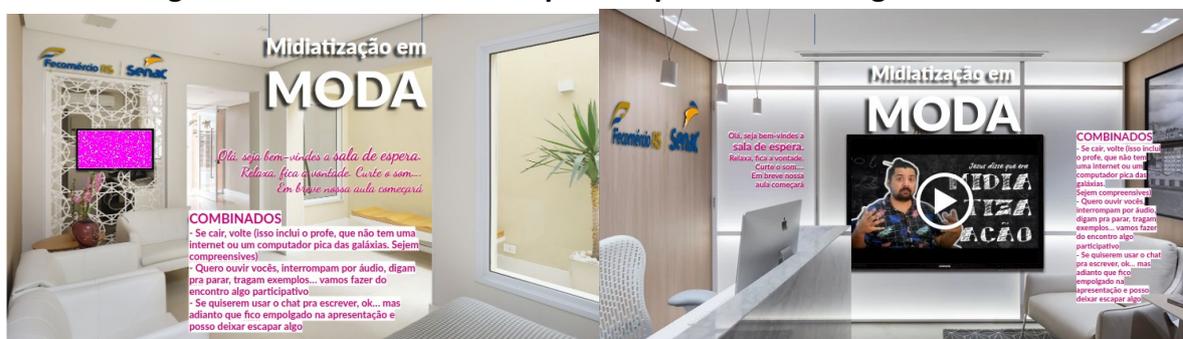
digital. Em outros termos, as vozes revelam, ante o atrito da situação-limite da pandemia, desconfortos e desacertos ocasionados pela falta de cuidado, como no trecho informado acima.

TELA... SALA DE ESPERA

O experimento, inserido em uma prática de sala de aula em pós-graduação *lato sensu*, consistia em uma prosaica tela inicial exibida 15 minutos antes da aula iniciar. A proposta foi elaborada a partir dos resultados apontados por uma pesquisa conduzida pelo autor-docente com os alunos da especialização, sondando níveis de engajamento síncronos, aderência a ampliação de conteúdos além da ementa essencialmente teórica e perguntas cuidadosas que perguntavam dos propósitos dos alunos e como as aulas online impactavam no processo de aprendizagem. A partir das respostas, em que alunos indicavam um grau de ansiedade com a aridez de uma disciplina teórica e pelas dificuldades tecnológicas enfrentadas em aulas longas e “com PPT feio”, o autor-docente compreendeu o quão importante seria abordar com leveza e bom-humor os próprios instrumentos usados como suporte ao encontro. Mais que isso, a primeira recepção aos alunos - sugerida com uma tela protocolar de “espera” com bem-vindos - precisaria ser ressignificada.

O experimento “Tela.... Sala de Espera”³ (fig. 02) constituiu em telas de espera que ofereciam um envoltório inusitado, interessado em ressignificar a mensagem protocolar do acordo pedagógico. Indo de encontro aos relatos dos alunos, provocava uma começo dos encontros com bom-humor, leveza e - principalmente - acolhimento.

Figura 02 – Telas... Salas de Espera do primeiro e do segundo encontro



³ As telas em ação podem ser vistas em <https://docs.google.com/presentation/d/1tdABUhwP9fWdk-XagCyYlocb0i2240ZX4KqCW-9csco/edit?usp=sharing>



Além do visual composto a partir de colagens que insinuavam o caráter improvisado característico do período da pandemia, uma trilha sonora com a cantora Alcione trazia os alunos de volta ao território afetivo. No segundo encontro, outra sala de espera surgiu e, a partir das dúvidas que emergiram nas resenhas produzidas pelos alunos, neste outro espaço com uma televisão maior o autor-docente aproveitou para retomar os conteúdos deficitários apresentando um vídeo de um youtuber e pesquisador de comunicação. Por fim, no terceiro encontro, a “sala de espera” retomava a leveza oferecendo uma playlist de canções populares em versões lo-fi⁴ com sonoridade suave, típicas de ambiente de sala de espera, convidando os alunos a cantarolar enquanto esperavam o horário da aula. Os fundos de tela simulavam ambientes com tintas realistas, complementados pela logotipia das instituições que abrigavam os cursos.

Considerou-se a realidade na elaboração de instrumento de acolhimento cuidadoso, tirando da centralidade as precariedades do acesso dos estudantes à aula em ambiente online – internet precária, crianças gritando ao fundo, vizinhos em obras intermináveis. Interessado em aproximar-se afetivamente dos alunos em curtas 24 horas/aula, o experimento, enquanto uma hipointervenção, quebrou o gelo do reconhecer-se virtualmente gerando risadas e apresentações fluidas entre os alunos no *chat*. Mais que isso: serviu ao autor-docente como um suporte potente para as discussões da própria unidade curricular que discutia, justamente, sobre processos midiáticos. Quer dizer, assume-se a apresentação ela própria como suporte midiático que habilita a compreensão de uma teoria abstrata e de difícil compreensão e conexão prática para alunos de uma especialização, que se encontram apenas nos sábados, o dia inteiro, após uma semana extenuante de trabalho.

DISCUSSÃO

Ao analisarmos os dois casos aqui relatados, percebemos como **práticas cuidadosas e assumidamente hipo, mínimas, despretensiosas**, executam uma miríade de truques e interferências rotineiras que permitem lidar com a trajetória de danos que o Coronoceno causa, permitindo vislumbrar saídas situadas. Especular sobre as políticas de cuidado que emergem em cenários devastados - sejam eles o abandono confundido com autonomia do “tudo bem por aí?” ou a perda do contato físico e os medos e inseguranças que “tela... sala

⁴ O leitor poderá fruir da lista de canções neste link: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLiias-bxBPCjRkPirmFjOo3pWfcJARxVV>



de espera” enfrenta – são práticas que dispensam a pretensão de um lugar eloquente e transformador do mundo-planeta, assumindo a intenção de um impacto reduzido e situado. Na intenção modesta e consciente, os experimentos atuam de forma contundente e cuidadosa com situações emergentes no meio da crise.

Ao se adotar a perspectiva sociotécnica, os aspectos relacionais partem de agenciamentos indistintos de atores humanos e não-humanos em diferentes hibridismos - e as traduções ocorridas assumem a centralidade na análise e delineamento do que vem a ser a estratégia a partir da perspectiva sociotécnica. Que design é esse, que se produz na estratégia da revelação do inconveniente e na proposição do acolhimento consciente da sua limitação?

Pela perspectiva sociotécnica, designers são atores que assumem - pela crítica, especulação e experimentação - um deixar-aparecer e fazer-aparecer o que está em latência em um mundo em constante construção, escapando de determinismos humanos ou tecnológicos. Nas situações aqui analisadas, o protagonismo dos agenciamentos cabe ao COVID-19 - um evento da esfera sanitária teve a força de tensionar, impactar e desestabilizar estruturas que pareciam inabaláveis, ao qual de Souza Santos (2020) pontua:

“nos últimos quarenta anos vivemos em quarentena, na quarentena política, cultural e ideológica de um capitalismo fechado sobre si próprio e a das discriminações raciais e sexuais sem as quais ele não pode subsistir. A quarentena provocada pela pandemia é afinal uma quarentena dentro de outra quarentena.” (DE SOUZA SANTOS, 2020)

Se a quarentena dentro da quarentena nos confronta com limitações na mobilidade, comunicação e nos modos de vida, estudar as reações contingentes a essa situação pode evidenciar possíveis ensejos de futuros sendo produzidos. Tais futuros seriam produzidos no embate-na-situação, na conquista de microterritórios em mundos particulares e na proposição de instrumentos reveladores e provocadores da produção de futuros possíveis.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo do artigo, compreendeu-se que a construção do “novo normal” após a COVID-19 é disputada por interesses diferentes e é maleável o suficiente para se encaixar



em diversas categorias de conveniência. Os autores adotam o COVID-19 como ator central na situação da pandemia, reponsável pelos (re)ordenamentos e repercussões que a constituem, propondo a nomenclatura contingente de Coronoceno para este mundo em criação.

Ao assumirem a centralidade do COVID-19 – e não do humano, tampouco da tecnologia – os autores recorrem à perspectiva das questões de cuidado para explorarem caminhos para um design que se pretende contingente e situado nos mundos particulares dos que sofrem as consequências da negligência e descaso. O percurso deu margem, também, a uma crítica ao design que assume, para si, a (pre)potência de salvar o mundo colocando-se como porta-voz dos marginalizados sem atentar aos embates e controvérsias que produzem e são produzidos nos mundos particulares.

Os experimentos realizados exploraram possibilidades na revelação de vozes e no acolhimento em situações pertencentes a contextos educacionais distintos. Em ambos, o reconhecimento da voz e da dor do outro, acolhendo-o em meios despretensiosos e imperfeitos, inspirados no imprevisto da vida no Coronoceno, proporcionaram relatos e interações ricos em informações e com grande potencial para a elaboração estratégica.

O artigo – em que pese sua brevidade e as limitações da pesquisa - deixa abertas questões importantes para estudos subsequentes: que estratégia se produz a partir da revelação de vozes? Como podemos projetar para o acolhimento nos termos do outro, e não a partir de imperativos institucionais ou impulsos colonialistas com pretensões salvadoras?

Futuros estudos poderão propor novos experimentos e explorar tanto possibilidades de provocação para revelação de vozes silenciadas quanto hipointervenções produzidas (ou co-produzidas) dentro de situações de cuidado.



REFERÊNCIAS

DE SOUSA SANTOS, Boaventura. La cruel pedagogía del virus. Ediciones AKAL, 2020.

DE LA BELLACASA, Maria Puig. Matters of care in technoscience: Assembling neglected things. *Social studies of science*, v. 41, n. 1, p. 85-106, 2011.

HARAWAY, Donna. Situated knowledges: The science question in feminism and the privilege of partial perspective. *Feminist studies*, v. 14, n. 3, p. 575-599, 1988.

HEIDEGGER, Martin. "Construir, habitar, pensar". In: _____. *Ensaio e conferências*. Trad. Emmanuel Carneiro Leão, Gilvan Fogel e Marcia Sá Cavalcante Schuback. Petrópolis: Vozes, 2001, pp. 138-9.

LATOUR, Bruno. *Reassembling the social: An introduction to social life*. Oxford: Oxford University Press. 2005.

LAW, John. Notes on the theory of the actor-network: Ordering, strategy, and heterogeneity. *Systems practice*, v. 5, n. 4, p. 379-393, 1992.

MOORE, Jason W. The Capitalocene. Part I: On the Nature & Origins of Our Ecological Crisis. *The Journal of Peasant Studies*. Vol. 44. 2014.

TIRONI, Manuel. Hypo-interventions: Intimate activism in toxic environments. *Social Studies of Science*, v. 48, n. 3, p. 438-455, 2018.

TRONTO, Joan C. *Moral Boundaries: A political argument for an ethic of care*. Psychology Press, 1993.



O ambiente virtual, os espaços em tela e o processo de construção de cenários

A sala de aula virtual e a prática de workshop

Ana Paula Silveira dos Santos

Doutoranda PPG Design Unisinos: nicapaulasantos@gmail.com

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

Resumo: este texto ensaia sobre a experiência da doutoranda ao participar das aulas da disciplina de Metaprojeto, ministrada pelo Prof. Dr. Carlo Franzato no semestre 2020/1, nível mestrado, PPG Design Unisinos, no período pandêmico. O ambiente virtual, os espaços em tela e o processo de construção de cenários são os objetos desta reflexão. Que estratégias são lançadas para realizar a atividade laboratorial (Workshop Cenários Pandêmicos e Cenários Pós-Pandêmicos) quando não se tem disponível o ambiente físico e o contato pessoal? Que desafios são enfrentados na aprendizagem online e como se apresenta a colaboração para que se desenvolva a prática de construção de cenários no ambiente virtual?

Palavras-chave: design, prática de construção de cenários, colaboração, ambiente virtual, aprendizagem

“Uma carta às gerações futuras é sempre e necessariamente escrita de uma posição de incerteza, de uma extrapolação arriscada do passado.”

Prigogine, em Carta para as futuras gerações



Introdução

As inspirações para a elaboração deste ensaio nascem do texto “Carta para as futuras gerações”, Ilya Prigogine (2000), mencionado na bibliografia da disciplina de Metaprojeto, como provocação do orientador Prof. Dr. Carlo Franzato frente à experiência didática no ambiente virtual e ao estudo doutoral relacionado aos cenários de design. Pandemia, tecnologia e ação de aprender no design andaram de mãos dadas no primeiro semestre do ano de 2020. A virada de chave, em determinados contextos educacionais como as aulas relacionadas ao curso de mestrado, foi rápida. O tempo entre sair da sala de aula física, migrar para o ambiente virtual e circular nos espaços em tela foi rápido. No caso da disciplina de Metaprojeto, em menos de 07 dias, professores e mestrandos abriram suas câmeras em casa, mostraram “cenários” desconhecidos que, em poucas semanas, tornaram-se espaços íntimos destes sujeitos (mestrandos e professores). Em mensagem às futuras gerações, Prigogine (2000) menciona que “o mundo está em construção, e todos podemos participar dela”. Envolvida com a pesquisa doutoral, estudos e práticas de cenários de design, trago para a reflexão a tríade ambiente virtual (design e tecnologia), os espaços em tela (colaboração) e o processo de construção de cenários (prática de workshop) que estiveram presentes nesta aprendizagem. Que novas estratégias são lançadas para realizar a atividade laboratorial, (Workshop Cenários Pandêmicos e Cenários Pós-Pandêmicos), quando não se tem disponível o ambiente físico e o contato pessoal? Que desafios são enfrentados na aprendizagem online e como se apresenta a colaboração para que se desenvolva a prática de construção de cenários no ambiente virtual. Por ser um ensaio, me permito pontuar algumas passagens com depoimentos dos mestrandos, que foram gravados (para registros das aulas) no último dia de aula, dia 02 de julho de 2020, e transcritos a partir da gravação que está disponível para a turma.

O ambiente virtual

O design e a tecnologia

Os ambientes virtuais de aprendizagem foram criados com o propósito inicial de possibilitarem cursos livres ou acadêmicos pela internet. São ambientes elaborados por meio de softwares que auxiliam professores e alunos no gerenciamento de conteúdo, troca de informações, interação e acompanhamento do processo de ensino-aprendizagem. Recorro a Lévy (1993) quando compreende que “a técnica não é sinônimo de esquecimento



do ser ou de deserto simbólico, é ao contrário uma cornucópia de abundância axiológica, ou uma caixa de Pandora metafísica”. (LÉVY, 1993, p. 16). Ainda sobre técnica para Lévy, essa é composta a partir de uma bricolagem, reutilização e desvio. Não é permitido operar sem interpretar, metamorfosear. Parto, então, da ideia de que o design e a tecnologia apresentam-se em sinergia, uma vez que se pratique a atitude reflexiva e se tensione as ações a todo instante.

Durante as aulas de metaprojeto, os sujeitos (mestrandos e professores) vivenciaram conteúdos, discussões e estreitaram relações neste ambiente virtual, que se configurou também como um meio de encontro presencial e coletivo da turma. A plataforma Teams foi utilizada para os encontros com hora e dias marcados, ou seja, como uma sala de aula virtual. Lévy entende que numa situação como uma mudança técnica, há uma desestabilização no antigo equilíbrio das forças e das representações, desta forma estratégias inéditas e alianças inusitadas tornam-se possíveis. “Uma infinidade heterogênea de agentes sociais explora as novas possibilidades em proveito próprio (e em detrimento de outros agentes), até que uma nova situação se estabilize provisoriamente, com seus valores, suas morais e sua cultura locais.” (LÉVY, 1993, p. 16).

Ao refletir sobre Lévy, conecto ao processo de design, que pela compreensão de Franzato et al. (2015), é o processo de desenvolvimento de dispositivos sociotécnicos que, quando ativados, levam à transformação do mundo. Pela perspectiva do design, um dos constituintes que se manifestam são a prospectividade, que concentra atenção na projeção futura ao romper com a linearidade passado-futuro; e a transitividade, intermediada pela presença de dispositivos que promovam oportunidades especulativas, que gerem ou venham a efetivar transformações no mundo. Ademais, o design contemporâneo opera em um mundo conectado, interativo, no qual há multiplicidade de interações, estimulando infinitas relações que tendem a ser plurais e dinâmicas, constantes e mutantes, e que necessitam em um determinado momento colocar em campo a estratégia.

“Acho que as aulas como um todo, foi impressionante, não só o Carlo, como os outros professores se adaptaram de uma maneira muito rápida a este novo cenário e acho que isso passou muita tranquilidade para a gente. Não que não houvesse alguns percalços até a definição de qual plataforma a gente usar e algumas coisas, mas foi tudo muito transparente e com um propósito de manter o curso num nível de qualidade muito alto. (Mestrando 05M).”



A complexidade nos faz entender nossos limites, uma vez que o sistema não está no nosso domínio e há variedades infinitas, sendo a ação decisão estratégia. “A ação supõe a complexidade, isto é, acaso, imprevisto, iniciativa, decisão, consciência das derivas e transformações”. (MORIN, 2005, p. 81). A complexidade promove um desconforto, no entanto, o pensamento complexo não desconsidera a clareza, a ordem e o determinismo. Ele, por si só, não consegue resolver os problemas, mas se integra no auxílio à estratégia que pode solucioná-los. Na visão de design de Cardoso (2013), entende-se por complexidade “um sistema composto de muitos elementos, camadas e estruturas, cujas inter-relações condicionam e redefinem continuamente o funcionamento do todo”. (CARDOSO, 2013, p. 25). Assim, fecho o raciocínio com Prigogine (2000), quando coloca que as ciências da complexidade direcionam a uma metáfora que pode ser usada na sociedade: “um evento é a aparição de uma nova estrutura social depois de uma bifurcação; flutuações são o resultado de ações individuais”. (PRIGOGINE, 2000). Se pensarmos no período pandêmico como uma das bifurcações propostas por Prigogine (2000), seriam então as aulas no ambiente virtual as flutuações nas quais as ações individuais continuariam a ser essenciais.

Os espaços em tela

A colaboração e a aprendizagem

As relações de colaboração e de aprendizagem tecidas nas aulas em ambiente virtual demandam trabalho adicional tanto dos professores quanto dos mestrandos. Tudo é novo e faz parte de um rápido adaptar. Há mais de um século, a inovação tecnológica e desenvolvimento industrial eram inseridos no nosso dia a dia, como uma cultura emergente capaz de dar sentido ao que surgia, o design industrial.

Na perspectiva manziniana, quando a sociedade encontra novas formas de pensar e agir direciona o olhar à coletividade como um todo, considerando a complexidade importante ao provocar processos que podem gerar inovação social. (MANZINI, 2014). O design pode ter, então, um papel transformador. Para tanto, necessita assumir a disseminação desta nova cultura e prática e “permeiar os múltiplos nós das redes sociotécnicas sem precedentes nas quais todos nós vivemos e operamos”. Manzini



questiona-se se pode existir uma cultura e uma prática de design que possam acolher o papel na inovação social e tecnológica. “A resposta é: sim, mas precisamos trabalhar nisso”. (MANZINI, 2017, p.43).

“Sobre o curso no geral, acho que ninguém esperava que isso fosse se prolongar tanto. A gente foi descobrindo como fazer as coisas online. E na verdade eu até me surpreendi positivamente como foi a experiência num todo, como a gente conseguiu formar uma turma mesmo sem, praticamente, se conhecer. A gente se viu só uma semana. E uma coisa nova para todo mundo e acho que está sendo bem interessante passar por isso com a turma”. (Mestranda 02L).

