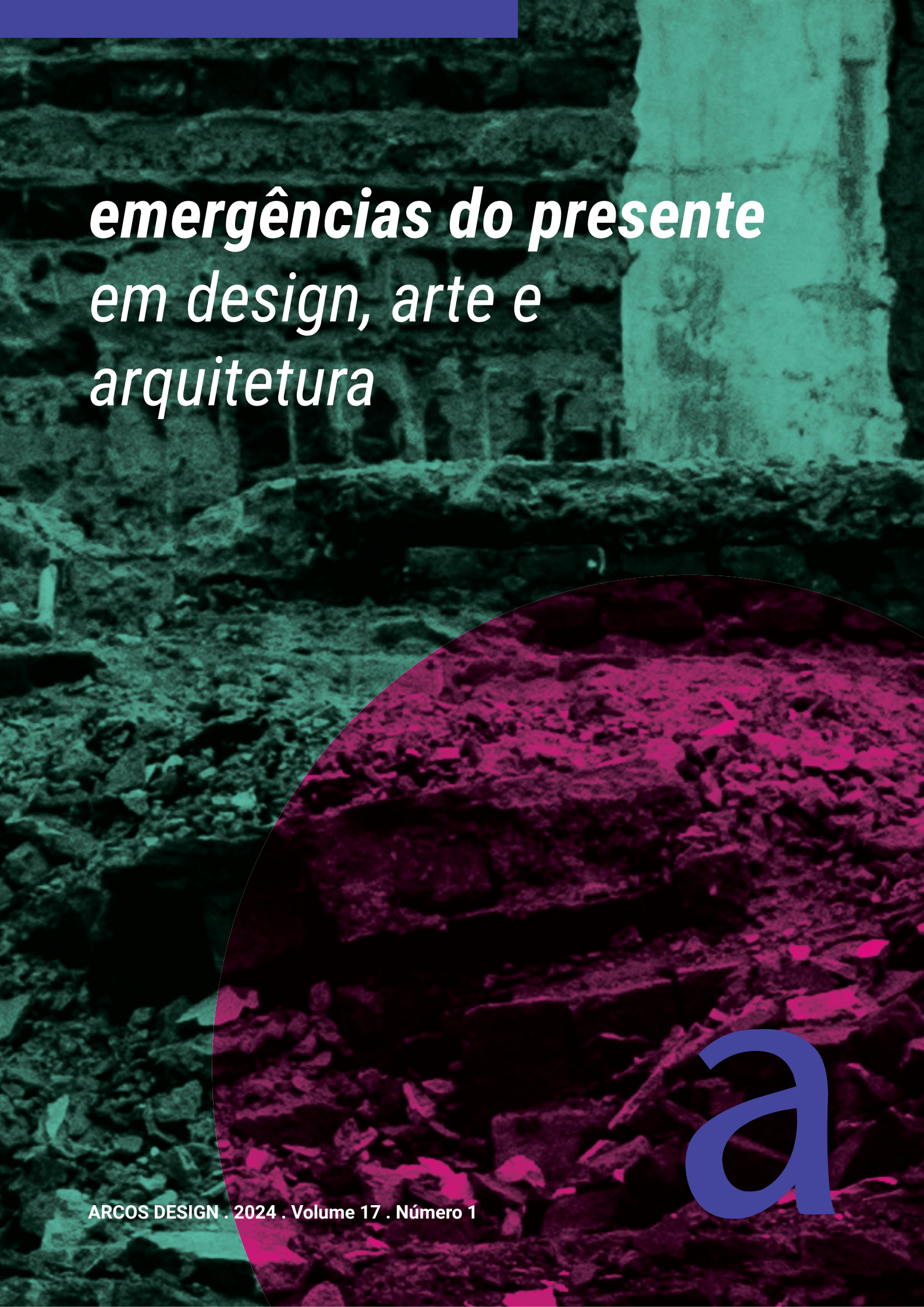

emergências do presente
em design, arte e arquitetura

ARCOS DESIGN . 2024 . Volume 17 . Número 1

EDITORIAL

Editorial, v.17, n.1 - janeiro 2024

O objetivo geral desta edição da Revista Arcos Design é situar a ideia de design no debate contemporâneo das emergências do presente e de suas relações com arte, arquitetura e urbanismo, a partir de reflexões sobre: cidade, política, história, coautoria, lugar, práticas populares, alteridade, evento, entre outras. Para isso, os artigos selecionados para esta edição da revista são elaborados, a partir de análises temáticas, projetos e conceitos que se desenvolvem coadunados com tais reflexões.

A hipótese central da chamada para este número consistiu em compreender que a condição do design contemporâneo e das emergências do presente desafia os profissionais e teóricos na criação de reflexões e projetos que produzam deslocamentos de suas próprias "identidades fixas" na construção de uma "desidentificação aditiva", onde as intervenções e a cultura material possam estar atravessadas por múltiplas facetas, por exemplo, entre design, arte, arquitetura e cultura, expandindo fronteiras de construções socialmente justificáveis.