“Claro, tem este aspecto que a gente gostaria de estar mais próximo, mas eu não senti falta nenhuma disso em relação ao aprendizado, às trocas, acho que funcionou tudo muito bem”. (Mestrando 05M).

É pertinente evidenciar que num projeto as pessoas compartilham visões próximas do que fazer e do modo como fazer, permitindo que colaborem umas com as outras, garantindo um ambiente favorável à inovação social. Se pensarmos em termo de processos de colaboração e aprendizagem, neste desafio colocado em sala de aula, a visão de Manzini faz sentido. O que é distinto em uma conversa dialógica em um processo de design são os atores, presentes no processo, que se mostrem capazes de escutar um ao outro, mudar de ideia e convergir em uma direção comum. Assim, alguns resultados práticos tendem a ser conquistados por um viés colaborativo. (MANZINI, 2016; 2017).

Os processos colaborativos que são tratados por Vassão dão conta de uma “proposta de entidades complexas e dotadas de propriedades emergentes possui relações interessantes com processos colaborativos, tanto como uma forma de torná-los tratáveis, como também por um processo de identificação”. (VASSÃO, 2010, p.76-77). Desta maneira, um dos casos que mais se relaciona com as iniciativas de colaboração são as propostas de Software Livres. Eles são projetos que envolveram grande colaboração e passaram a ser referência na lógica das organizações.

Considero espaços em tela, uma composição entre o ver, ser visto e se ver, uma diversidade de sujeitos e cenários que, no modo online, colaboram e aprendem no fluxo da aula. Os espaços em tela ao mesmo tempo que confortam e dão sentido às aulas pela expressão dos sujeitos, também geram no início das jornadas uma certa intimidação e



desconforto. No início foi, praticamente, uma invasão na intimidade de todos. Aos poucos, se aprendeu a como lidar com os espaços em tela: a conhecer cada um por meio do seu “cenário”, pela relação com os espaços da casa e dos objetos, pelas câmeras desligadas, enfim, uma aprendizagem mútua e coletiva sobre o que era interessante; ou não, nesta nova prática de sala de aula agora virtual. Ficar com a câmera aberta ou fechada, conexão de internet boa e ruim, auxiliar o grupo a encontrar os caminhos nos espaços em tela para além da sua própria tela no ambiente virtual.

É por meio da exploração versus as demandas emergentes, mesmo dentro de uma visão compartilhada e de colaboração que questões que poderiam ser apenas técnicas agora passam a ser políticas, sociais e transdisciplinares. Verganti (2008) situa que se pode chegar a mais trajetórias de inovação, em vez de uma apenas, uma vez que há potencialidades infinitas. Nos processos de um ecossistema criativo, existe o acesso para a compreensão de como o sistema traz para o centro da discussão o princípio das relações sociais. Essas relações buscam a inovação pelo compartilhamento e colaboração, vivenciando, nesta trajetória, a aprendizagem.

O processo de construção de cenários

A prática de workshop

O design estratégico tem como recursos comumente aplicados as visões de contexto e os cenários que permitem aos diversos atores tornarem-se plausíveis e discutíveis à eficiência de suas proposições. (MANZINI; JÉGOU, 2006). A noção de cenários se orienta pela percepção de três fatores: visão - imagem hipotética do futuro, como será o mundo se; motivação - objetivos gerais e específicos que significam e legitimam a existência do cenário, por que este cenário é significativo; e algumas propostas - sistema de produtos e serviços necessários para implementar essa visão, como se articula concretamente esse sistema. Cenário é também “uma visão global de algo complexo, capturado em suas transformações (reais, possíveis e imaginárias). (MANZINI; JÉGOU, 2006, p. 191).

A possibilidade de usar o design como meio para imaginar futuros possíveis dentro de um contexto projetual e sob um ponto de design: as interações, comportamentos e objetos envolvem determinada situação e contexto. Tal forma de especulação e imaginação,



referida por Dunne (2005), pode servir para se explorar novas perspectivas sobre problemas ou criar espaços para discussão e debate sobre novas maneiras de encorajar a imaginação sobre o assunto. Para contribuir para a criação de um mundo habitável, o design necessita explorar valores alternativos, rever os sistemas de crenças e ideais que podem vir a ser tangíveis através do cotidiano, assim orientando a uma reflexão sobre quais mundos e como as pessoas desejam viver. Dunne propõe também abordagens de design que deem visibilidade e permitam a interação entre a realidade projetada nos cenários alternativos, que se mostram como didáticos ou utópicos, em relação à realidade onde são encontrados no dia a dia. A especulação e a imaginação servem para se explorar novas perspectivas sobre problemas ou criar espaços para discussão e debate sobre novas maneiras de encorajar a imaginação sobre os assuntos.

Prática de Workshop Virtual

As aulas de Metaprojeto 2020/1, PPG Design Unisinos, foram aulas realizadas via Plataforma Teams. As aulas foram expositivas, de apresentação de conceitos, de discussões a partir de leituras de textos e exercícios práticos. Além do tempo destinado ao desenvolvimento da atividade de construção de cenários, Workshop Cenários Pandêmicos e Cenários Pós-Pandêmicos.

"O online era um desafio que me deixava um pouco preocupado, principalmente, por esta atividade laboratorial. Se tudo se desdobrou bem, acreditem que o protagonismo não é meu, da 'AP' e do 'E', é do grupo todo. Realmente, agradeço a vcs a disponibilidade." (Professor 01C).

"Quando surgiu o WS, eu fiquei um pouco preocupado. Como o Carlo falou no início da aula: no presencial, o olho no olho, este sentido a gente acaba utilizando muito mais. Ai me perguntei: com a gente vai fazer isso virtualmente? Mas, fui muito feliz porque acho que cumpriu além da função porque a gente conseguiu trabalhar não só no momento, quando a gente estava junto, mas também em momentos que algum tinha uma atividade para fazer. O trabalho não parou. A gente acaba trabalhando mais, sendo mais exaustivo.

Esta questão de WS, participação através das ferramentas que a gente utilizou, e tem hoje disponíveis, funcionou super bem". (Mestrando 03G).

"Lá na primeira aula eu falei com o Carlo e com a 'L' que eu estava me sentindo nervoso como se fosse o primeiro dia da graduação. E hoje mesmo à distância e apresentando um trabalho, eu também sinto esse frio



na barriga. Então, mesmo a gente não tendo e não estando na mesma sala, todos estes sentimentos que a gente está vivendo durante o curso, eles continuam iguais. Só tenho a agradecer a todos”. (Mestrando 06F).

Quando não se tem disponível o ambiente físico e o contato pessoal para que atividade laboratorial aconteça, se criam outras oportunidades. A partir de 06 eixos sugeridos pelos professores da disciplina foram construídos cenários para a pandemia: transformação digital; mudança de hábito; novas sensibilidades; economia, trabalho e empreendedorismo; sustentabilidade em tempos de crise; e iniciativas localizadas. O grupo de 08 mestrandos foi dividido em duplas para desenvolver uma pesquisa exploratória que teve a proposta de gerar informação e conhecimento amplo a respeito dos temas escolhidos.

A partir da situação crítica proposta que representa uma possibilidade do design fazer a diferença, há uma urgência da situação, o que fez com que esforços fossem concentrados para imaginar essa realidade circunstancial inusitada. Realizou-se um exercício de prospecção inicial para repensar as práticas sociais daqui um semestre ou um ano. Um desafio que a disciplina abraçou, pois foi perturbada pela dinâmica que vivemos. Esta descontinuidade e ruptura também promoveu uma ruptura que se fez necessária acolhê-la na prática docente.

No início da atividade laboratorial, o WS Cenários Pandêmicos e Cenários Pós-Pandêmicos, foi facilitado pelo ambiente virtual. A divisão das duplas aconteceu de forma espontânea e por meio de discussão entre os mestrandos e o professor que, ao compartilhar a tela, mostrou a instantaneidade e a agilidade no acompanhamento do processo de organização por parte de todos. Estímulos projetuais, pesquisas rápidas cuja finalidade não era de descrição da realidade, serviram de inspiração e provocaram a troca de ideias e o diálogo entre os mestrandos. A partir de uma coleção de casos, os mestrandos teceram uma narrativa que foi apresentada em 4 minutos, como produção de conhecimento e de imaginação. Em todos este processo, os mestrandos utilizaram apps gratuitos e colaborativos como o Miro, Jam, outros. Este foi o primeiro passo para a elaboração de cenários. Incorporar a atitude reflexiva sobre as práticas, tensionar os próprios processos para uma constante inovação, apropriação e adequação às emergências contextuais que se enfrentam, se envolvem os sujeitos a participarem cada um a seu tempo e disponibilidade



de toda esta processualidade. Estes foram pontos essenciais no desenvolvimento das práticas projetuais, inclusive mencionadas por eles.

Ainda pensando sobre...

“A gente conseguiu se encontrar mesmo sem o encontro físico”. (Mestranda O2L).

“O que eu tenho a dizer é muito sintético. O que eu vejo neste percurso todo atravessado pela particularidade circunstancial da pandemia, certamente, implica nas formas de interações e inclusive nas formas de respostas que vocês dão à ideia de encontro não presencial”. (Professor O2E).

Ensinar e aprender no ambiente virtual nos mostrou a importância da tolerância ao invadir, de certa forma, o quarto, a cozinha, a sala, espaços que revelam intimidades que pareciam estar distantes quando pensávamos ou falávamos sobre tecnologia. A tecnologia nos colocou frente à frente com o aprender a lidar com outros tipos de situações pouco imaginadas: seja por uma conexão ruim, uma câmera desligada, um cachorro que late, um gato que pula na frente da tela, as crianças que chamam por seus pais às 22h, quando ainda temos tempo de “sala de aula”, de conteúdo a explorar e debate.

A aprendizagem no ambiente virtual é coletiva. Professores foram capacitados ao longo do percurso de ministrarem as aulas. Aprendizado para os dois lados, alunos e professores. Paciência, troca de informação e comunicação constante fazem parte deste processo. O ambiente virtual permite que os sujeitos vivam formas, lugares e espaços diferenciados da sala de aula. Assim, transformam a aprendizagem em uma jornada continuada de construção e elaborações ininterruptas, que somam diversas formas de aprender. Vídeos, filmes, artigos científicos, músicas, imagens, links das aulas que foram gravadas, espaços de discussão coletiva, apresentações compartilhadas, fóruns, chats online nas horas das aulas, redes sócias como WhatsApp, Twitter, Instagram, plataformas de aprendizagem, enfim, inúmeros canais pelos quais todos, professores e mestrandos, puderam compartilhar, motivar, instigar, provocar, orientar e interagir uns com os outros. “A sala de aula é hoje uma instância cada vez menos imprescindível, por ser pequena e restrita demais para dar conta de todos os desafios do mundo complexo”. (CARDOSO, 2013, p.254.). Quanto mais as práticas de ensino de design se relacionarem e agregarem outras instâncias,



sejam elas no âmbito de outras áreas e tecnologias, maior a probabilidade de termos de tornar o aprendizado genuíno.

Um processo que vai se descobrindo aos poucos ao escutar e rever o material de aula gravado. Um processo organizado e registrado que, a partir deste ensaio, pode vir a representar um exemplo de método de elaboração de cenários em um contexto didático, ligado à educação do design e de maneira geral das disciplinas criativas.

A pergunta que emerge, permanece é: como o design pode contribuir na construção deste ambiente virtual de aprendizagem levando em consideração os sujeitos e seus desejos, anseios e motivações, fortalecendo as relações, colaborando, respeitando e vivendo eticamente? Nesta atividade laboratorial, WS online, fica explícito que entender o sujeito que está no espaço em telas é essencial. Mesmo distante e sem estabelecer o contato visual e físico, este sujeito é e continua sendo essencial, uma vez que traz consigo suas subjetivações. Como em uma das falas dos mestrandos, que revela o sentimento na hora de apresentar um trabalho em sala de aula “este continua forte e provocando frio na barriga”. Talvez por estar mais ‘tela à tela’, sintam-se falta de conversar e realizar o contato visual. Diferente do ambiente físico, o ponto positivo é o espaço de escuta que se faz valer no ambiente virtual.



REFERÊNCIAS

CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

Depoimentos transcritos a partir da gravação das aulas de Metaprojeto do dia 02 de julho de 2020. Aula gravada na plataforma Teams. Acessível apenas para os participantes da disciplina. Disponível em: <https://web.microsoftstream.com/video/afa9c81c-a651-493d-8984-eb9ebdde624e?list=user&userId=d64c4a9d-ba27-43b0-ae5e-a83ca7c5350b>

DUNNE, Anthony. Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design. Massachusetts: The MIT Press, 2005.

FRANZATO, C. et.al. Inovação cultural e social: design estratégico e sistemas criativos. In: FREIRE, K. (Org.). Design estratégico para a inovação cultural e social. São Paulo: Kazuá, 2015. p. 157-182.

LÉVY, P. As tecnologias da inteligência: O futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

MANZINI, E.; JÉGOU, F. Design degli scenari. In: BERTOLA, P.; MANZINI, E. Design multiverso – notas de fenomenologia do design. Milano: Edizioni POLI design, 2006. p. 189-207.

MANZINI, Ezio. Design Cultures and dialogic design. Design Issues, Cambridge, V.32, n. 1, p. 52-59, 2016.

MANZINI, Ezio. Design: quando todos fazem design, uma introdução ao design para inovação social. Tradução Luzia Araujo. São Leopoldo, RS: Ed. Unisinos, 2017.

MANZINI, Ezio. Making things happen: social innovation and design. Design Issues, [S.l.], v. 30 n. 1, 2014. Documento em PDF.

MORIN, E. Introdução ao pensamento complexo. Porto Alegre: Sulina, 5ª ed. 2005.

PRIGOGINE, I. Cartas as futuras gerações. Folha de São Paulo, São Paulo, 30 jan. 2000. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs3001200004.htm>

VASSÃO, Caio Adorno. Metadesign: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade. São Paulo: Editora Blucher, 2010.

VERGANTI, Roberto. Design, meanings, and radical innovation: a metamodel and a research agenda. The journal of product Innovation Management, [S.l.], v. 25, p. 436-456, 2008. Documento em PDF



Estratégias para uma educação que vá ao encontro do bem viver

Lúcia Kaplan

Mestranda PPG Design Unisinos: luciakaplan92@gmail.com

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

Resumo: Este ensaio tem como objetivo fazer uma reflexão sobre o conceito de bem viver relacionado à educação e ao design estratégico. Busco compreender, a partir das teorias de Freire (2014; 2020) e Morin (2015), os valores necessários para uma educação que vá ao encontro do bem viver. Proponho uma reflexão sobre o uso de tecnologias na educação, frente ao contexto da pandemia do Covid-19, e as implicações políticas do design e da educação na construção de novos mundos.

Palavras-chave: Educação; Design estratégico; Bem viver.



Introdução

A reflexão acerca dos impactos da produção industrial na sustentabilidade do planeta, levou a uma ampliação do escopo de atuação do designer, que passou a atuar em diferentes esferas da sociedade e da economia, com desafios cada vez mais complexos, a partir de princípios humanistas e ambientais. O designer do século XXI é um profissional que atua não somente na configuração de artefatos, mas também formula estratégias capazes de lidar com a complexidade desse mundo conectado. O presente ensaio faz uma breve reflexão sobre as possíveis contribuições do design por meio de estratégias que conduzam a uma sociedade que não seja baseada predominantemente em valores econômicos: uma sociedade do bem viver.

Em um mundo complexo e conectado, o bem viver surge como uma plataforma de debate político para pensar em alternativas à ideia de desenvolvimento e progresso ocidental (GUDYNAS, 2011). A tecnologia, se utilizada de forma ética, a serviço dos valores humanos e não aos valores do mercado, pode auxiliar na evolução dessa plataforma. No presente ensaio, procuro compreender alternativas no âmbito da educação, com base nas propostas de Paulo Freire (2014) de uma educação como prática da liberdade e de Edgar Morin (2015-b) de uma educação para compreensão humana. Ao partir do entendimento da natureza política do design, que intervém no mundo por meio de suas práticas, proponho como estratégia central de uma educação que vá ao encontro do bem viver, o diálogo amoroso com o outro e com o mundo, com respeito aos diferentes saberes e sensibilidades.

Bem viver como uma alternativa possível

Em 2020, em decorrência da pandemia do Covid-19, se tornou ainda mais evidente que a ideia de desenvolvimento orientado ao crescimento econômico e ao acúmulo de bens materiais é insustentável. A desigualdade no campo da educação foi agravada por conta da disparidade de acesso à artefatos tecnológicos e conexão via internet. Tendo em vista os sinais de exaustão do planeta, percebe-se que a terra não tem capacidade para absorver o padrão de consumo ocidental, que ignora os impactos ambientais que tal concepção tem provocado. Manzini (1999), na discussão sobre o design estratégico para a sustentabilidade,



argumenta que, enquanto o bem-estar estiver relacionado com quantidade de bens materiais e as sociedades estiverem pautadas pelo paradigma dominado apenas por valores econômicos, não será possível viver melhor de forma sustentável.

A ideia ocidental e capitalista de bem-estar pode ser desconstruída a partir de Morin (2015-b). O autor começa por diferenciar “viver” de “sobreviver”: ao sobreviver, o sujeito satisfaz com dificuldade as suas necessidades básicas, sem alcançar suas aspirações individuais. Já ao viver, por sua vez, o sujeito desenvolve suas próprias qualidades e aptidões. A maior parte das pessoas está, quando não apenas sobrevivendo, alternando entre a vida e a sobrevida. Em seus momentos de plenitude, de vida, se encontra em estado de bem-estar. Porém, em uma sociedade que tem por objetivo o desenvolvimento econômico, a palavra bem-estar está relacionada com confortos materiais e acesso a facilidades tecnológicas. Facilidades que, não disponíveis para todos, acabam agravando as desigualdades e gerando exclusão, em especial no contexto educacional. Morin sinaliza que junto com o crescimento deste tipo de bem-estar ocidental, cresce também um mal-estar psíquico e moral. O bem viver, para o autor, “engloba todos os aspectos positivos do bem-estar ocidental, rejeita seus aspectos negativos de mal-estar, abre via para uma busca do bem viver que comporta aspectos psicológicos, morais, de solidariedade, de convivialidade” (pg. 30). Quando questionamos o mundo, a realidade e a sociedade, tomamos consciência dos constantes erros e ilusões que nos cercam, dessa incerteza que é inseparável do viver.

O conceito de bem viver se apresenta como uma reação contra o reducionismo da vida aos valores econômicos. Nos mostra que existem várias maneiras de dar valor (valores estéticos, culturais, históricos, ambientais, espirituais) além do valor econômico, abrindo as portas para diferentes formas de sentir e entender o mundo. Historicamente, o conceito de *Buen Vivir* tem suas origens em diferentes povos indígenas da América do Sul. O conceito *sumak kawsay*, da língua Kichwa, remete à vida plena em comunidade, junto com outras pessoas e natureza. O conceito *suma qamaña*, da língua Aymara, foi uma criação recente feita pelo sociólogo Aymara Simón Yampara, e traz a ideia de equilíbrio harmonioso entre elementos materiais e espirituais no contexto específico de uma comunidade. A concepção de bem viver de cada povo é diferente uma da outra, apresentando especificidades próprias de cada cultura. Se trata de um conceito em construção, fruto da interação de conhecimentos ancestrais com novas perspectivas. (ACOSTA, 2008; GUDYNAS, 2011)



O bem viver é uma busca por outra forma de vida, por uma sociedade onde o indivíduo e o coletivo coexistem em harmonia com a natureza. Traz a ideia de bem-estar em um sentido mais amplo: transcende as limitações do consumo material e se preocupa em garantir que as liberdades, oportunidades, capacidades e potencialidades reais dos indivíduos sejam expandidas. Ainda, o bem viver pode ser visto como um espaço para o debate político sobre as alternativas à ideia de progresso ocidental, que dialoga e interage com diferentes saberes e afetos, para discutir alternativas conceituais, mas também respostas concretas e urgentes aos problemas causados pelo desenvolvimento (ACOSTA, 2008; GUDYNAS, 2011).

O bem viver introduz princípios ético-morais para uma sociedade plural, na qual o direito à educação com igualdade e liberdade estão no centro do debate político. Não só o bem viver coloca a educação como um direito, mas a educação desempenha um papel fundamental na construção desta sociedade, em uma relação de “causalidade circular”, como proposta por Morin (2015-b, pg. 112): “os indivíduos produzem a sociedade que produz os indivíduos”. Ao tomar a educação como ponto de partida, ajudamos a construir, também, uma sociedade que vá ao encontro do bem viver. Assim, ao aplicar os conceitos de bem viver à educação, acredito que é possível criar um ambiente mais inclusivo, com respeito às liberdades individuais e com igualdade de oportunidades para todos.

Os princípios do bem viver aplicados à educação dialogam com a proposta de Paulo Freire (2014), que ao defender uma educação como prática da liberdade, propõe uma educação mútua e horizontal entre educadores e educandos, mediatizados pelo mundo, que implica a negação do sujeito como um ser isolado e desligado do mundo, e o coloca como alguém consciente em diálogo com o mundo e com o outro. Freire (2020) também defende uma educação que não é neutra, que pratica a luta contra qualquer discriminação e dominação econômica, uma educação política, que é forma de intervenção no mundo, e enuncia que “a raiz mais profunda da politicidade da educação se acha na educabilidade mesma do ser humano, que se funda na sua natureza inacabada e da qual se tornou consciente” (pg. 108). Sem esta consciência, é impossível haver um questionamento do mundo. Sem questionar o mundo, não há libertação.

Defendo que o designer, também, ao criar processos, produtos e serviços que interferem na realidade, não é neutro: toda a sua prática é de natureza política, como forma



de intervenção no mundo. Nesse sentido, Escobar (2018) compreende o design como uma prática de criação de mundos, e que os designers estão assumindo este papel de forma cada vez mais consciente e construtiva, reconhecendo o seu caráter político e seu papel crucial para enfrentar momentos de crise de forma imaginativa. Para pensar em uma educação que vá ao encontro do bem viver, é necessário incluir os diversos saberes e sensibilidades das comunidades locais, e o design estratégico, então, pode auxiliar na formulação de estratégias capazes de incluir diferentes vozes nesse processo.

Design, educação e bem viver: estratégias para um novo mundo

Para Morin (2015-a), a estratégia permite prever um certo número de cenários para a ação. Cenários que, considerando um contexto complexo, podem mudar por conta dos acasos, mudando então a estratégia e os cursos de ações. Segundo Mauri (1996), projetar a estratégia vai além da soma dos vários pontos de vista: é um sentido transformador da ordem existente, capaz de desencadear outras mudanças. O autor diz que “o relacionamento que decorre entre design e estratégia é uma conexão de organização entre a unidade da estratégia e os múltiplos relacionamentos que a formam continuamente”. Então, ao agregar estratégia ao design, pressupõe-se uma prática criativa que tem a capacidade de lidar com os acasos, com capacidade inventiva de ressignificação, de ler o ambiente em tempo real, de conectar diferentes pontos de vista e visões de mundo.

Freire (2020) coloca como qualidades e virtudes necessárias a uma educação libertadora, a amorosidade, o respeito aos outros, a tolerância, a humildade, a abertura ao novo, a disponibilidade à mudança e a persistência na luta. Destacamos aqui, entre essas qualidades, uma de muito apreço pelo autor: o amor. Para ele, a luta pela liberdade é um ato de amor, em oposição ao desamor da prática opressora. Se queremos lutar ao lado do oprimido, se mostrarmos real solidariedade pela sua luta, devemos nos fundar no diálogo. Um diálogo que, para o autor, só é possível com amor ao mundo e ao outro. Amar é ter compromisso com o ser humano. E ter compromisso com a luta do oprimido é um ato amoroso, portanto, dialógico. E ao basear-se no amor pelo mundo e pelo ser humano, o diálogo se torna o espaço do acolhimento da diversidade (FREIRE, 2014). Nas palavras do autor,



“como posso ser educador, sobretudo numa perspectiva progressista, sem aprender, com maior ou menor esforço, a conviver com os diferentes? Como ser educador, se não desenvolvo em mim a indispensável amorosidade aos educandos com quem me comprometo e ao próprio processo formador de que sou parte?” (FREIRE 2020, pg. 66)

Em uma postura semelhante, Morin (2015-b) aponta o caminho da educação para a compreensão. A compreensão humana, que é subjetiva e não objetiva como a compreensão intelectual, exige abertura para o outro, reconhecendo-o ao mesmo tempo como semelhante e diferente de si. Uma educação para a compreensão humana necessita da bondade e de amor do educador com os educandos. Nas palavras de Morin (2015-b, pg. 93), “para ensinar, dizia Platão, precisa-se de Eros, ou seja, do amor. É a paixão do professor por sua mensagem, por sua missão, por seus alunos”. A regeneração do Eros só é possível, nesse sentido, em uma educação para a compreensão humana, do reconhecimento do outro, em sua plena humanidade e dignidade. Compreensão que leva ao amor, e possibilita o diálogo.

O design estratégico, por sua natureza questionadora e sua capacidade de lidar com as incertezas e os acasos do mundo complexo, é capaz de ressignificar as relações de ensino-aprendizagem, com respeito aos valores, experiência e práticas das comunidades, e construir, de forma horizontal com os educadores e educandos, novas formas de viver e se relacionar, rumo à uma educação voltada para o bem viver. Proponho como estratégia central o diálogo amoroso mútuo entre os sujeitos que aprendem e ensinam, assim como uma relação amorosa com o mundo que os cerca. Mauri (1996) reconhece o projeto da estratégia como um projeto coletivo, com valorização do sujeito transpessoal: não se trata da soma dos saberes individuais e específicos, mas a produção de novos saberes a partir deles. Assim, “se aprende dialogicamente compartilhando o próprio não saber”. Então, ao participar de um projeto coletivo, o designer estratégico cultiva uma escuta atenta, o diálogo entre diversos atores com sensibilidade, flexibilidade e respeito ao saber do outro. O diálogo amoroso, além de ser estratégia central para uma educação que vá ao encontro do bem viver, é também central no projeto da estratégia.

Vemos, em 2020, a necessidade de uma prática problematizadora capaz de reinventar novas formas de viver e de se relacionar. Em decorrência da pandemia do Covid-19, as instituições de ensino se viram obrigadas a uma rápida adaptação ao modo de aulas remotas. Morin (2015-b) coloca a internet como uma inovação transformadora para a



educação, uma revolução equivalente àquela que se passou com a universidade moderna, que hoje se pretende revolucionar. Reconhece que a internet permite a aquisição gratuita de conhecimento, literatura e música, assim como sua difusão global. Porém, carece da presença física, carnal e ativa do educador, e falta, nessa revolução, a regeneração do Eros nas relações do educador e do educando.

Falta aos avanços tecnológicos, segundo Freire (2020), uma ética a serviço do ser humano e da solidariedade, e não pautada pelo mercado. Não se trata, para o autor, de frear os avanços tecnológicos, mas sim de colocá-lo a disposição do ser humano. Em sua visão, "o progresso científico e tecnológico que não responde fundamentalmente aos interesses humanos, às necessidades de nossa existência, perdem (...) sua significação" (pg. 127). É uma postura que não pretende "divinizar" ou "diabolizar" a tecnologia, mas a utiliza de maneira ética, sem que apenas uma pequena parcela seja privilegiada pelo seu uso.

As plataformas digitais contemporâneas permitem o diálogo em tempo real e possibilitam proximidade em tempos de distanciamento social. Porém, são restritas a aqueles que, por vantagem econômica e social, conseguem pagar o custo da conexão via internet e dos artefatos tecnológicos que possibilitam o acesso às videoaulas e materiais de ensino. A tecnologia na educação, ao mesmo tempo que pode gerar proximidade, também pode reforçar as desigualdades e agir como mais uma fonte de exclusão social.

Em seu texto sobre o teor político dos artefatos, Winner (1980) atenta para o fato de que é preciso olhar de forma crítica para as circunstâncias sociais do desenvolvimento e uso das tecnologias. Portanto, enquanto a tecnologia estiver inserida no sistema capitalista, ela será moldada pelas suas forças sociais e econômicas, agindo como mais uma forma de exclusão. Ao criar estratégias educacionais rumo a uma sociedade do bem viver, o designer pode ajudar a criar novos mundos, pautados por outros valores, com educação para todos, com respeito à diversidade de saberes e sensibilidades.

Proponho que, ao tomar como estratégia central o diálogo amoroso nas relações de ensino-aprendizagem, é possível direcionar a sociedade para alternativas à ideia de progresso ocidental, com princípios éticos de valorização do outro. Inserida em um sistema social não pautado predominantemente pelos valores econômicos, a tecnologia pode então ajudar a superar as desigualdades existentes não somente na educação, mas na sociedade como um todo. O bem viver não rejeita contribuições contemporâneas do conhecimento



ocidental: se trata de uma adoção seletiva e crítica de algumas práticas ocidentais e ancestrais, que possam levar a uma vida plena em comunidade, com garantia às liberdades individuais. Portanto, não rejeita o uso de tecnologias, desde que elas respeitem as liberdades individuais e os diferentes saberes e afetos de cada comunidade.

Conclusão

Visto a insustentabilidade da ideia de progresso ocidental, o bem viver se consolida como uma reação ao reducionismo da vida aos valores econômicos. A educação que vai ao encontro do bem viver, além de ter um papel fundamental na construção dessa nova sociedade, pode se beneficiar de seus princípios ético-morais, como a igualdade, inclusão e liberdade. O design estratégico, como prática inventiva capaz de criar novos mundos, pode auxiliar na elaboração de estratégias para uma sociedade do bem viver, tendo como ponto de partida a educação. Ressalto a importância da evolução tecnológica na educação, porém parto do princípio de igualdade e respeito ao outro e ao mundo, como princípio ético-moral do bem viver. O design estratégico, ao tomar consciência de seu caráter político, pode atuar na formulação dessas estratégias educacionais junto às comunidades e ajudar na criação de formas alternativas de viver e se relacionar, tomando como estratégia central o diálogo amoroso com o outro e com o mundo.



REFERÊNCIAS

- ACOSTA, A. El buen vivir, una oportunidad por construir (Tema Central). En: Ecuador Debate. Innovaciones y retos constitucionales, Quito: CAAP, n.75, diciembre 2008, pg. 33-47
- ESCOBAR, A. Autonomous design and the emergent transnational critical design studies field. Strategic Design Research Journal, v.11, n.2, May-August 2018, pg. 139-146
- FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 2020
- FREIRE, P. Pedagogia do oprimido. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 2014.
- GUDYNAS, E. Buen Vivir: Today's tomorrow. *Development* 54, 2011, pg. 441–447
- MANZINI, E. Strategic design for sustainability: towards a new mix of products and services. Proceedings First International Symposium on Environmentally Conscious Design and Inverse Manufacturing, Tokyo, Japan, 1999, pp. 434-437
- MAURI, F. Do produto ao sistema produto. In: MAURI, F. Progettare progettando strategia. Milano: Masson S.p.A, 1996. pp. 3-50
- MORIN, E. Introdução ao pensamento complexo. Porto Alegre: Sulina, 2015-a.
- MORIN, E. Ensinar a Viver: manifesto para mudar a educação. Porto Alegre: Sulina, 2015-b.
- WINNER, L. Modern Technology: Problem or Opportunity? *Daedalus*, MIT Press. v. 109, n.1, 1980, pg. 121-136



A SUPERAÇÃO DO USUÁRIO PARA A VIDA DOS SISTEMAS

Design, Tecnologia e Complexidade

Alessandra D. Guglieri

Mestre em Design Estratégico PPG Design: Unisinos: aledguglieri@gmail.com

Resumo: Este ensaio tem por objetivo refletir sobre as limitações do conceito de “usuário” presente nos projetos de design, em especial no cruzamento entre design e tecnologia. Parte-se da perspectiva das pesquisadoras Eef Masson (2017) e Johanna Drucker (2014) para realizar a crítica sobre sob quais parâmetros a pesquisa e processamento de dados impactam os métodos aplicados para criação de projetos em tecnologia. Avança-se pela perspectiva dos autores Elisa Giaccardi e Johan Redstrom (2019), para discutir o papel do Design na intersecção com a Tecnologia, além de agregar visão de Baumer e Brubaker (2017) para realizar a crítica ao conceito de usuário. Por fim, é trazia a perspectiva da Complexidade (MORIN, 2015), por meio do conceito de Sujeito para discutir as contribuições deste deslocamento conceitual para os projetos de Design Estratégico.

Palavras-chave: Complexidade, Design Estratégico, Tecnologia, Usuário e Sujeito.

INTRODUÇÃO

A Revolução 4.0 traça caminhos marcados pelo paradoxo do avanço tecnológico e a precarização nas relações sociais. A criação de modelos para análise da exponencial geração de dados, caminha de mãos dadas às discussões sobre os parâmetros éticos e impactos políticos na sociedade.

À medida que tecnologias digitais como ciência de dados, internet das coisas, aprendizado de máquina, inteligência artificial e realidades estendidas avançam, torna-se evidente a necessidade de levantar questões críticas sobre a maneira como projetamos (GIACCARDI; REDSTRÖM, 2019). Faz-se essencial uma discussão que contemple a reflexão sobre quais paradigmas e processualidades conduzem o pensamento projetual desde a sua origem.

Segundo Giaccardi e Redstrom (2019), a evidente proliferação de manifestos reivindicando discussões sobre parâmetros éticos e perspectivas políticas fornecem insumos potenciais para vislumbrar um futuro melhor, pois esses manifestos também “expressam uma profunda preocupação e até mesmo medo do estado do mundo e do papel da tecnologia nele”.

Muito embora o Design Estratégico como abordagem metodológica permita a exploração do tema Tecnologia a partir de uma perspectiva sistêmica, suas contribuições são comumente vistas de maneira mais concentrada na dimensão projetual para criação de produtos e serviços, que gerem experiências agradáveis e fluídas na sua jornada de uso. O foco está em resolver tarefas dos usuários de maneira fácil e otimizada.

De acordo com Celaschi (2017), a confiança exclusiva na engenharia tradicional não é mais suficiente para pensar estes sistemas. Torna-se urgente combinar outros conhecimentos de diferentes ramos das disciplinas para criar plataformas que permitam refletir a riqueza social e cultural existente nas relações humanas. O pensamento analítico dominante nas engenharias deixa inúmeras lacunas que os métodos oriundos das ciências exatas, não podem suprir. São frameworks, métodos e ferramentas que não somente encaram o designer como um projetista-resolvedor de problemas, mas como um executor de tarefas orientado à performance. Ou seja, o designer torna-se um “automatizador” de processos, na qual se vale da aplicação mecanicista de procedimentos definidos, de acordo



com uma lógica variável, porém não imutável. Esta orientação limita os processos criativos orientados por um olhar sistêmico.

Os designers possuem um papel importante a ser desempenhado na proposição de projetos que provoquem transformações sociais e culturais. Ao criar visões de futuro que cruzam tecnologia e design, torna-se ainda mais necessário refletir sobre quais parâmetros éticos e políticos os projetos são concebidos, ou seja sobre quais preceitos embasam a construção dos discursos presentes no projeto e que irão orientar os indivíduos durante as suas interações.

Este ensaio busca promover uma reflexão sobre as limitações do conceito “Usuário” para os projetos de design, assim como propor a sua substituição pelo conceito de Sujeito, proposto por Edgar Morin (2015).

A SUPERAÇÃO DO USUÁRIO PARA A VIDA DOS SISTEMAS

Um mito comum sobre os ambientes digitais, de acordo com Drucker (2014), é que ele é estável, até mesmo arquivístico (no sentido de sua permanência), e que é "imaterial" (no sentido de não ser instanciado na realidade analógica). Entretanto, a exploração mais profunda sobre o tema traz o oposto. Segundo a autora, enquanto o código binário traz a base para toda a atividade digital no nível dos circuitos elétricos, ou seja, nos objetos tecnológicos físicos, a operação dos ambientes digitais depende da capacidade deste código codificar outros sistemas simbólicos. Em outras palavras, o que torna a computação tão poderosa não é o código "em si" como 1 e 0, mas o código em sua capacidade de converter, transmitir e representar através de símbolos informações sobre determinado contexto.

Na visão da autora, a computação é infinitamente mais poderosa que o cálculo, que é matemática simples, pois envolve a manipulação de símbolos por meio de sua representação em código binário. No entanto, há uma tensão entre a responsabilidade de codificar informações, conhecimento, artefatos e outros materiais em formato digital e a perda de informações de um objeto analógico ou, no caso de um artefato digital nato, sua fragilidade para migração e atualização.

O problema com tais procedimentos é que eles inevitavelmente reduzem e restringem as opções interpretativas das informações, ao reforçar a lógica causa e efeito, que permeia os métodos utilizados para concepção dos projetos. A principal característica



deste movimento é a conceituação das pessoas como “usuárias”. De acordo com Baumer e Brubaker (2017), o usuário é uma noção modernista, que enfatiza os valores de eficiência, calculabilidade e previsibilidade. Mesmo em abordagens que indicam considerar os indivíduos como “humanos”, ainda sim os projetos são realizados na perspectiva das pessoas possuírem um papel a ser desempenhado nos projetos, e este determinará suas possibilidades de interação e ação. Ao projetar na intersecção entre design e tecnologia, os pesquisadores devem buscar uma perspectiva humanizadora ao investir em métodos que permitam a extensão de suas capacidades intelectuais e imaginativas ao invés de “se contentar com ferramentas que limitam a interpretação a uma “leitura” daquilo que já foi classificado e medido” (MASSOM, 2017).

Segundo Eef Massin (2017), grande parte da prática de pesquisa em dados hoje não envolve o tipo de intervenção interpretativa pela qual as humanidades são conhecidas. De acordo com a autora, os “pesquisadores estão tão maravilhados com seus dados e visualizações que ‘esquecem’ de também atribuir significado a eles” (MASSON, 2017), se concentrando tão minuciosamente em dados macro, que não conseguem olhar para as relações entre eles e realizar o processo de significação de maneira criativa e aberta. Tal preocupação afeta diretamente os métodos aplicados aos projetos de design.