Os artigos recebidos para chamada temática: "Emergências do presente em design, arte e arquitetura" foram organizados, nesta edição, a partir de três grupos identificados por aproximações dos temas abordados. Assim, nos primeiros três artigos, destacam-se os debates tendo a cidade como tema central; já no segundo grupo, dois artigos refletem abordagens políticas que tratam das emergências do presente na reflexão sobre gênero e na militância de design nas plataformas virtuais; no terceiro grupo, os debates e reflexões são marcados no campo da história.

Além da seção temática acima citada, nesta edição, contamos ainda com a publicação de quatro artigos em ampla temática.

Fechamos mais uma edição reafirmando o compromisso da revista Arcos Design de se manter atenta às produções significativas no campo do Design ampliado e atravessado por outras áreas e saberes, refletindo o que nomeamos aqui como "emergências do presente".

Desejamos uma boa leitura!

André Carvalho, Esdi/UERJ
Barbara Necyk, Esdi/UERJ
Carolina Noury, Esdi/UERJ
Ricardo Artur P. Carvalho, Esdi/UERJ

arcos DESIGN

EXPEDIENTE

Volume 17, nº 1, Janeiro de 2024

ARCOS DESIGN é uma publicação semestral do Programa de Pós-Graduação em Design da Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

ENDEREÇO
Rua do Passeio nº 80, Centro, CEP 20021-290. Rio de Janeiro, RJ
arcos-design@esdi.uerj.br

CONSELHO EDITORIAL
Alexandre Farbiarz, UFF
André Monat, ESDI/UERJ
Carla Galvão Spinillo, UFPR
Jackeline Lima Farbiarz, PUC-RIO
Lucy Niemeyer, ESDI/UERJ
Marcos da Costa Braga, USP
Rafael Cardoso, UERJ/FU-BERLIN

EDITORES CHEFES
André Carvalho, ESDI/UERJ
Barbara Necyk, ESDI/UERJ
Carolina Noury, ESDI/UERJ
Ricardo Artur P. Carvalho, ESDI/UERJ

EDITOR EXECUTIVO
Tarcísio Martins Filho, ESDI/UERJ

BOLSISTAS
Camila Niemeyer, ESDI/UERJ
Carlos Alberto Fernandes, ESDI/UERJ
Gabriela Dionizio, ESDI/UERJ
Raiane Cardoso, ESDI/UERJ
Renan Bentes, ESDI/UERJ

CAPA
PROJETO: Daniela Souto, ESDI/UERJ
DIR. DE ARTE: Raiane Cardoso, ESDI/UERJ
FOTO: Mukund Nair na Unsplash

DIAGRAMAÇÃO
Camila Niemeyer, ESDI/UERJ
Carlos Alberto Fernandes ESDI/UERJ
Gabriela Dionizio ESDI/UERJ
Raiane Cardoso, ESDI/UERJ
Renan Bentes, ESDI/UERJ

AVALIADORES

Alexandre Farbiarz, UFF
Almir Mirabeau, ESDI/UERJ
Ana Maynardes, UNB
André Monat, ESDI/UERJ
Anelise de Carli, APPH
Bruno Sergio Oliveira, ESDI/UERJ
Camila Assis, UFRJ
Carina Martins, ESDI/UERJ
Caroline Muller, UFPR
Cristine Nogueira, PUC-Rio
Daniel Portugal, ESDI/UERJ
Denise Portinari, PUC-RIO
Fabiana Heinrich, EBA/UFRJ
Flavio Sabrá, IFRJ
Guilherme Altmayer, ESDI/UERJ
Guilherme Xavier, PUC-RIO
Gabriel Schvarsberg, ESDI/UERJ
Glaucineide Coelho, ESDI/UERJ
Humberto Costa, PUCPR
India Mara Martins, CONCORDIA
Joaquim Redig, UERJ
Jofre Silva, UFRJ
Júlia Rabetti, UFF
Julieta Sobral, PUC-RIO
Lindsay Cresto, UTFPR
Lucy Niemeyer, UFRJ
Luiz Agner, PUC-RIO
Luiz Saboya, ESDI/UERJ
Maíra Lacerda, UFF
Márcia Bergmann, PUC-RIO
Márcio Guimarães, UFMA
Marco André Mazzarotto, UTFPR
Marina Sirito, ESDI/UERJ
Marisa Maass, U.PORTO
Noni Geiger, ESDI/UERJ
Paula Camargo, ESDI/UERJ
Priscila Andrade, PUC-RIO
Raquel Ponte, UFRJ
Roberta Portas, PUC-RIO
Romulo Guina, UVA/RJ
Rosana Alexandre, PUC-RIO
Tiago Silva, UNB
Wagner Rufino, ESDI/UERJ

Sumário

2 **Editorial**

ARTIGOS TEMÁTICOS

8 **Design, cidade e a leitura do sensível: premissas epistemológicas para práticas do design em ambiências urbanas**
Isabella Pontello Bahia (UFMG, Brasil)
Edson Carpintero Rezende (UFMG, Brasil)