O pensamento de que o processamento automatizado de dados empíricos possibilita uma perspectiva neutra sobre a realidade, não afetada pela subjetividade humana, é exaltado em trabalhos científicos, como um Ode a desumanização das informações utilizadas como insumos projetuais. Sem a reflexão crítica sobre a potencialização dos discursos dominantes reproduzidos pelos designers e que determinam o papel e o limite da autonomia que os indivíduos nos projetos. Johanna Drucker, faz uma afirmação semelhante, ao focar nas práticas de visualização de dados:

[...] as ferramentas usadas para esta finalidade são frequentemente tratadas como se as representações que elas prestam fornecessem acesso direto ao “que é”. Desta forma, a distinção entre a observação científica (o ato de criar uma descrição ou imagem estatística, empírica ou subjetiva) e os fenômenos observados está sendo colapsada. (Drucker 2014: 125).

A consequência da redução das pessoas à lógica causa e efeito, homogeneiza também as narrativas e reforça os padrões sociais, éticos e políticos dominantes. De acordo com



Baumer e Brubaker (2017), a fixação míope no usuário limita nossa capacidade de ver outras configurações de interação com computadores, particularmente as nuances relacionais que não estão submetidas à lógica de "uso". A "Useficação" das pessoas, conforme indicado pelos autores, apresenta dois desafios: primeiro, reduz a pessoa a um constructo que não é capaz de lidar com a complexidade da experiência humana, e segundo, coloca o fardo de explicar a totalidade do que é "humano" sobre este constructo. Nos sistemas concebidos pelo viés da Interação Humano-Computador (IHC), não há espaço para interações que fujam à lógica pré determinada pelo projetista. Todos os elementos possuem uma função e o processo de significação que se nutre do acaso, é um horizonte inalcançável às pessoas. O usuário é um indivíduo despido do poder de criar relações de maneira reflexiva criativa, pois está submetido antes de mais nada às possibilidades imaginadas pelo designer do projeto.

Neste sentido Giaccardi e Redstrom (2019) indicam que para neutralizar efetivamente o determinismo tecnológico que domina as narrativas, é necessária uma discussão crítica e criativa sobre os futuros possíveis (no plural significativo). Para isso, torna-se essencial um olhar profundo sobre as teorias e metodologias de design para abordar o universo em expansão de algoritmos. Segundo os autores, torna-se necessária "uma prática de design mais do que humana" (GIACCARDI; REDSTRÖM, 2019). Essa compreensão evidencia a necessidade de um olhar sistêmico e redefine a centralidade no "usuário" para uma centralidade na processualidade, ou seja, uma forma de compreender e praticar ciência "que articula significados, interpretação, cenários, métodos ou projetos" (BENTZ, 2014).

Eef Masson (2017) chama atenção sobre a necessidade de "reflexão sobre os fundamentos das abordagens computacionais, tanto técnicas quanto epistemológicas". A complexidade dos sistemas, contexto histórico, profundidade analítica, crítica e interpretação, levanta a questão sobre como o Design Estratégico pode contribuir para neste cenário. De acordo com a autora:

Os projetos digitais devem evoluir de sua atual interdisciplinaridade para uma 'transdisciplinaridade' mais profunda, que 'radicaliza as normas e práticas disciplinares existentes e permite aos pesquisadores irem além de suas disciplinas parentais, usando uma estrutura conceitual compartilhada que reúne conceitos, teorias e abordagens de várias disciplinas em algo novo que transcende todas elas '(ibid .: 298). (MASSON, 2017)



Neste sentido, a transdisciplinaridade que caracteriza a abordagem do Design Estratégico se mostra como uma abordagem possível por exercitar o diálogo transversal e cooperativo entre áreas, organizações e profissionais (BENTZ, 2014), além de ter como objetivo a compreensão do mundo presente. Isso ocorre essencialmente porque ela leva em consideração a unidade do conhecimento – a não separabilidade – expressa pelo prefixo “trans”, que indica, ao mesmo tempo “entre as disciplinas, através das diferentes disciplinas e além de qualquer disciplina” (NICOLESCU, 1999, p. 2).

Aliado à perspectiva da Complexidade, o Design Estratégico como abordagem metaprojetual, carrega consigo uma visão aberta de projeto, permeada pela instância reflexiva (BENTZ, 2014). Ele contempla a relação com o acaso e a multiplicidade de interações e interferências em um número muito grande de unidades, incertezas, indeterminações, fenômenos aleatórios (MORIN, 2015). Tal episteme aponta também para o indivíduo como um sujeito complexo, dinâmico, não separado do sistema que integra.

Ao avançar sob a luz da Complexidade, avançamos para um caminho inevitável: a superação do usuário, para manifestação do sujeito. O conceito redutor, simplista e altamente baseado em aspectos funcionais do usuário, não são suficientes para projetar sistemas complexos que coevoluem e refletem os aspectos humanos inerentes à vida. O conceito proposto por Morin (2006), propõe um Sujeito advindo de uma base bio-lógica, enquanto seres sociais e culturais, que dependem da cultura, da língua e do saber para sobreviver e manter a autonomia, que só é possível em termos sociais e relacionais. Para além da realidade objetiva, nos sujeitos, a sensibilidade ocupa o espaço da diferenciação, distinção e reunificação, na medida em que permite que eles criem novas práticas para ressignificação dos processos existentes nos projetos.

O deslocamento do conceito de Usuário para o conceito de Sujeito é o aspecto fundamental para que pelas lentes do design estratégico seja possível conceber métodos para criação de projetos de design e tecnologia vivos, ou seja, com abertura para relações influenciadas pelo acaso e processos suscetíveis à ressignificação.

CONSIDERAÇÕES

As tecnologias computacionais emergentes e em rede, orientadas à uma evolução técnica desafiam os designers a criar projetos digitais que reflitam a complexidade das



relações humanas. A subjetividade nos processos de design, que acontece na esfera metaprojetual (BENTZ; FRANZATO), convida ao cruzamento transdisciplinar de conhecimentos e elaboração de novos métodos que rompam com os discursos dominantes, oriundos da fragmentação do sujeito ao transformá-lo em usuário. A renúncia ao universalismo da "Useficação" das pessoas (BAUMER; BRUBAKER, 2017), abre espaço para que designers exercitem seu potencial criativo para conceber métodos para criação de projetos variáveis, que coevoluem a partir das relações espontâneas e inesperadas.

A dimensão ética e política no deslocamento do conceito de usuário para o conceito de sujeito se dá pela abertura para manifestação da multiplicidade de papéis possíveis para as pessoas aos quais o projeto se dedica, assim como a possibilidade de expressão de suas subjetividades. Em contraponto a um discurso dominante proposto pelo designer, na qual os papéis estão estabelecidos, assim como os padrões éticos e políticos que regem o sistema. Padrões estes, que estão submetido ao valores dos próprios designers criadores do projeto. Ao levar em consideração a relação vertical entre o designer e o "usuário", os projetos possuem traços de dominação que limitam as relações, ao invés destes projetos servirem como uma plataforma para evolução a partir de sujeitos que expõem suas contradições e particularidades no sistema para expandi-lo e aprimorá-lo.

Por fim, acredita-se que ao levar em consideração o conceito de sujeito proposto por Morin (2015), surge um novo horizonte para criação de métodos que renovem as práticas de design, assim com o fortalecimento do seu potencial sociocultural transformador.



REFERÊNCIAS

BAUMER, Eric; BRUBAKER, Jed R.. “Post-userism.” *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (2017).

BENTZ, Ione; FRANZATO, Carlo. O metaprojeto nos níveis do design, p. 1416-1428. In: Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design [= Blucher Design Proceedings, v. 9, n. 2]. São Paulo: Blucher, 2016. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/despro-ped2016-0120

BENTZ, Ione M.G. Processo de projeto: do ponto de vista aos efeitos de sentidos, p. 570-579. In: Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design [= Blucher Design Proceedings, v. 1, n. 4]. São Paulo: Blucher, 2014. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/designpro-ped-01254

CELASCHI, Flaviano, “Advanced design driven approaches for 4.0 Industry framework. Human centered dimension in fourth digital-industrial revolution”, *Strategic Design Research Journal*, v. 10, n. 2, 2017, pp. 97-104. <http://revistas.unisinos.br/index.php/sdrj/article/view/sdrj.2017.102.02> [September 22, 2017].

DRUCKER, Johanna. 2012. “Humanistic Theory and Digital Scholarship.” In *Debates in the Digital Humanities*, ed. Matthew K. Gold, 85-95. Minneapolis: University of Minnesota Press. —. 2014. *Graphesis: Visual Forms of Knowledge Production*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

GIACCARDI, Elisa; REDSTRÖM, Johan 2019 Technology and more-than- human design practice. *Design Issues* Autumn 2020, Vol. 36, No. 4.

MORIN, Edgar. *Introdução ao Pensamento Complexo*. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2015.

_____. *A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2006.

MASSON, E, Schäfer, TM, Van Es, K. Humanistic data research: an encounter between academic traditions. In: Schäfer, TM, Van Es, K (eds) *The datafied society: studying culture through data*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2017, pp. 25–37.

NICOLESCU, Basarab. *O manifesto da transdisciplinaridade*. São Paulo: Triom, 1999.



Orquestrando processos projetuais a partir das múltiplas vozes que emergem durante a projeção

Marcia Regina Diehl

Doutoranda PPG Design Unisinos : mr_diehl@edu.unisinos.br

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

"[...] Ce chaos originel ne doit pas inquiéter ; bien au contraire. Il est la marque d'un esprit qui ne s'alimente pas de simplismes et de certitudes toutes faites. Le problème est d'en sortir sans trop tarder, et à son avantage." (CAMPENHOUDT; QUIVY, 2011).¹

Resumo: O presente ensaio apresenta o embrião de uma proposta de processo projetual de co-design voltado ao desenvolvimento de artefatos baseados em tecnologias emergentes. Tal proposta partiu de insumos encontrados na realização das primeiras atividades da minha pesquisa de doutoramento. Sendo assim, no ensaio apresento as conexões que me trouxeram até aqui, os dados de campo que catalisaram a proposta e os questionamentos, naturais para este momento, sobre a proposta em si, bem como sobre o caminho a seguir.

Palavras-chaves: processo projetual; codesign;

¹ Tradução: Este caos original não deve preocupar; pelo contrário. É a marca de uma mente que não se alimenta de simplismos e certezas prontas. O problema é sair dela sem demora e com vantagem.



O CAMINHO DA PROPOSIÇÃO

Considerando o propósito da Jornada de Estudos Avançados em Design Estratégico, que é o de promover um debate sobre o tema que inquieta o discente ou egresso do Programa de Pós-graduação em Design Estratégico da UNISINOS, este ensaio apresenta algumas considerações a respeito de uma proposta de método direcionado às práticas projetuais que envolvam tecnologias digitais emergentes. Descrevo aqui uma ideia que emergiu recentemente a partir da reflexão sobre dados coletados em campo. Apresentarei muito mais a lógica que culminou no pensamento que ora ocupa minha mente do que um cotejamento entre autores. Dito isto, seguimos.

Algumas questões vêm inquietando a minha mente no que se refere à elaboração do processo projetual, meu objeto de pesquisa: um processo de co-design que conta com participantes fortemente subjetivados por seus saberes, oriundos das disciplinas de humanidades, computação e design. Neste sentido, me inquietam duas questões: a realização efetiva de um diálogo entre participantes com visões de mundo tão diversas e a elaboração de um processo projetual que seja suficientemente instigante para manter os participantes engajados durante a maior parte de tempo possível. Tendo em vista estas duas questões, fui à campo investigar. Ressalto que não cabe no escopo deste ensaio apresentar todo o processo de pesquisa realizado até então. Portanto, vou apresentar apenas parte do que foi realizado.

Os dados foram coletados a partir de entrevistas em profundidade realizadas com pessoas da área de humanidades, computação e design. Tais atividades visavam deixar emergir informações a respeito do *modus operandis* dos entrevistados de forma a iluminar a elaboração do processo projetual. Sendo assim, a entrevista se deu em torno de temas como inspiração, interação, motivação, computação, humanidades e design. Vários foram os insumos encontrados ao se fazer a interpretação dos dados, mas para este momento de discussão trouxe somente aqueles que constroem o caminho da proposta: curiosidade, motivação e ter seu próprio processo criativo².

² Para os escopos deste ensaio entendo processo criativo como sendo o método utilizado pelos entrevistados quando confrontados a encontrar uma solução para um dado desafio.



Os entrevistados sugerem que curiosidade e motivação são grandes aliados para mantê-los engajados. E, como fatores que os levam a engajar-se em alguma atividade, entendem:

- conhecer o processo cognitivo de alguém (ti1);
- Posso trabalhar com coisas totalmente nada a ver, mas que podem me trazer curiosidade. (dg1);
- (...) quero saber o que a pessoa gosta nele [o assunto sobre o qual está sendo conversado, mas que o interlocutor não necessariamente gosta], e como interpreta. (ti1);
- eu gosto de conversar sobre tudo, não tem um tema que não me interesse, não tem conversa que eu ache enfadonha. sempre aprendo alguma coisa nova. (hm1);
- no design pessoas diferentes, background diferentes que me faz ter vontade de participar (dg1).

Além disso, são explicitamente motivados a ampliar suas bases de conhecimento seja através de conversas ou experiências ‘meu vocabulário e conhecimento se expande. (dg1)’; me leva a aprender várias coisas (dg1).

Entre os entrevistados, não existe unanimidade a respeito da forma como operam seus processos criativos. Ou seja, eles não seguem obrigatoriamente um método criativo previamente elaborado, mas é perceptível que cada um deles tem consciência de possuir seu próprio método, como pode ser lido abaixo:

- buscar analogia com problemas anteriores, com modelagens anteriores de problemas, com outros problemas inéditos, buscar modelagem inédita (ti’);
- entender a natureza do problema, observar os recursos que eu tenho e estabelecer relações entre estas duas coisas;
- vem de juntar diferentes pedaços de diferentes coisas: uma experiência que eu tive, uma coisa que eu li. (hm1);
- (...) Já tendo o modelo mental desta tarefa uso para [realizar outra tarefa] pela primeira vez (ti1);



- ‘(...) faz uma reunião, 3 dias depois apresenta um rascunho e discute novamente, e vai construindo. (...) é tudo muito tosco no início (dg1);
- tenho pilhas e cadernos de coisas anotadas sobre design que vou revisitando de vez em quando. Tenho semanas que fico maluco por uma ideia e fico trabalhando nelas (dg1);
- ter a mente ocupada. sonhar com o problema (...) para mim ele não é todo consciente, todo pensado. ele é uma coisa que... chega uma hora que estas peças se aproximam, e vão fechando uma figura e ó.. é isso aí (hm1).

Inspirada pelo segundo critério do pensamento sistêmico de Capra (1997, pg. 46) – capacidade de deslocar a própria atenção de um lado para o outro entre níveis sistêmicos, transfere duas falas dos entrevistados para outra situação. Tornando mais claro, na primeira, logo abaixo, estávamos conversando sobre criação de produtos de tecnologia digital, mas ao reler a frase - o designer cria para algum fim, mas o usuário pode usar como quiser. O designer não tem capacidade de determinar o que a tecnologia vai fazer - buscando outros sentidos nos dados, pensei se não seria possível considerar o processo projetual que está sendo elaborado como um produto. Nesse sentido, os usuários, no caso os participantes do processo projetual, dariam o uso que lhes interessasse ao processo projetual, alterando-o ou modificando-o. Indo mais além, imediatamente me questionei se não seria possível elaborar um processo projetual junto com os participantes, a partir de suas percepções, de seu *modus operandis*. Isso faria com que a própria elaboração do processo projetual seja um desafio que venha a lhes motivar.

Sendo assim e considerando que:

- 1) os entrevistados, durante suas falas, demonstram que são motivados pela vontade de aprender, possuem muita curiosidade e, principalmente, são conscientes de seus próprios processos criativos;
- 2) entendemos o mundo a partir de um viés de abertura³ e de autopoiese⁴;

3 O viés de abertura é aqui entendido no sentido dos sistemas abertos que são influenciados e influenciam os sistemas externos à um dado sistema. (BERTALANFFY, 2009; CAPRA, 1997)

4 Utilizo aqui o seguinte conceito de autopoiese: “Trata-se de uma rede de processos de produção, nos quais a função de cada componente consiste em participar da produção ou da transformação de outros componentes da rede. Desse modo, toda a rede, continuamente, ‘produz a si mesma’”. (CAPRA, 1997).



propomos um processo de projeção que seja construído pelos próprios participantes, durante a ação projetual, a partir de um dado desafio inicial. Nesta proposta, o designer operaria como um orquestrador das dinâmicas que surgirem. Ora aportando seus conhecimentos a respeito de técnicas e ferramentas projetuais, ora adaptando tais conhecimentos para o contexto que se apresenta, ora estimulando e desafiando os participantes. Desta forma, retomo o título deste pretencioso ensaio - Orquestrando processos projetuais a partir das múltiplas vozes que emergem durante o processo projetual – apresentando-o como sendo uma síntese da proposta.

Ciente de que existem lacunas que esclareçam melhor a proposta, me sinto no dever de, pelo menos, apresentar algumas explicações a respeito do título. A expressão ‘múltiplas vozes que emergem’ refere-se ao fato de os participantes fazerem emergir de suas vozes a elaboração do processo projetual no qual operarão. A expressão ‘orquestrado durante a ação’ refere-se ao fato de o designer assumir para si a responsabilidade de criar diretrizes iniciais. E, além disso, ocupar-se de manter os participantes operando o processo projetual de forma conjunta e unida em busca do resultado para um desafio proposto. A respeito de outros conceitos citados ao longo do texto, alguns deles são rapidamente apresentados nos rodapés do ensaio.

Para encerrar, deixo este texto como um gatilho para discussão. Pois, muito embora ele esteja carente de teoria, contém o cerne da proposta estando à espera das considerações do leitor.

REFERÊNCIAS

BERTALANFFY, Ludwig von. Teoria geral dos sistemas: fundamentos, desenvolvimento e aplicações. 4a. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

CAMPENHOUDT, Luc Van; QUIVY, Raymond. Manuel de recherche en sciences sociales. 4a. ed. [S. l.: s. n.].

CAPRA, Fritjof. A Teia da Vida: uma nova compreensão científica dos sistemas vivos. Tradução Newton Roberval Eicheberg. São Paulo, SP: Editora Cultrix Ltda., 1997.



Minha Arte, Minha História ou Patrimônio Sociocultural?

Marina Ciravegna da Rosa¹

Debora Barauna²

1 Mestranda do PPG Design Unisinos: marinacdarosa@gmail.com

2 Orientadora do PPG Design Unisinos: dbarauna@unisinos.br

Resumo: A transformação digital da arte já está em curso e os artistas mostram dificuldades em manter sua catalogação contínua, se utilizando das tecnologias e padrões existentes para a devida documentação e divulgação do seu trabalho. Entretanto, entendemos a importância desse processo tanto para o registro histórico de uma sociedade como uma forma de promover o acesso à cultura. Desta forma, este ensaio destinou-se a compreender a problemática de engajamento do artista plástico com a catalogação digital de suas obras. Parte-se, para isso, de uma perspectiva interpretativa experiencial do processo junto a esses profissionais da arte. Enfim, o ensaio mostra que a problematização gerada permitiu elucidar a existência de três eixos, em que processos e conceitos estratégicos de design possam ser experienciados, a fim de construir cenários futuros de engajamento do artista na promoção da sua arte, da sua história e do patrimônio sociocultural de uma nação.

Palavras-chave: Transformação digital, digitalização, imagem, obra de arte, Design Estratégico



Introdução

De um modo crescente, mas não recente, o universo das artes plásticas tem caminhado rumo à digitalização¹ das obras, sendo liderado primeiramente pelos Centros de Documentação dos museus e instituições de educação, além do mercado editorial e, posteriormente, pelo próprio mercado das artes para efeitos de divulgação do trabalho do artista. Há uma profusão de imagens digitalizadas com ou sem créditos tanto do artista quanto do fotógrafo. A pulverização digital da arte já está em curso e existem alguns pontos positivos e negativos para o ecossistema envolvido. Entre os positivos estão: (1) O acesso – o maior ganho de todos – às coleções de museus, de instituições de ensino, de colecionadores particulares e de galerias. Uma visita virtual ao Louvre pode ser feita usando um dispositivo móvel, literalmente na palma da mão, por qualquer pessoa que tenha alcance a um aparelho com internet e mínimas noções de uso. Sem dúvida alguma, é uma possibilidade evocada desde o início da internet². (2) Outro ponto positivo é a facilidade para estudar os artistas contemporâneos menos conhecidos, através de suas páginas, fundações culturais e mecanismos de busca sofisticados como o Google Arts. Já os pontos negativos dizem respeito às seguintes questões: (1) Uma ausência de curadoria de conteúdo que facilite a interpretação ou que instigue a reflexão. Como os conteúdos estão a uma pesquisa no Google images de distância, uma Tarsila do Amaral pode ser vista junto com a rara pintora do período Renascentista Sofonisba Anguissola, o que não traz prejuízo, mas também não cria um conteúdo coerente a apreciação da arte por um público amplo e heterogêneo - acesse o QRCode para ver as Figuras 1 a 3. (2) Outro ponto negativo é a qualidade das imagens que passam a estar disponíveis depois do uso dos onipresentes dispositivos móveis em que não, necessariamente, há um cuidado com o registro fotográfico (ou mesmo vídeo) da obra. (3) Existe ainda outro ponto de atenção e especial relevância, que é o uso inadequado de fotografias sem a preocupação com os direitos de imagem (dar crédito ao criador da obra e ao criador do registro).



1 Por digitalização se compreende todas as ações de registro das artes plásticas em formato digital e seus metadados. A origem pode ser: fotografia, escaneamento, modelos 3D, impressão 3D ou outras.

2 Essa possibilidade de visita virtual sempre encontrou as barreiras como o simples questionamento: ela poderia substituir a visita presencial e tirar os 'clientes pagantes' do museu?



A difusão digital das obras de arte é baseada no registro fotográfico³ (na representação da obra) e se torna um auxílio significativo de acesso à cultural. O artista, como curador de sua própria arte, precisa se engajar no processo de digitalização, organização e geração dos metadados das representações de sua obra. Assim ele pode contar sua própria história e permitir que curadores e apreciadores encontrem, inclusive, novos significados e interpretações, o que enriquece o panorama cultural da sociedade. Entretanto, a dificuldade do artista de se transportar para um eixo digital, de organizar os materiais gerados a partir de sua obra, perpassa questões técnicas, normativas (quais padrões de metadados seguir) e acomoda-se em aspectos comportamentais, de modos de pensar e agir. Doravante, um processo de abertura do artista precisa existir em direção à compreensão de que, para ser reconhecido, é preciso se fazer presente no mundo digital (em redes sociais, sites próprios, galerias e museus).

Contudo, a dificuldade do artista em manter sua catalogação atualizada está no cerne da questão levantada por nós: quais seriam os entraves de engajamento do artista no processo de produção de registros de imagens e metadados relativos às suas criações? Assim, este ensaio buscou compreender essa problemática. Para isso, nós consideramos uma perspectiva interpretativa experiencial, da autora principal deste trabalho, diante da sua relação com a digitalização de obras de arte para artistas plásticos. Contudo, o ensaio se direcionou para o delineamento de 3 eixos de compressão da problemática de engajamento do artista e para a formulação de novas questões, conforme segue: como é possível propor caminhos estratégicos para um engajamento natural do artista para a digitalização de suas obras, sem que isso se torne um fardo burocrático, mas, sim, parte do seu processo criativo, logo intuitivo, fluído e até divertido. É preciso que o artista perceba, com isso, a riqueza em promover a sua arte, a sua história e a cultural para toda uma sociedade

O artista e a catalogação

O processo criativo dos artistas, muitas vezes, é repleto de momentos de questionamento, insatisfação com o próprio trabalho, reinício em um ciclo - curto para

³ Em sua maioria é o registro fotográfico, mas como dito anteriormente, podem ser outras fontes de digitalização (escaneamento, modelos 3D, vídeos, impressão 3D).



alguns e longo para outros. O ápice desta angústia é definir que a obra está, finalmente, pronta. É após este momento que a obra, geralmente, se torna objeto de catalogação, sendo coletados os dados mais básicos de uma obra: título, série, técnica, suporte, dimensões e ano. Toda a 'vida' de um artefato artístico é digna de ser registrada: a concepção da ideia, a escolha dos materiais, o processo de criação/confecção, o momento em que se decide que a obra está pronta e, como em um diário, também as menções a participações em exposições e prêmios, bem como o momento em que ela passa a fazer parte de uma coleção. No entanto, ações de catalogação de obras de arte ocorrem, em sua maioria, no final da cadeia: no momento em que a obra faz parte de um acervo. Os acervistas⁴ precisam encontrar dados a respeito da obra, em um momento em que o artista geralmente não está mais disponível ou não possui mais as informações necessárias. Para efeitos de arquivamento, a informação estará incompleta e pode privar o acesso a muito de sua significação. Já é, de um modo geral, difícil resgatar toda essa historiografia de uma obra em entrevistas com o artista, quando esse trabalho é iniciado após o seu falecimento, se torna mais complexo e certamente incompleto.

Nas Figuras 4 a 7 (acessar o QRCode) podemos verificar distintas formas de catalogação utilizadas em diferentes museus. A cada vez que uma ação comercial é originada (venda direta ou para galeristas) ou para exposições em galerias e espaços museológicos, as informações sobre a obra são demandadas. Quando isto ocorre, as obras em questão são rapidamente catalogadas (pelo artista ou terceiros) com o formato solicitado pelo demandante (digital e analógico), encaminhadas e armazenadas em pastas com os nomes dos eventos que dispararam a ação.



Os mecanismos de indexação foram construídos tomando como base o conteúdo do documento chamado de 'item em mãos'. A partir da década de 1990 são iniciadas pesquisas para elaborar padrões de uso dos metadados das imagens para tornar a indexação mais próxima do uso da fotografia como representação de um item que, muitas vezes não faz parte do acervo da instituição (WENG; MI, 2006, p. 219). René Magritte (artista plástico belga) elaborou em 1929 uma pintura de um cachimbo com a escrita 'Ceci n'est pas une pipe' (Este não é um cachimbo) - acessar QRCode - Figuras 8 e 9. Seu objetivo era fazer

4 Profissionais responsáveis pela catalogação e preservação do acervo das instituições culturais públicas ou privadas.



pensar sobre a nossa necessidade de tratar o representado como real. A foto de uma obra de arte não é a obra de arte e, como tal, apresenta desafios em sua catalogação e significação. Uma fotografia (digital ou analógica) pode ser uma representação de uma obra de arte, pode ser a obra de arte em si (no caso de fotografias autorais) e pode ser ambas (obra e representação da obra).

Eixos de compreensão



Para esse breve ensaio, foram considerados três eixos de compreensão, que nos exigirão um pensar e agir estratégico do design, a fim de contribuir com o processo de digitalização da arte, salvaguardando o seu potencial sociocultural. Esses três eixos são: comportamental, documental e tecnológico.

Eixo comportamental

A questão desse eixo está em compreender se possível persuadir os artistas a catalogarem seus trabalhos. Para tanto foram avaliados dois métodos e modelos de sistemas persuasivos (Persuasive Design processes), sendo um deles o Fogg Behavior Model (FBM) de Fogg (2010) e o outro o The Capability, Opportunity and Motivation (COM-B) de Michie et al. (2011). O FBM tem mostrado que para conduzir uma pessoa a ser persuadida – no nosso caso o artista – a um comportamento esperado – realizar os registros de todo o processo criativo – três condições devem ser cumpridas, essas são: 1) motivação para fazer o comportamento; 2) habilidade ou capacidade de fazê-lo facilmente e 3) gatilho que se encaixe no momento certo para fazer o comportamento acontecer (FOGG, 2010). Já o método COM-B hipotetiza que, para que o comportamento alvo seja executado, deve haver interações entre capacidade, oportunidade e motivação (MICHIE et al, 2011). Esses métodos são duas perspectivas possíveis de agir estrategicamente no eixo comportamental, porém, ainda é necessário maior aprofundamento para compreender suas reais possibilidades.

Eixo documental – padrões de catalogação

Já neste eixo o objetivo é identificar padrões existentes no mercado das artes para a catalogação e, com isso, imaginar/visualizar, por meio do processo criativo do design, modos



de agir sobre a rigidez do universo documental, oferecendo maior fluidez a catalogação necessária das obras. Têm sido, habitualmente, propostos dois modelos para catalogação dos metadados de obras culturais: os Functional Requirements for Bibliographic Records (FRBR) (IFLA, 1997) e o conjunto de normas Cataloging Cultural Objects (CCO) (SIGLER, 2006). Estes modelos utilizam os metadados das fotografias (e também de vídeos) para sistematizar o acervo artístico de uma instituição. Estes dois padrões citados são os seminais, mas não são os únicos e a pesquisa ainda buscará evidenciar quais os mais utilizados atualmente e se adequariam melhor às características de fluidez, não linearidade e integração recomendadas nesta visão.

Eixo tecnológico

Neste eixo não serão propostas tecnologias em específico, mas será abordado o panorama geral da tecnologia como veículo para integração entre vários atores do processo, divulgação dos artistas e suas obras e amplo acesso às artes. Na visão de Giannetti (2002), as tecnologias digitais tornam a imagem “infinitamente maleável” sendo que há uma necessidade de refletir o processo, o contexto e a processualidade artística centrada no objeto, bem como reinterpretar os papéis de autor e observador. Austin & Doust (2007) descrevem que a hipertextualidade oferecida pelas tecnologias atuais permite um acesso não linear possibilitando uma integração e sobreposição de conhecimentos. O eixo se concentra em reflexões a respeito das novas formas de interação entre o público, a arte e a cultura.

Design estratégico

O fio condutor, como abordagem metodológica para a criação de estratégias para o engajamento dos artistas, será o Design Estratégico que irá unir estes três eixos. Inspirados por Mauri (1996, p.23) pensaremos no projeto como “espaço aberto da consciência, como local de encontro e de integração de âmbitos de experiência múltiplos, de pontos de vista, significados, ressonâncias diferentes, de uma ‘inteligência coletiva’, onde reside a complexidade”. A busca é por um modo de operar não linear, mas criativo, respeitando o fazer da arte, porém capaz de promover um deslocamento natural, orgânico, fluído por



parte do artista, em relação à catalogação de suas obras, de sua história e da cultural de uma sociedade.

Questionamentos

Este ensaio foi frutífero ao possibilitar a abertura a questionamentos. Muitas questões foram ensaiadas, umas delas é como persuadir o artista a cadastrar a sua criação desde o início. O que quer que venha a ser sugerido precisará reunir atributos de facilidade de uso, integração com instituições (ensino, museus e galerias) e, principalmente, ser atrativo ao artista para que se sinta motivado a fazer parte desta transformação digital. Isso implica questionamentos a respeito da complexidade, da interação, das competências para a produção e organização dos conhecimentos, dos significados das escolhas abordados pelo Design Estratégico.

Considerações finais

O Design, em sua transdisciplinaridade, se insere no âmbito da Educação, Cultura e Arte e pode contribuir, por meio do seu pensar e agir estratégico, em tornar mais acessível – tanto em compreensão, quanto em tecnologia - a Arte. E essa acessibilidade deve ser desenhada de forma que faça sentido para o artista a sua participação desde o início da jornada, percebendo neste seu ato parte da sua ética em oferecer algo ainda mais permeável para a sociedade do que o valor unitário de sua obra. Ainda, ao artista, pode ser oferecida uma oportunidade de narrar sua obra não só em momentos de palco ou vitrine, mas na sua intimidade de criador, possibilitando a toda uma sociedade interessada a chance de compreender um pouco do artista, da sua obra, da sua visão de mundo e de si mesmo. Em síntese, com um participar ativo do artista, têm-se o registro da sua arte, da sua história e do patrimônio sociocultural de uma nação.



REFERÊNCIAS

ABDESSETTAR, Saad; GARDONI, Mickaël; ABDULRAZAK Bessam; Enhancing Persuasive systems Design's productivity: towards a Domain-Specific Language for persuasion strategies - 11th International Conference on Persuasive Technology, PERSUASIVE 2016, Salzburg, Austria, April 4-7, 2016, Adjunct proceedings.

AUSTIN, T.; DOUST, R. New Media Design. Londres: Laurence King Publishers, 2007.

FOGG, B., HREHA, J. (2010). Behavior wizard: a method for matching target behaviors with solutions Persuasive technology (pp. 117-131): Springer.

GIANNETTI, C. Estética Digital: sintopía del arte, la ciencia y la tecnología. Barcelona: Associació de Cultura Contemporània L'Angelot, 2002.

IFLA - INTERNATIONAL FEDERATION OF LIBRARY ASSOCIATIONS AND INSTITUTIONS. Functional Requirements for Bibliographic Records: final report. Frankfurt, 1997. Disponível em: <<http://www.ifla.org/VII/s13/frbr/frbr.pdf>>. Acesso em: 12 ago. 2020.

MAURI, F. Projetar projetando a estratégia. In: DUNOD (Ed.). 1996. Progettare progettando strategia: il design del sistema prodotto. Milano: [s.n.].

MICHIE, S., ABRAHAM, C., ECCLES, P., FRANCIS, J., HARDEMAN, W., JOHNSTON, M. Strengthening evaluation and implementation by specifying components of behaviour change interventions: a study protocol. Implement Sci, 6(10), 10, 2011.

SIGLER, B. VRA Core 4.0 and CCO. San Marcos, TX: Texas State University, 2006. Disponível em: <<https://digital.library.txstate.edu/bitstream/handle/10877/2620/fulltext.pdf>>. Acesso em: 12 ago. 2020.

WENG, C.; MI, J. Towards accessibility to digital cultural materials: a FRBRized approach. OCLC Systems and Services, Westport, CT, v. 22, n. 3, p. 217-232, 2006.



Carnavalização: o imaginário, o lúdico e o festivo nos processos de design no ciberespaço

Izabela Garcia Padilha

Mestranda PPG Design Unisinos: izabela.garcia.padilha@gmail.com

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

Resumo: O ciberespaço, espaço de navegação online, propicia a produção de experiências estéticas imaginativas, lúdicas e festivas. Deste modo, propicia também a existência da visão carnavalizada do mundo e da vida. Em vista disso, este ensaio trata sobre o fenômeno da carnavalização partindo da reflexão empreendida por Mikhail Bakhtin. Desenvolvo as características mutáveis e transgressoras deste processo, presente em diferentes expressões da cultura brasileira. Mais precisamente, interpreto sua manifestação no desenho animado “Irmão do Jorel”. Por fim, questiono o deslocamento da visão carnavalesca como estratégia criativa nos processos de construção de cenários de design, tendo em vista o papel desempenhado pela tecnologia.

Palavras-chave: Carnavalização; Cenários; Design; Tecnologia.

*Computadores avançam
Artistas pegam carona
Cientistas criam o novo
Artistas levam a fama -
(Chico Science e Nação Zumbi)*



Introdução

Os valores modernos fundados na dicotomia entre razão e sensibilidade, desembocaram na compreensão funcionalista e tecnocrática da ciência e da vida. Foram racionalizados os mais diferentes aspectos da existência humana, e segregado o lúdico, o festivo e a imaginação, como superficialidades e “bobagens inúteis” (Maffesoli, 2018). A existência moderna e ocidental foi disciplinada pela razão técnica e isso também acometeu o design. As interpretações hegemônicas da área tem um vínculo fortemente industrial e as vertentes contemporâneas enfrentam esses imperativos constitutivos do design.

Nesse momento de pandemia, vejo, ainda com mais intensidade, que essa visão paradigmática de mundo levou ao descrédito da ciência, à crise da educação, da saúde e do meio ambiente. É uma situação paradoxal, como apresentada por Maffesoli (2018), a técnica compreendida como fonte de progresso e de autonomia da razão, atualmente possibilita a criação de correspondências mágicas: os jogos digitais, os avatares, os challenges, rolezinhos, fake news e memes da internet. Seria essa, como pontua o autor, a volta de uma estrutura antropológica lúdica que encontra espaço nas novas tecnologias digitais, numa sinergia entre o arcaico (primitivo) e o desenvolvimento tecnológico.



Essa transformação causada pela cibernética e pelas redes de comunicação online, para bem e para mal, criam novas possibilidades de ser, de se relacionar e de viver outros mundos. Incorporam as “inutilidades” e trazem para o cotidiano a dimensão do sonho e da imaginação, excluídas pela razão moderna. Segundo Bachelard (2000), a imaginação é parte constitutiva da vida, é um fenômeno do ser da linguagem. A imaginação é uma sobre-realidade, é o surreal, mas não é ilógica.

Deste modo, inserida nessa conjuntura digital, na qual experimentamos novas formas de interação com a técnica e com os outros, procurei desdobrar o conceito de carnavalização, apresentando-o como estratégia criativa para os processos de design¹. Discorro, brevemente, sobre os aspectos lúdicos, festivos e imaginativos presentes no processo de carnavalização e suas manifestações na sociedade brasileira, mais especificamente no desenho animado Irmão do Jorel, produzido pelo Cartoon Network em parceria com o Copa Stúdio.

Mas o que é carnavalização?

O conceito de carnavalização foi elaborado por Mikhail Bakhtin, no seu estudo sobre a cultura popular na Idade Média e no Renascimento (BAKHTIN, 1999). O autor recupera dados históricos a respeito da cultura popular e destaca a presença da visão carnavalesca presente em ritos e festas populares. Para o autor, a linguagem carnavalesca na Idade Média tinha o papel de inversão dos ritos oficiais celebrados pela igreja e pelo estado. A visão carnavalizada do mundo e da vida permitia uma segunda vida do povo que, no cotidiano, se encontrava condicionado às hierarquias, às regras e aos tabus impostos pela norma cristã. A visão carnavalesca, ou a carnavalização, refere-se a todo tipo de expressão cultural e artística que tenha por princípio organizador a sátira, o deboche, o riso e a relativização da autoridade.

O carnaval seria então a possibilidade de rebaixar tudo que é sublime, sacralizado e oficializado pela sociedade para o plano corporal e material. As manifestações culturais carnavalescas estariam no limite da vida e da arte, sendo o carnaval a representação artística da própria vida. Para Bakhtin (1999, p.43) a visão carnavalesca do mundo “destrói a

¹ Conceito trabalhado na minha pesquisa em curso, no contexto do desenvolvimento de projetos de dança nos espaços urbanos externos.



seriedade unilateral e as pretensões de significação incondicional e intemporal e liberam a consciência, o pensamento e a imaginação humana, que ficam assim disponíveis para novas possibilidades”. São características da visão carnavalesca a inversão dos valores estabelecidos pelas normas oficiais, a visão inacabada do mundo, não estática, festiva, exagerada, libertadora, utópica, lúdica, dessacralizadora e ambivalente da vida.

Como rito de passagem o carnaval presente na sociedade brasileira tem para DaMatta (1973), essa capacidade de revirar a lógica estabelecida e as normas cotidianas, sendo uma situação especial onde se pode vivenciar um momento pleno, de comunhão, de brincadeiras, de fantasias, de liberação do corpo, de nudez (seja ela física ou social). É um momento de catarse coletiva.

O carnaval é também interpretado por DaMatta (1997) como forma de análise dos processos sociais, visto que a visão carnavalesca do mundo estaria presente na cultura brasileira. No entanto, para além da interpretação exterior do Brasil, como país do futebol, do samba, do carnaval e da cordialidade de seus habitantes, há para o autor a coexistência de outra realidade social, desigual e violenta. Suas raízes estariam nas características aristocráticas advindas de um regime monárquico, contrastadas com os valores igualitários implantados pela república. Portanto, no nível legislativo, a igualdade é imperativa para todos cidadãos de direito, mas na práxis social têm-se o domínio das relações pessoais, que perpetuam os costumes verticais de uma sociedade de afetos e de hierarquias.

Por ter como elemento organizador as relações, o sistema social da sociedade brasileira não é necessariamente o da exclusão, mas da inclusão “...onde o básico, o valor fundamental, é relacionar, juntar, confundir, conciliar. Ficar no meio, descobrir a mediação e estabelecer a gradação, incluir (jamais excluir)” (DAMATTA, 1997). É nessa união confusa que se insere modos de navegação social, como o famoso “jeitinho brasileiro” ou ainda, sua face autoritária, do “você sabe com quem está falando?”, que expressariam a gradação e confusão entre esferas públicas e particulares, ou entre o espaço da rua e o espaço da casa.

A visão carnavalesca está presente em diferentes expressões culturais, exemplo disso são as paradas do orgulho LGBTQ+ de São Paulo, que marcam um espaço/tempo espetacular e teatralizado, de festejo e de comemoração. Espaço onde a vida e a arte se encontram, onde se pode ser quem se é. Junção de cores, que não perdem sua diversidade, mas que criam uma gradação, a imagem do arco-íris.



O fenômeno da carnavalização está inserido na literatura, nos eventos esportivos e em movimentos artísticos como o movimento Antropofágico e a Tropicália (MIRANDA, 1997). Esses movimentos criam uma espécie de “bricolagem”, pois hibridizam elementos da cultura regional e incorporam elementos de outras culturas. Outro exemplo disso é o movimento de contracultura manguebeat, que misturou elementos heterogêneos da cultura recifense com elementos da cultura americana: o maracatu e o frevo com o pop, o rock e a música eletrônica.

Como exemplo recente do processo de carnavalização incorporado à linguagem artística, cito o desenho animado *Irmão do Jorel*². A narrativa trata das aventuras de um menino que não tem seu nome revelado, chamado sempre de O Irmão do Jorel. A história mostra o cotidiano surrealista dele e de sua família em um universo tipicamente brasileiro. O menino tímido se envolve nas mais diferentes aventuras na busca por afirmar sua identidade. Bakhtin (1999) destaca o uso de máscaras como característica marcante na linguagem carnavalesca, pois permite que se institua uma identidade coletiva e menos individualizada. Nesse sentido, não revelar o nome do protagonista é estratégia que facilita o surgimento dessa identidade mais coletiva, já que O Irmão do Jorel pode ser qualquer um, seja criança ou adulto:

“[...] A máscara traduz a alegria das alternâncias e das reencarnações, a alegre relatividade, a alegre negação da identidade e do sentido único, a negação da coincidência estúpida consigo mesmo; a máscara é a expressão das transferências, das metamorfoses, das violações das fronteiras naturais, da ridicularização dos apelidos; a máscara encarna o princípio de jogo da vida, está baseada numa peculiar inter-relação da realidade e da imagem, característica das formas mais antigas dos ritos e espetáculos. (BAKHTIN, 1999, p.35)

Outra característica do processo de carnavalização no desenho animado é a sátira e o deboche da própria linguagem infantil, ou infantilizada, usada pela mídia, pelos pais e professores. O protagonista é diversas vezes colocado como alguém muito pequeno e frágil:

² O desenho é a primeira série animada criada e produzida na América Latina pelo canal Cartoon Network. Segundo Juliano Enrico, criador da série, o desenho foi inicialmente desenvolvido a partir das fotos de sua família, publicadas no fotolog. Disponível em: <https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2019/04/25/interna_diversao_arte,751334/juliano-enrico-fala-ao-correio-sobre-processo-criativo-de-irmao-do-jo.shtml> Acesso em 25 de ago de 2020



deve comer certas comidas, se comportar de certa maneira e "não pode" (frase repetida diversas vezes pela diretora da escola) fazer uma porção de outras. O menino cria então um universo inspirado nos filmes de ação do seu ídolo favorito Steve Magal (referência a Steven Seagal e Sidney Magal), que serve como forma de escapar e de relativizar a realidade autoritária imposta pela família e pela escola. Nesse contexto, seu cotidiano é marcado por uma mistura de ficção e realidade, no qual o menino vence seus medos na busca por independência.

Há também o deboche das grandes corporações representadas pela Shostners & Shostners, que produz todos os produtos do universo do desenho. Toda equipe criativa da empresa é representada por vários homens idênticos que repetem as ideias uns dos outros (sempre muito ruins). Figuras de autoridade são ridicularizadas, como o Rambozo, um palhaço militar ou militar palhaço, forte e musculoso, que está sempre com a cara fechada. O personagem é um coronel do exército, dono de uma escola militar para treinamento de palhaços, cujo objetivo é combater a seriedade do mundo.

Os personagens são muito diversos e por vezes ambíguos, construídos por traços gráficos exagerados e coloridos. Ademais, o desenho tem como sistema de organização a inclusão de elementos muito heterogêneos, constituindo um universo utópico cheio de possibilidades, trazendo inspirações da cultura regional, mescladas com elementos da cultura globalizada. Essas são algumas das características que criam um universo lúdico e divertido, ao passo que ridiculariza o próprio universo infantil e tratamento dos adultos para com as crianças.

Destaco que os exemplos citados se distanciam de qualquer pretensão ufanista, pois não estão fundados na pura glorificação da cultura brasileira como superior a outras culturas (MIRANDA,1997). Ao contrário, conservam a heterogeneidade e ambivalências culturais na relação com as outras, que é capaz de transmutar e criar o novo a partir do que já existe, de exagerar, de brincar, de jogar e de profanar. São expressões culturais e artísticas que se dão na tensão entre o regional e o universal.

No que se refere aos processos criativos a carnavalização pode, portanto, ser interpretada como estratégia criativa para os mais diversos processos de design, visto que tem potencial de transfigurar, através do riso, a cultura. Nesse sentido, a construção de cenários, entendida no design estratégico enquanto catalisadora de processos coletivos para



transformação da realidade (MANZINI, 2017; MERONI, 2008; FRANZATO, 2015), pode ser também esse espaço utópico e onírico em que há a possibilidade de imaginar novas relações e formas de organização. Penso que a construção de cenários seria o espaço/tempo para carnavalizar os projetos, habilitando o exercício imaginativo para o cozimento criativo de ambiguidades.

Nessa esteira, a tecnologia, seja ela analógica, eletrônica ou digital, torna-se ferramenta criativa, que possibilita montagens e colagens, bem como o desenvolvimento de paródias, sátiras e alegorias, na criação de novas imagens. O contexto das tecnologias digitais democratiza o acesso à cultura e a produção de novas expressões culturais. Ao seu modo, estabelecem valores mais comunitários, onde a organização das instituições, dos conhecimentos e das relações, tendem a se horizontalizar e eliminar as hierarquias (MAFFESOLI, 2018). A partir das redes sociais digitais, é possível materializar ideais colaborativos, redes de apoio, programas voluntários e tantas outras formas de relacionamento, que eram muito menos prováveis anteriormente. Possibilitam também novos modos de fruição estética, os quais ainda estamos nos acostumando.

Neste espectro, são os processos de interações (entre os sujeitos ou entre o mundo e os sujeitos) que propiciam a construção de sentidos inéditos (LANDOWSKI, 2014). Por meio das tecnologias digitais é possível explorar hibridismos que vão além das visões programáticas, ocorrendo na união, na interação inesperada entre o homem e os objetos, uma voluta em que ambos se confundem e recombina-se criativamente. Penso que os processos criativos de design podem incorporar a visão carnavalesca para fugir dos imperativos tecnocráticos da racionalidade técnica. Por conseguinte, a interatividade digital pode ser vista como ferramenta de criação, meio de comunicação e de difusão de imagens e narrativas mais diversas, que renovam o imaginário individual e coletivo.



REFERÊNCIAS

BACHELARD, Gaston. A poética do espaço. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

BAKHTIN, Mikhail. A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: O contexto de François Rabelais. 4. ed. Trad. Yara Frateschi Vieira. São Paulo/Brasília: Edunb/HUCITEC, 1999.

DAMATTA, Roberto. O Carnaval como um Rito de Passagem. In: Ensaios de Antropologia Estrutural. Vozes. Petrópolis, 1973.

DAMATTA, Roberto. A Casa e a Rua: Espaço, Cidadania, Mulher e Morte no Brasil. Rio de Janeiro, 1997.

FRANZATO, C. et.al. Inovação cultural e social: design estratégico e sistemas criativos. In: FREIRE, K. (Org.). Design estratégico para a inovação cultural e social. São Paulo: Kazuá, 2015. p. 157-182.

MAFFESOLI, M. Arcaísmo, cibercultura e reencantamento do mundo: as dobras do cotidiano tecnológico. Comun. & Inf., Goiânia, v. 21, n.2, p.4-18, jun./set. 2018. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/ci/article/view/54305/26526>>

MANZINI, Ezio. Quando todos fazem design: Uma introdução ao design para a inovação social. Editora Unisinos, 2017.

MERONI, A. Strategic design: where are we now? Reflection around the foundations of a recent discipline. Strategic Design Research Journal, v. 1, n. 1, p. 31–38, 2008. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/sdrj/article/view/5567>>

MIRANDA, Dilmar. Carnavalização e multidentidade cultural: antropofagia e tropicalismo. *Tempo soc.* [online]. 1997, vol.9, n.2, pp.125-154. ISSN 0103-2070. <http://dx.doi.org/10.1590/S0103-20701997000200007>.

LANDOWSKI, E. Sociosemiótica: uma teoria geral do sentido. Galaxia (São Paulo), São Paulo n. 27, p. 10-20, jun. 2014. Disponível em <<http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542014119609>> acesso 20 Mai 2020.



Policorpos: Moulage Dialógica e Tecnologia

Raul Krebs

Mestre em Design Estratégico PPG Design Unisinos: raul.krebs@gmail.com

Resumo: O presente artigo propõe questionamentos sobre a centralidade de diferentes corpos nos processos criativos em moda, com a intenção de ressignificar sua compreensão e interpretação, e apresenta a tecnologia como plausível mediadora destes processos criativos em design de moda. A partir de corpos padronizados pela indústria da moda, outra interpretação do corpo é proposta: policorpos - corpos polissêmicos, polimórficos, metafóricos e mutantes. Através do conceito de policorpos, pretende-se trazer à luz do design estratégico questões sobre quais e como tecnologias poderiam potencializar a mediação entre estes policorpos e os designers de moda. Por fim, pretende-se discutir de que maneira projetos colaborativos em design de moda podem ser afetados pelas tecnologias contemporâneas – digital, comunicacional e corporal.

Palavras-chave: Policorpo. Moulage Dialógica. Tecnologias. Processos Criativos. Design de Moda.



Introdução

Como ponto de partida para este artigo, compreende-se o conceito inovação no campo do design como um processo ligado às subjetividades, às interpretações e às (re)definições de significados. A intenção é abordar questões simbólicas inerentes ao campo da moda – em especial o corpo que, por sua vez, pode apresentar-se também como uma tecnologia a ser investigada. As tecnologias mostram-se, hoje, quase onipresentes na vida cotidiana e encontram espaço não apenas em forma de objetos mas também através das interfaces das digitalidades presentes na cultura contemporânea. Ao considerar-se o corpo como o grande suporte para a moda – um corpo significado através de inúmeros processos de significação e que considera-se, aqui, não mais como um corpo padronizado (indústria), mas como um policorpo¹ – polissêmico, polimórfico, metafórico e mutante, tanto física quanto simbolicamente.

Fundamentação

O determinismo tecnológico modificou processos, situações e elementos de diversos campos criativos contemporâneos - arte, design e fotografia são bons exemplos. No campo da moda, o sistema produção-comunicação-consumo foi afetado em vários de seus processos, dentre os quais os modos de produção e propriedades físicas dos tecidos devem ser destacados. Da mesma forma, os canais de comunicação e o modo de consumo foram afetados. O determinismo tecnológico pode ser considerado responsável por sustentar, por exemplo, a imposição de padrões industriais aos corpos humanos, que paulatinamente foram sendo reduzidos em seus aspectos físicos e discursivos.

Os aspectos ligados à inovação no design de moda continuam a surgir em pesquisas, científicas ou mercadológicas, seja pelo surgimento contínuo de novos materiais e novas tecnologias, seja pela inovação sociocultural relacionada à sustentabilidade. Esta última, apresenta-se como uma ruptura necessária nos dias atuais e presente em diversos estudos e investigações no campo do design estratégico (MANZINI, 2017).

¹ Considera-se o corpo na moda como um signo que implica em significados e sentidos referenciais movediços, não estáticos, com reflexos recorrentes na moda criada para estes corpos. Simbolicamente, o corpo não pode ser considerado um signo fechado, mas aberto – já que aceita e promove inúmeras interpretações.



Verganti (2012), além de outros autores como Svendsen (2004) e Castilho; Martins (2008), entendem a construção de sentido como uma das questões mais relevantes e inovadoras para o design de moda. Através dos sentidos, percepções e experiências, o corpo constitui-se como o suporte primordial para os processos de significação humanos. Ou seja, é no corpo que a moda, de fato, acontece e se justifica. Não existe outro suporte (ou tecnologia), senão o corpo em sua totalidade física, discursiva e interpretativa, que possa operar e articular processos de significação para a construção de sentido, especialmente frente ao enorme fluxo de informação e comunicação - que impactam este corpo continuamente e o transformam em um policorpo.

Dessa maneira, a construção de sentidos - da ordem das sensibilidades dos processos de significação - pode ser considerada como um dos componentes de inovação na moda, especialmente por encontrar-se em um campo onde a constante mudança e a busca pelo novo (uma espécie de prenúncio de inovação) são elementos recorrentes. A construção de sentido no campo da moda estrutura-se também na interpretação polissêmica dos corpos - tão presentes no ideal da criação contemporânea de moda, mas pouco acolhidos nos reais processos criativos. O corpo da moda segue sendo um corpo mínimo em sua fisicalidade, pois pressupõe ser - quase sem exceção - alto, longilíneo e magro.

Entende-se, então, que inovação no design deve ser também vinculada à construção de sentido e aos aspectos intangíveis da percepção e da interpretação humanas (VERGANTI, 2012). No atual contexto não é incomum a mediação através da tecnologia, interfaces, plataformas ou processos. No campo da moda, a inovação também pode instigar ideias de ruptura social e cultural por vias de natureza simbólica, ao questionar, por exemplo, os padrões do corpo da moda (alto, longilíneo e magro) - ainda um forte referencial para os designers deste campo. O já citado determinismo tecnológico pode ser considerado, então, como responsável por dar sustento aos discursos que provocam problemas como o que pretende-se questionar: a imposição de padrões industriais a diferentes corpos humanos.

Assim, a ideia dos policorpos propõe um caminho de investigação de novos processos criativos que dialoguem mais aprofundadamente com estes policorpos. Um exemplo seria um processo criativo denominado por Krebs (2020) como Moulage Dialógica - um processo criativo no campo do design de moda que propõe estreitar ao máximo o diálogo entre os designers de moda e os policorpos.



Este diálogo (entre corpo e moda) historicamente, sempre existiu. Diálogo que sofisticou-se ao longo do tempo em desfiles, editoriais e campanhas publicitárias de produtos e serviços de moda. O filósofo Lars Svendsen afirma que “na era pós-moderna, a configuração da identidade pessoal é, em um sentido decisivo, um projeto corporal” (SVENDSEN, 2010, p. 84) – portanto os designers de moda, assim como os próprios policorpos, devem assumir suas parcelas de responsabilidade pela reinterpretação e reconstrução de projetos corporais igualmente polissêmicos, polimórficos, metafóricos e mutantes. A relação dialógica entre corpo e moda corrobora, de certa maneira, a ideia de corpos que compreendam tanto os atributos físicos quanto as possíveis interpretações e simbologias, construídas a partir de percepções subjetivas e relacionais com outros corpos, seu espaço, seu tempo de existência e visões de mundo. Ou seja, fazem parte de uma ecologia urbana, onde as cidades e a sociedade, como um todo, configuram-se como imensas “florestas de signos”, que afetam e são afetados pela sociedade, pela comunicação e por outros corpos (CANEVACCI, 2009). Assim, o corpo simbólico e o corpo físico dialogam na mesma intensidade e constância com a moda, fazendo com que essa relação seja expressa através dos inúmeros processos criativos, novas tecnologias, novas significações dos corpos e suas inúmeras expressões estéticas. Os processos criativos produzem uma infinidade de interpretações em sua constelação dialógica, ao relacionar saberes de outras áreas - como anatomia e arquitetura, por exemplo.

Gil (1997) apresenta uma questão interessante: se tudo foi significado pelo homem, o processo de significação pressupõe a construção de algum sentido na relação entre signos. Entretanto, alguns signos permanecem disponíveis, sem um ponto de fixação exata no significado, embora estejam ligados a ele e dele não se afastem. A geração e a tradução de signos somente é possível pela articulação entre significados e significantes, momento em que surgem também espaço para os significantes flutuantes. O corpo na moda, por exemplo, é um signo que implica em significados e sentidos referenciais movediços, não estáticos - e que traz reflexos recorrentes na moda (criada para estes corpos). Simbolicamente, o corpo não pode ser considerado um signo “fechado”, mas “aberto” - já que aceita e promove inúmeras interpretações.

Por considerarmos o corpo como um signo movediço e não estático, este corpo constitui-se, então, no que Gil (1997) define como um significante flutuante, cujas relações



semânticas entre significantes/expressão e significados/conteúdo não são precisas, identificáveis ou apresentam referências claras e exatas (GIL, 1997; FONTANILLE, 2015). Existe um espaço de significação que pode ser identificado na própria interrelação entre significados e sentidos referenciais do corpo. O significante flutuante encontra-se neste entre – na interrelação, no trânsito no campo do impreciso, no espaço que sugere movimentos entre o conhecido e o desconhecido. O significante flutuante situa-se precisamente no ‘espaço vazio’ e na ‘flutuação’ entre diferentes códigos. Em casos assim, não conseguimos atribuir-lhe um signo claro.

Em outras palavras, os signos existem a partir das relações entre estes signos estabelecidas pelo homem. A moda, seus significados e sentidos apresentam-se também como elementos em mudança contínua no tempo e no espaço. Da mesma forma o corpo apresenta-se como um organismo mutante: o corpo é polissêmico, polimórfico, metafórico (espaço onde a metáfora tem origem) e transdutor de signos² - porém também é o referencial matriz, uma espécie de “significante zero”. Assim, um corpo nunca é igual ao mesmo corpo do dia anterior - tanto nos aspectos físicos quanto aspectos simbólicos. As interpretações do corpo, no curso da história, também possuem características mutantes: o significado de corpo saudável, por exemplo, não permanece igual ao de um século atrás - e, ainda hoje, pode variar entre distintas culturas.

Entretanto para que tais operações semióticas possam ocorrer, é preciso um ‘agente operador’ (ou tecnologia) para lidar com uma complexa organização dos significantes e de suas interrelações. Este ‘agente’ é o próprio corpo: o operador físico e simbólico primordial. Um corpo que foi massivamente padronizado e reduzido ao longo dos anos, através de tecnologias moldadas por questões industriais e comerciais, para permitir que essa indústria tivesse parâmetros e proporções corporais para a produção de roupas em série e em larga escala. Exatamente pelas questões culturais - e por estarmos dentro de culturas compostas por referências construídas através de inúmeras relações entre significados e significantes -

2 Sobre o corpo, Gil (1997) investigou de que maneira o corpo humano atua como o transdutor ideal de símbolos e signos, partindo da premissa de que o ser humano possui, atavicamente, a capacidade de gerar e traduzir os signos construídos. Para o referido autor, alguns rituais primitivos – que ainda existem, especialmente ligados a religiões – configuram-se como tentativas de posicionamento do homem na centralidade das operações de significação, em especial através da busca por conhecimentos preexistentes e preestabelecidos em um “acervo” ou “gramática corporal”. São essas operações de significação que abrem as possibilidades de colocar em fruição, através do corpo, uma variada gama de conexões de informações e de percepções.



o conceito de significante flutuante torna-se relevante. Se a "floresta de signos" em que vivemos oferece inúmeras interpretações e significados (CANEVACCI, 2009), logo temos inúmeros significantes flutuantes a considerar - não apenas o corpo (ou policorpo).

Considera-se, nessa perspectiva, que todos os corpos são policorpos - pelas já citadas características de polissemia, polimorfia, metaforicidade e mudanças contínuas que apresenta. O policorpo, então, pode também ser considerado uma espécie de tecnologia natural, com a qual convivemos todos os dias e que deve ser investigado, compreendido e utilizado como referencial estético – tanto por pesquisadores quanto por designers de moda, em projetos atuais e futuros, pois representam o espaço onde a moda acontece e se justifica. Um dos caminhos para isso, apresentado por Krebs (2020), é a Moulage Dialógica: um potente processo criativo que pretende ressignificar a moulage tradicional para além de apenas uma ferramenta de criativa para os designers de moda, como é utilizada hoje. Assim, a Moulage Dialógica implica em uma relação profunda entre os policorpos e os designers, em movimentos projetuais de conhecimento e autoconhecimento.

Questionamentos

A partir da ideia de que o corpo precisa ser ressignificado pelos designers de moda através, basicamente, de novos processos criativos (de natureza dialógica), chega-se ao questionamento que prenuncia um percurso plausível de investigação: qual tecnologia será capaz oferecer uma espécie de mediação relevante entre policorpos e designers de moda - especialmente quando se aborda a moulage (clássica ou Dialógica) como um dos principais processos criativos? Seria, então, o corpo uma tecnologia natural a ser investigada?

Não há dúvidas de que um manequim/busto ou simulacro de corpo (ou, ainda, o corpo que finge ser corpo) não contempla questões fundamentais para os processos de interpretação dos corpos, como o movimento e a géstica - que constituem-se em manifestações pessoais expressas através de jeitos e trejeitos dificilmente padronizados. Os movimentos corporais programados fariam dos simulacros dos corpos representações limitadas deste mesmo corpo que os simulacros pretendem ser. Da mesma forma, a ideia de um corpo virtual/digital – mesmo construído através de sofisticados softwares que



contemplem múltiplos processos criativos como a moulage (mesmo a clássica) - igualmente não contempla o movimento e géstica, pois são, ou serão, programados por uma combinação algoritmos predefinidos.

Considerações Finais

Este artigo corresponde a um recorte da investigação realizada para dissertação de mestrado, acerca de quatro aspectos: corpo, moda, processos criativos e design de moda, pela metodologia do design estratégico. Partiu-se da ideia de que o corpo da moda vigente pode e deve ser questionado e ressignificado a fim de ampliar e potencializar os processos criativos já utilizados pelos designers de moda. Para tanto, foram abordados processos de significação do corpo através de autores ligados ao campo da linguística e da semiótica, que estruturaram a ideia de corpo como transdutor de signos. Assim, entende-se que é nos policorpos que a moda de fato acontece, se justifica e pode ser ressignificada.

A investigação sobre os significados do corpo e suas interpretações provocou a identificação de um processo criativo que emerge em praticamente todos os processos dos designers de moda contemporâneos: a moulage, que promove e potencializa o diálogo entre os policorpos e os designers de moda. Por seu caráter dialógico e interpretativo – e por conectar os policorpos diretamente aos designers pela manipulação não apenas de tecidos, mas também de significados – a Moulage Dialógica oferece um novo olhar: a compreensão destes policorpos em sua totalidade - física (matéria, forma, proporções) e discursiva (significados, interpretações, percepções).

Para que os designers de moda tenham a capacidade de atender demandas e desejos dos policorpos, aponta-se a necessidade dos designers reconhecerem e compreenderem seus processos criativos em relação aos policorpos. A partir do autoconhecimento de seus processos criativos, os designers poderão ser capazes de reunir outros saberes para, assim, promover significações simbólicas que, através da Moulage Dialógica, possibilitem ressignificar e potencializar estes processos criativos em diálogos diretos com os policorpos.

Por fim, ainda que novos estudos acerca do que denominamos de policorpos sejam necessários, os processos criativos mais potentes não permitem fórmulas ou modelos criativos fechados - bem como simulacros limitados. É sobre os policorpos – de natureza



difusa pois mutantes, polimórficos, polissêmicos, transdutores e, essencialmente, dialógicos – que os novos designers de moda devem debruçar-se e dedicar seus esforços para investigar, compreender e, enfim, projetar. Assim, a tecnologia pode operar como mediadora (ou interface dialógica) para redefinir caminhos e novas relações também em projetos colaborativos – um cenário onde designers ubíquos participariam de projetos simultâneos e relacionais, apesar de estarem em diferentes tempos e espaços.



REFERÊNCIAS

CANEVACCI, Massimo. Comunicação visual. São Paulo: Brasiliense, 2009.

CASTILHO, Kathia; MARTINS, Marcelo M. Discursos da moda: semiótica, design e corpo. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2008.

FONTANILLE, Jacques. Significação e visualidade: exercícios práticos. Porto Alegre: Sulina, 2005.

GIL, José. Metamorfoses do corpo. Lisboa: Antropos, 1997.

KREBS, Raul. Do corpo ao corpo: Design de Moda e Moulage dialógica. Dissertação (Mestrado em Design) – UNISINOS, Programa de Pós-Graduação em Design, Porto Alegre, 2020.

MANZINI, Ezio. Design: quando todos fazem design: uma introdução ao design para inovação social. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2017.

SVENDSEN, Lars. Moda: uma filosofia. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

VERGANTI, Roberto. Design-driven innovation: mudando as regras da competição. São Paulo: Canal Certo, 2012.



Design estratégico e sementes para processos evolutivos e transformações sistêmicas

Luana Duarte Fuentefria

Mestranda PPG Design Unisinos: luanafuente@gmail.com

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

Resumo: Este ensaio tem por objetivo trazer reflexões sobre as possibilidades de promover processos evolutivos e transformações sistêmicas a partir do design. Por meio da construção de sistemas propositadamente incompleto e aberto, explora-se o design como disseminador, compreendendo-o ao mesmo tempo como prospectivo e que se dá nas relações do sistema. Dessa forma, o design estimula e tensiona, mas também compreende que a evolução do processo e a transformação do sistema ocorre no devir da vida social, na construção de novos significados pelos sujeitos ao longo das disseminações ocorridas. Tal construção parte da compreensão do design estratégico e do metadesign na criação de condições para a construção desses significados.

Palavras-chave: Design estratégico, metadesign, sistemas abertos, seeding, inovação social.



Introdução

O presente ensaio parte da compreensão de um design que busca a transformação dos sistemas por meio de um olhar prospectivo e, ao mesmo tempo, que ocorre no devir da vida social. Ao passo que propõe, tensiona e estimula os sistemas, o design compreende que a subjetividade social faz evoluir o produto de algo genérico a algo que é o que é graças ao significado que recebe (MAURI, 1996). Dessa complexidade, de um design que identifica os sinais do sistema e compreende as relações como essenciais para a construção de sentido, que se tem aqui o conceito de design estratégico.

Conforme Zurlo (2010), a ação estratégica do designer permite que ele interprete problemas mal definidos e lide com uma realidade de um conhecimento que se constrói na prática, por meio de diálogo, conversa e negociação. As estratégias se constituem, assim, a partir dos diferentes significados originados no sistema.

Parte-se aqui dessa perspectiva para discutir o potencial desse design em processos capazes de disseminar as inovações sociais, entendidas como inovações que satisfazem as necessidades sociais ao mesmo tempo em que criam novas relações ou colaborações sociais. Ao atuar ativamente por meio de estratégias, propõe-se a existência de processos que também abrem espaço às transformações. De forma pontual, é trazido o conceito de seeding como uma ponte para o diálogo entre esse designer propositivo e aquele que respeita o vir a ser constante dos sistemas complexos de natureza social. O seeding se apresenta como um processo para a disseminação das inovações que lança mão de sementes, sistemas incompletos, pensados para evoluir e se transformar no processo, atentando para a liberdade e a interpretação contextual e a alimentação das condições para o diálogo e a criatividade.

Acredita-se, dessa forma, que o design encontra novas formas de construir conhecimento e projetar alternativas sistêmicas, conectando sujeitos que, embora lidem com características locais, encontram diálogo nas problemáticas sociais semelhantes também a nível global. Isso porque, a partir do design é possível criar projetos que se disseminam e evoluem, ao encontrar contribuições em diferentes contextos. O design amplia-se, nessa perspectiva, para uma perspectiva sistêmica, que encontra nas conexões da rede a colaboração de diferentes sujeitos.



As tecnologias de informação e comunicação disponíveis apresentam oportunidades de criação de ambientes de design, estruturas físicas ou virtuais que geram condições técnicas e sociais para a colaboração, gerando diálogo e permitindo a construção coletiva. Um designer estratégico traz para a perspectiva deste ensaio o foco nas relações estabelecidas no sistema, projetando para a incerteza e a multiplicidade a partir da abertura às possibilidades de conexões. Sendo assim, o designer proposto aqui, na figura do metadesigner, cria ambientes de design para conversações criativas (GIACCARDI, 2005) e proporciona que as transformações geradas pelos dispositivos sociotécnicos que ele cria permitam novas transformações (FRANZATO, 2017, p.100).

Design estratégico como semeador de processos evolutivos

O produto de design é um fenômeno multidimensional, somente acabado quando compreendido conforme o contexto em que está inserido, sendo a subjetividade social que faz evoluir o produto de algo genérico a algo que é o que é graças ao significado que recebe (MAURI, 1996). Nessa complexidade, encontrada no sistema de relações, nasce no design uma perspectiva estratégica. Conforme Zurlo (2010), a ação estratégica do designer permite que ele interprete problemas mal definidos e lide com uma realidade de um conhecimento que se constrói na prática, por meio de diálogo, conversa e negociação. As estratégias se constituem, assim, a partir da construção de diferentes significados, construídos nas diferentes relações do sistema.

O design estratégico seria, nessa perspectiva, o olhar para os aspectos relacionais e comunicacionais do sistema, projetando para o incerto e o múltiplo graças à abertura às diferentes possibilidades de conexões (MAURI, 1996). Conforme Franzato (2017), o designer opera na organização e reorganização das redes, construindo as condições para o design participativo, o codesign e o design aberto, práticas importantes para que haja aprendizado, evolução e constante adaptação ao ambiente. Dessa forma, o designer gera um ambiente propício para que as relações se deem, proporcionando as condições para que as transformações geradas pelos dispositivos sociotécnicos que ele cria permitam novas transformações. O design recai, nesse sentido, na possibilidade de "transformar o mundo em um ambiente fértil para futuras transformações" (FRANZATO, 2017, p.100).



É nesse sentido que se encontra aqui uma ponte para o design estratégico na criação de sistemas abertos e processos evolutivos. Por sistemas abertos entende-se, conforme visão de Giaccardi e Fischer (2008), sistemas em que a mudança é esperada e pode ocorrer, a partir do incentivo à criatividade, possibilitando que desenvolvam "novas maneiras de interagir com o ambiente sociotécnico e permitindo que os sistemas se adaptem às necessidades e práticas em mudança dos usuários" (GIACCARDI; FISCHER, 2008, p.23, tradução nossa).

Ao entender-se que o projeto se constitui na construção de novos significados ao longo das relações do sistema, traz-se elementos à discussão que podem contribuir à concepção de um design que menos entrega respostas, mas que se utiliza das tecnologias disponíveis para ativar e sensibilizar a rede, compreendendo as incertezas e devires e, portanto, apoiando o processo a partir das possibilidades de evolução sistêmica.

Diante de tais constatações, propõe-se o que aqui se denomina designer sementeiro, que explora as possibilidades de identificar sinais no sistema e os dissemina, ao mesmo tempo em que envolve a criatividade e a participação dos sujeitos ativamente, a partir da compreensão de que os problemas precisam se manter abertos e fluídos e acomodar mudanças contínuas. Fischer (2004) sugere que o ambiente de design seja alimentado por uma semente, ou seja, um conceito de projeto aberto e incompleto, permitindo a liberdade e a crítica. No âmbito das inovações sociais, compreendidas aqui como inovações que satisfazem as necessidades sociais e simultaneamente criam novas relações ou colaborações sociais" (MURRAY et al., 2010, p.3, tradução nossa), essas sementes se associam às possibilidades de exploração das redes, encontrando no que Lévy (2011) chama de inteligência coletiva a base cognitiva para a organização e a motivação que confere sentido à semente.

O conceito de semente conduz Giaccardi (2005) à proposição de um design como seeding. No papel do metadesigner, o design permite a criação de ambientes capazes de gerar conversações criativas, habilitando os indivíduos ao projeto e permitindo a sua evolução. Promove, sendo assim, "práticas colaborativas e transformacionais de design que pode suportar novos modos de interação humana e sustentar uma expansão do processo criativo" (GIACCARDI, 2005, p.345). Nesse sentido, o metadesign é um processo que se dá



em outro nível, um “design do processo de design” que tem por atividade principal criar as condições técnicas e sociais para a participação (FISCHER, 2004).

Encontra-se aqui o potencial para a construção de processos que evoluem, a partir de uma colaboração que extrapola uma compreensão linear de tempo e física de espaço, pois, sendo sistêmica, se dá a partir da inteligência distribuída (FISCHER, 2005). A evolução se dá ao longo de diferentes momentos e espaços conceituais, sendo essa distribuição "frutífera para a criação de oportunidades para a evolução e geração de soluções mais criativas e sustentáveis" (GIACCARDI; FISCHER, 2008, p.22), ainda que desafiadora na prática. Encontra-se, nessa concepção, o desafio de processos que demandam a necessidade de comunicação em diferentes tempos e espaços.

Os autores supracitados contribuem para essa reflexão com o termo Informed participation, um processo de aprendizado mútuo em que os indivíduos são encorajados a expressar suas ideias criativas e a registrá-las, gerando repositórios de conhecimento. Desenvolve-se, assim, um processo de comunicação que promove a aprendizagem coletiva, ao evoluir e disseminar o conhecimento gerado em um ambiente. O compartilhamento e a constante atualização do conhecimento trazido por cada indivíduo, integrando e intercalando momentos de problem finding e problem solving, cria um roteiro do conhecimento e facilita a comunicação assíncrona e indireta (GIACCARDI; FISCHER, 2008).

Para isso, os ambientes de design devem prever dispositivos técnicos e sociais que permitem a fácil documentação e motivem a externalização do conhecimento tácito, criando repositórios de comunicação e histórico. O ambiente torna-se um meio de comunicação, lembrando os designers do histórico do artefato e do processo, comunicando e coordenando os diferentes pontos de vista e conhecimentos (GIACCARDI; FISCHER, 2008).

Questionamentos

Diante da urgência de pautas sociais e da construção de alternativas sistêmicas, refletir sobre um design que tensiona e propõe, porém que respeita as respostas dos contextos em que insere suas sementes, apresenta-se potencialmente interessante. Tal perspectiva compreende a possibilidade construção coletiva de soluções sociais ao longo do sistema, reunindo contribuições e adaptando-se a diferentes configurações contextuais.



Especialmente, operar com um design para sistemas abertos pode proporcionar a amplificação e disseminação de pautas contra-hegemônicas.

Operar na criação de sementes trata-se de uma proposta incipiente, e dela pode-se explorar as diferentes configurações capazes de conectar-se às subjetividades da rede. Poder-se-ia refletir sobre ferramentas como toolkits, de uso costumeiro do design, ou ainda ampliar-se as possibilidades de que se disseminem questionamentos, provocações ou inspirações que suscitem o debate e a reflexão sobre caminhos futuros. É relevante refletir sobre como o formato proposto permite a apropriação do sistema pelos sujeitos. Em sua abertura e incompletude, devem estar presentes elementos essenciais que motivam a base cognitiva que conferem sentido ao sistema. Se falamos, anteriormente, sobre um processo de design que se aproxima a um processo de significação, é possível também levantar diversas proposições para esse tema, como a possibilidade de fragmentação dos elementos significantes, por exemplo, abrindo espaço a diferentes combinações para a constituição de novos significados.

Além disso, identificadas a partir de inovações sociais desenvolvidas de forma situada, as sementes podem contribuir para encorajar processos que se utilizam das tecnologias de informação e comunicação de acesso cada vez mais amplo, promovendo a colaboração. Ser assíncrona e indireta pode fazer essa colaboração especialmente fértil, pois nesse ponto reside seu maior alcance. Diferentes ambientes de design podem ser explorados como possíveis portadores de sementes e repositórios de conhecimento, e neste caso pode ser especialmente potencial aqueles que permitem a conexão virtual.

De forma semelhante, considerando-se aqui as tecnologias de informação e comunicação, as quais podem servir como suporte a esses processos, apresenta-se desafiadora a constituição de ambientes que sejam atrativos à interação, motivando o engajamento e alimentando a imaginação. Levanta-se a possibilidade de exploração de ferramentas de diálogo, porém que também percorram a dimensão sensível e o acaso. Considera-se, aqui, que a interação pelas sensibilidades possa ser um fator que permite o que Landowski (2014) denomina contágio, ou seja, a copresença sensível a partir da sintonia com o outro, o que leva a construções não programadas. Tal ponderação pode ser relevante no que concerne a externalização do conhecimento tácito dos sujeitos.



Momentos síncronos e diretos comportam o inesperado e o contato com as qualidades estéticas, sendo mais evidente seu papel no estímulo à participação e à imaginação. No entanto, pode-se ampliar ainda aqueles momentos que se dão a partir de processos virtuais, que se utilizam de ferramentas usualmente visuais. Questiona-se se a experiência sobretudo visual e a falta de espaços para a interação espontânea, como ocorre nos “corredores” e intervalos ocorridos nos espaços físicos, podem dar conta do imprevisível, do inesperado. Portanto, mantém-se aberta a discussão sobre a importância de momentos de convergência e sincronicidade ao longo dos processos.

Em certa medida, acredita-se que explorar as possibilidades de sementes para um processo evolutivo deva dialogar com ambos momentos, síncronos e assíncronos. Tem-se em consideração, porém, uma realidade em que emerge a necessidade e a oportunidade de explorar as redes virtuais e o distanciamento entre os sujeitos, podendo configurar-se novos processos de projeto, que se beneficiem da fertilidade potencial das construções sistêmicas de significados.



REFERÊNCIAS

FRANZATO, Carlo. Redes de projeto: formas de organização do design contemporâneo em direção à sustentabilidade. In: OLIVEIRA, A. J.; FRANZATO, C.; DEL GAUDIO, C. (orgs.). *Ecovisões projetuais: pesquisas em design e sustentabilidade no Brasil*. São Paulo: Blucher, 2017, p. 99-110.

FISCHER, Gerhard. Seeding, Evolutionary Growth and Reseeding: Constructing, Capturing and Evolving Knowledge in Domain-Oriented Design Environments. In *Automated Software Engineering*, Vol. 5, No. 4. Dordrecht, Holanda: Kluwer Academic Publishers. 1998, pp. 447-464.

FISCHER, Gerhard. Reflective Practitioners and Unselfconscious. *Cultures of Design* Department of Computer Science , 430 UCB. pp. 1–4, 2004.

FISCHER, Gerhard. Learning in Communities A Distributed Intelligence and Lifelong Learning Perspective. *Lifelong Learning*, pp. 1–14, 2005.

GIACCARDI, E. Metadesign as an Emergent Design Culture. *Leonardo*, v. 38, n. 4, 2005, p. 342-349.

GIACCARDI, Elisa.; FISCHER, Gerhard. Creativity and evolution: A metadesign perspective. *Digital Creativity*, v. 19, n. 1, p. 19–32, 2008.

LANDOWSKY, E. Sociossemiótica: uma teoria geral do sentido. *Galaxia* (São Paulo), n. 27, junho, 2014. p. 10-20.

LÉVY, Pierre. *A inteligência coletiva: para uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Edições Loyola, 2011

MAURI, Francesco. *Progettare progettando strategia*. Milano: Masson S.p.A, 1996.

MURRAY, Robie, CAULIER-GRICE, Julie, MULGAN, Geoff. *The Open Book of Social Innovation*. Great Britain: NESTA & The Young Foundation, 2010.

ZURLO, F. Design Strategico. In: *XXI Secolo*, vol. IV, *Gli spazi e le arti*. Roma: Enciclopedia Treccani. 2010.



Por que falar de horizontes e valores dos artefatos?

Leonardo Marques Kussler¹

Bruno A. Lorenz²

1 Doutor em Filosofia pela UNISINOS (2018), com estágio pós-doutoral na mesma instituição (2019-2020). Atualmente, atua como Pesquisador Visitante DCR FAPEPI/CNPq na UFPI: leonardo.kussler@gmail.com
2 Mestre em Design Estratégico pela UNISINOS (2018). Designer e cofundador da Odd.Studio e da effêmera, laboratório voltado às práticas no design crítico e especulativo: lorenz.bruno@gmail.com

Resumo: No presente ensaio, debatemos a proposta flusseriana da caixa preta à luz do conceito de horizonte de Gadamer, a fim de refletir sobre o papel que os algoritmos desempenham na mediação entre os indivíduos e a realidade. Na primeira seção, nos aprofundamos no conceito de caixa preta de Flusser, nos valores dos artefatos tecnológicos, na mediação humano-realidade destes e seu impacto no julgamento moral, conforme proposta de Verbeek. Em seguida, enfrentamos a relação disso com o conceito de horizonte da hermenêutica filosófica de Gadamer, que possibilita refletir sobre a não neutralidade dos artefatos e dos condicionantes históricos em toda criação humana. Por fim, exploramos casos em que algoritmos funcionam como caixas pretas sobre as quais pouco se questiona sobre seus vieses, suas ideologias. Compreende-se, enfim, que tal discussão é necessária para balizar a construção coletiva de estratégias transdisciplinares e críticas capazes de enfrentar os problemas que emergem na mediação enviesada da realidade pelos algoritmos.

Palavras-chave: Flusser. Gadamer. Verbeek. Valores e artefatos. Algoritmos.



Artefatos e seus valores

Partindo da proposta de Flusser (2009), ao definir a imagem técnica proveniente do aparato técnico da fotografia, em oposição à imagem tradicional (codificada por um agente humano), encontramos o intrigante conceito de caixa preta. O termo é repetido uma dezena de vezes na obra, e seu objetivo é abordar o impacto social advindo da produção simbólico-imagético via aparelhos (FINGER; GULDIN; BERNARDO, 2011). Dito de outra forma, Flusser ocupa-se da possibilidade de compreender as novas formas de ser a partir das imagens técnicas, isto é, entender nosso habitar no mundo a partir da influência simbólica do grande aparelho [pós-]industrial contemporâneo. É por isso que Flusser (2009) oferece uma reflexão acerca dessa engrenagem simbólica que manipula e robotiza a vida do sentir ao agir. Além disso, é perceptível a crítica do autor no sentido de nos pôr a pensar sobre formas de escapar dos modos de ver o mundo via aparelhos, em uma esteira fenomenológica, cujo objetivo é aguçar o olhar crítico para enxergar as coisas mesmas.

Na perspectiva flusseriana, o fato de criar novos símbolos a partir do aparato técnico, como no exemplo da caixa preta do aparelho fotográfico, em que o agente acredita controlar input e output simbólicos apertando botões pré-programados acriticamente, porém, desconhecendo seu funcionamento interno, é algo condicionante e nos coloca à mercê daquele recorte simbólico do real. Podemos dizer que o verdadeiro fotógrafo seria um hermenêuta-fenomenólogo, alguém capaz de relativizar o resultado de seu produto e reconhecer os limites dos aparatos técnicos envolvidos no seu fazer. Um outro aspecto interessante apontado por essa análise gestada nos anos 1980 é a previsão assustadora e hoje confirmada de uma sociedade que passou a entender o mundo apenas pela magia programada da imagem técnica, afastando fatos da história, do contexto, dos valores, comprometendo a consciência crítica dos sujeitos.

Passando especificamente à discussão dos valores imbuídos no design de artefatos, mas ainda com o pano de fundo da caixa preta enquanto insondável valorativo no processo criativo, argumentaremos sobre a necessidade de compreender ideologias, valores e horizontes presentes nesse processo. Tão importante quanto entender as ideologias presentes na criação de algo, visto que tudo surge em um contexto cultural, com valores próprios de quem produz, é entender a mediação entre seres humanos e os artefatos. De acordo com Latour (2002), seria difícil conceber o ser humano sem seus desvios



tecnológicos, especialmente quando consideramos a vida humana como algo permeado por objetos tecnológicos.

A mediação humano-tecnologia permite que tenhamos novas formas de ser e agir no mundo, pois nos apresentam novas condições de vida. Para Verbeek (2008), nossas ações, interpretações e julgamentos morais são condicionados pelas tecnologias que usamos. Isso pode ser expresso no exemplo que o autor faz sobre o uso de exames de ultrassom para prever eventuais complicações na gestação e possibilitar que escolhas sejam feitas com base em informações tecnologicamente melhoradas. Podemos admitir que os objetos disponíveis em nossa realidade permitem aumentar o alcance de nossas escolhas e de nossos julgamentos morais, pois, com dados mais qualificados, há uma tendência que se possa interpretar, agir e julgar com base em tais informações.

Uma vez que estabelecemos que aparatos, artefatos e objetos tecnológicos são marcados por quem os cria, podemos afirmar que tecnologias não são coisas neutras, pois são copartícipes da mediação humano-realidade, que pode ser pragmática (relativa à ação) e hermenêutica (relativa à interpretação) (VERBEEK, 2008). Verbeek (2008) propõe que deveria haver uma preocupação, por parte de designers, que transcendesse os riscos tecnológicos e a prevenção de desastres quando do advento de tal artefato. Para o autor, a ética do design deveria levar em consideração a responsabilidade por funções futuras da mediação tecnológica (VERBEEK, 2008), pois projetar é uma atividade moral, que carrega, direta ou indiretamente, valores, pré-juízos, ideologias de quem projeta. Para Verbeek (2008, p. 99), “Designers ‘materializam moralidade’; eles estão ‘fazendo ética por outros meios’”, e por isso é tão importante considerar que há mediações não previstas ao projetar, além de perceber que há uma modificação comportamental/moral em curso quando o artefato estiver à disposição de seres humanos.

Em outro estudo posterior, Verbeek (2014, p. 77) considera que as tecnologias têm valência moral, pois “Se a ética trata de questões como ‘como agir?’ ou ‘como viver’, e as tecnologias nos moldam o modo como agimos e vivemos, há boas razões para defender que as tecnologias têm significância moral explícita”. Há, portanto, uma progressão no sentido de não pensar apenas nos valores intrínsecos aos artefatos, mas como eles também estão envolvidos no processo de julgamento moral.



Horizontes e o crivo hermenêutico

Um dos expoentes contemporâneos da teoria hermenêutica é Gadamer, responsável por elevar a hermenêutica tradicional, enquanto técnica de interpretação textual ao patamar de uma hermenêutica filosófica. Transcendendo à noção instrumental, a proposta de Gadamer (1990) é pôr em xeque a neutralidade no processo de compreensão, ressaltando que todos partimos de um contexto, uma consciência histórica, que nos limita a compreender o mundo a partir de determinados pré-juízos [Vorurteile]. Retomando o conceito de horizonte [Horizont] de Husserl (1976), que o define, especialmente nos §§ 27 e 44, como aspectos que dão contorno ao objeto para que possa ser percebido, Gadamer (1990) argumenta que o processo de compreensão parte de nossos horizontes/pré-conceitos e progride para um momento de reanálise e superação destes, conforme passamos a ampliar nossos horizontes epistemológicos e existenciais.

Recapitulando a seção anterior, abordamos alguns aspectos sobre: a) não neutralidade de artefatos, b) valores projetados no artefato pelo designer; c) pré-juízos presentes no artefato; d) mediação tecnológica com artefatos que moldam ações morais; e) modo de ser do humano afetado pelos artefatos. Nesse sentido, gostaríamos de mostrar como há uma relação dessa discussão, própria da filosofia do design, expressa na ideia de hermenêutica filosófica. Como vimos na seção anterior, há uma forte relação com o apelo dos autores do design para que se pense de forma responsável sobre a importância dos valores que permeiam artefatos e, conseqüentemente, afetam nosso modo de existir no mundo. A tradição hermenêutico-fenomenológica busca, antes de mais nada, mostrar as coisas mesmas, isto é, modos de percepção e compreensão das coisas e de nós mesmos a partir da consciência do horizontes (nossos e dos objetos).

Cientes de que somos direcionados a agir a partir da interação artefactual-tecnológica do mundo contemporâneo, por que não nos questionarmos quanto ao tipo de horizonte no qual estamos sendo posicionados a agir? Esse é o ponto da discussão: buscar conhecer valores e ideologias incorporados por determinado artefato, seja ele teórico ou prático, virtual ou atual, tende a nos tornar mais conscientes de nós mesmos, da forma como existimos no mundo e o compreendemos. Podemos arriscar dizer que o que propomos resgata uma espécie de *ἐποχή* [epoché] fenomenológica, isto é, uma suspensão de juízos



para poder analisar de forma mais apurada nossa compreensão e, no caso do projetar do design, um modo mais crítico e responsável de compor, propor e renovar artefatos mais conscientes dos próprios valores e pré-juízos que condicionam qualquer forma de criação.

As sombras dos algoritmos

Nesta seção, nosso foco é tratar de artefatos complexos, que, devido ao desenvolvimento de tecnologias relacionadas à inteligência artificial, machine learning e big data, resultam na profusão de algoritmos que funcionam como caixas pretas flusserianas. Como assim? Bom, se considerarmos a ideia de caixa preta como uma metáfora do fato de não sabermos o que ocorre dentro de determinado aparato, visto que só temos acesso ao objeto final, podemos afirmar que os filtros algorítmicos de motores de busca, classificação de discursos, categorização de experiências dos usuários e sugestão de produtos, também nos colocam em uma posição altamente enviesada e alienada acerca dos fatos — objetos que magicamente ritualizam as experiências que temos com a realidade.

Para além das especificidades técnicas que compreendem os algoritmos, devemos entendê-los sempre como entidades que fazem a mediação de “[...] espaços computacionais, sistemas culturais e a cognição humana” (FINN, 2017). Pensemos no caso dos discursos de ódio. Por conta do afastamento físico e o anonimato possibilitados pela comunicação via redes sociais, fenômenos como linchamento virtual ou cyberbullying tornaram-se possíveis, recorrentes e massificados. Atualmente, uma das formas de restringir tal situação é realizando análise e filtragem por marcação de partes de discursos, análise de conteúdo/sentimento, categorização de termos com base em um dicionário [moral] previamente produzido por uma empresa — que abre brechas para o problema da segurança dos dados e a privacidade dos usuários. Contudo, devemos lembrar que quem produz esse dicionário, quem determina os critérios a serem analisados, as palavras que serão consideradas ofensivas ou não, o tipo de julgamento e punição dado a cada caso, parte sempre de um horizonte cultural, social, econômico e ideológico particular que dificilmente pode ser universalizável.

Outro exemplo, talvez mais grave, seja o uso recente de sistemas de julgamento semiautomático de pessoas e avaliação de reincidência criminal com base em sistemas de



algoritmos e análise de dados enviesados (EIJK, 2020). A empresa que é contratada para desenvolver o sistema define: a) quais tipos de crimes têm maior índice de reincidência; b) qual classe social historicamente tem maior índice de encarceramento por tais transgressões; c) qual etnia representa maior ameaça para o ambiente; d) qual a relação de custo econômico e risco social no caso de prisão ou liberação, entre outras questões. Uma análise inicial mostra como tal modo de julgar é extremamente empobrecido pelo simples fato de não haver questionamento pelo viés do sistema de julgamento binário — aqui, cai por terra toda a importância da teoria da hermenêutica jurídica, por exemplo.

Ainda no campo jurídico, a adoção de sistemas de reconhecimento facial por forças policiais emerge como um fenômeno recente. Diversas empresas privadas, como a ROC (2020) oferecem seus algoritmos como serviços aos departamentos de polícia, especialmente nos EUA, prometendo resultados rápidos, precisos e eficientes — termos amplamente utilizados pela indústria da tecnologia para reforçar uma suposta racionalidade e neutralidade dos algoritmos oferecidos, dada sua direta ligação com a estatística e a matemática (MOROZOV; BRIA, 2019). Tamanha lista de qualidades, no entanto, não evita que pessoas sejam acusadas e presas injustamente por crimes que não cometeram, após serem erroneamente identificadas por tais algoritmos (THE DAILY, 2020). Por isso, é necessário pensar sobre o tema, seja para o indivíduo com papel ativo em projetos dessa natureza, seja para aqueles que porventura venham a utilizá-los e/ou serem afetados pelos resultado de sua aplicação. Há uma clara necessidade de pensar em projetos coletivos de futuro que imaginem como tais tecnologias são desenhadas, implementadas e redesenhadas. Uma caixa preta, enfim, que, erguida à contraluz, refrata suas estruturas internas nas superfícies, à vista de todos.

Considerações finais

Neste breve ensaio, buscamos relacionar os conceitos de caixa preta, de Flusser, horizonte, de Gadamer, e valor e moralidade dos artefatos, de Verbeek, a fim de contribuir com as discussões sobre os valores incorporados pelos artefatos que projetamos e refletir sobre os desdobramentos econômicos, políticos e sociais que emergem quando tais aparatos são lançados em nosso cotidiano.



Para tanto, o texto foi subdividido em três seções, respectivamente, tratando de: 1) o conceito de caixa preta nos aparatos técnicos em Flusser, os valores dos artefatos tecnológicos, a mediação humano-realidade destes e seu impacto no julgamento moral em Verbeek; 2) a relação disso com o conceito de horizonte da hermenêutica filosófica de Gadamer possibilita refletir sobre a não neutralidade dos artefatos e dos condicionantes históricos em toda criação; 3) o exemplo do emprego de algoritmos como formas de caixas pretas sobre as quais pouco se questiona sobre seus vieses, suas ideologias.

Para além das questões teóricas que tratamos aqui, entendemos que essa é uma discussão urgente, dado o inegável e já exponencial protagonismo que algoritmos vêm adquirindo ao longo dos últimos anos em nossa sociedade. Julgamos mais do que necessária a manutenção de uma arena de debate sólida, aberta e polifônica, em que possamos construir, coletivamente, estratégias de ação que forneçam respostas justas, solidárias e efetivas aos problemas que emergem na mediação enviesada da realidade pelos algoritmos.



REFERÊNCIAS

- EIJK, Gwen van. Inclusion and Exclusion Through Risk-Based Justice: Analysing Combinations of Risk Assessment from Pretrial Detention to Release. *The British Journal of Criminology*, p. 1-18, 2020. Disponível em: <<https://academic.oup.com/bjc/article/60/4/1080/5751792>>. Acesso em: 26 ago. 2020.
- FINGER, Anke K.; GULDIN, Rainer; BERNARDO, Gustavo. Vilém Flusser: An Introduction. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2001.
- FINN, Ed. What Algorithms Want: Imagination in the Age of Computing. Cambridge: MIT Press, 2017.
- FLUSSER, Vilém. Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Sinergia Relume Dumará, 2009.
- HUSSERL, Edmund. Husserliana: Gesammelte Werke, Band III/1 - Ideen zu einer reinen Phänomenologie und phänomenologischen Philosophie. Den Haag: Martinus Nijhoff, 1976.
- GADAMER, Hans-Georg. Gesammelte Werke 1 - Hermeneutik I: Wahrheit und Methode Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik. Tübingen: Mohr Siebeck, 1990.
- LATOUR, Bruno. Morality and Technology: The End of the Means. *Theory Culture Society*, v. 19, n. 5/6, p. 247-260, 2002. Disponível em: <http://lchc.ucsd.edu/MCA/Mail/xmcamail.2012_03.dir/pdfhwlkzk5vho.pdf>. Acesso em: 26 ago. 2020.
- MOROZOV, Evgeny; BRIA, Francesca. A Cidade Inteligente: Tecnologias Urbanas e Democracia. São Paulo: Ubu Editora, 2019.
- RANK ONE COMPUTING - ROC. ROC Facial Recognition. Denver, 2020. Disponível em: <<https://www.rankone.io/>>. Acesso em: 26 ago. 2020.
- THE DAILY: Wrongfully Accused by an Algorithm. Entrevistadores: Annie Brown. Entrevistada: Kashmir Hill. [S. l.]. New York Times, 3 ago. 2020. Podcast. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2020/08/03/podcasts/the-daily/algorithmic-justice-racism.html>>. Acesso em: 26 ago. 2020.
- VERBEEK, Peter-Paul. Morality in Design: Design Ethics and the Morality of Technological Artifacts. In: VERMAAS, Pieter E. et al. (eds.). *Philosophy and Design: From Engineering to Architecture*. Dordrecht: Springer, 2008. p. 91-103.
- _____. Some Misunderstandings About the Moral Significance of Technology. In: KROES, Peter; VERBEEK, Peter-Paul (eds.). *The Moral Status of Technical Artefacts*. Dordrecht: Springer, 2014. p. 75-88.

A IV Jornada de Estudos Avançados em
Design Estratégico (Graduate Conference)
ocorreu nos dias 05 e 06 de outubro de 2020.

Mais informações em:
unisin.br/seedingleb/jornada.