27 **Mobiliário urbano e arte pública em tempos de ressignificação do espaço público**
Josielle Cíntia de Souza Rocha (UFJF, Brasil)
Fernando Araújo Costa (UFRJ, Brasil)
Antonio Ferreira Colchete Filho (UFJF, Brasil)

43 **A estética do não lugar: a paisagem urbana como imagem efêmera e a partilha do sensívela**
Mariana dos Santos Couto (PPGD/UFRJ)
Fernanda de Abreu Cardoso (PPDG/UFRJ)

60 **Queer Designers: Experimentações não-conformativas na geração de uma rede dissidente**
Aura Celeste Santana Cunha (UFC, Brasil)
Lucas Mota Borges (UFC, Brasil)

79 **Militância e Design na era das plataformas virtuais: uma análise semiótica da "memeficação" do engajamento político**
Vinicius Cabral Ribeiro (UEMG, Brasil)
Juliana Rocha Franco (UEMG, Brasil)

102 **Fazer coisas é contar histórias: mapeamento sistemático sobre o conceito de narrativa na dimensão do design e dos saberes artesanais**
Luiza Gomes Duarte de Farias (UFMA, Brasil)
Raquel Gomes Noronha (UFMA, Brasil)

123 **Projetando para emoções e relações: um novo paradigma no design contemporâneo**
Renata de Assunção Neves (PUCRIO, Brasil)
Vera Maria Damazio (PUCRIO, Brasil)

ARTIGOS DE FLUXO CONTÍNUO

143 **Tomando um LADO: formação crítica e prática extensionista no Laboratório de Design contra Opressões**
Christiano Hagemann Pozzer (UFRGS, Brasil)
Vinicius Gadis Ribeiro (UFRGS, Brasil)

176 **Um livro é um livro; no entanto, se move**
Amanda Monteiro Gonçalves (UEMG, Brasil)
Sérgio Antônio Silva (UEMG, Brasil)

190 **Prospectando qualidades relacionais na educação em Design através da quilt-terapia**
Cayley Guimarães (UTFPR, Brasil)
Frederick Marinus Constant Van Amstel (UTFPR, Brasil)

212 **Como o design estratégico pode aumentar a assertividade de uma empresa calçadista**
Thomás Czrnhak (FEEVALE, Brasil)
Juan Felipe Almada (FEEVALE, Brasil)
Cristiano Max Pereira Pinheiro (FEEVALE, Brasil)
Monique Dilkins (FEEVALE, Brasil)

arcos DESIGN

Design, cidade e a leitura do sensível: premissas epistemológicas para práticas do design em ambiências urbanas

Isabella Pontello Bahia (UFMG, Brasil)
isabellapont.bahia@gmail.com

Edson Carpintero Rezende (UFMG, Brasil)
edson.carpintero@gmail.com

Arcos Design
Rio de Janeiro, v. 17, n. 1, Janeiro 2024, pp. 8-26. ISSN: 1984-5596
https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign

Design, cidade e a leitura do sensível: premissas epistemológicas para práticas do design em ambiências urbanas

Resumo: O presente artigo almeja apresentar os fundamentos do design que orientam as práticas de projeto enquanto imersas nas ambiências urbanas. Para tal, perpassa por reflexões no que tange a interface design e cidade de modo a elucidar o conceito de ambiências urbanas e, assim, evidenciar as bases epistemológicas desse design para ambiências. A pesquisa empreende uma investigação qualitativa, na qual a metodologia adotada foi a revisão de literatura. Espera-se construir um diálogo no qual tendo o designer como interlocutor seja possível se pensar e projetar na cidade a partir de uma leitura sensível das ambiências urbanas. Vislumbra, portanto, um espaço para o designer ao se (re)pensar as cidades.
Palavras-chave: Design, Cidade, Ambiências Urbanas, Episteme.

Design, city and the reading of the sensitive: epistemological premises for design practices in urban atmospheres

Abstract: *This article aims to present the fundamentals of design that guide design practices while immersed in urban atmospheres. To this, it goes through reflections regarding the design and city interface in order to elucidate the concept of urban atmospheres and, thus, highlight the epistemological bases of this design for ambiences. The research undertakes a qualitative investigation, in which the methodology adopted was the literature review. It is expected to build a dialogue in which, having the designer as an interlocutor, it is possible to think and design in the city from a sensitive reading of urban atmospheres. It envisions, therefore, a space for the designer when (re)thinking cities.*
Keywords: *Design, City, Urban Atmosphere, Episteme.*

1. Introdução

O design tem uma estreita ligação com a vida humana. Apesar de orientado à produção industrial outrora, hoje é possível compreender que suas oportunidades e espaços de ação estão relacionados majoritariamente às demandas do ser humano. Para tal, o escopo de sua atividade sofreu, e sofre, alterações, o que além de possibilitar mais visibilidade e permeabilidade perante os movimentos da cultura, responde também a um maior impacto social do design (BECCARI, 2017; FLUSSER, 2013; ROSSI; MOON, 2021). Nota-se que essa prática está presente nos diversos objetos, utensílios, ambientes e vestimentas, mas também, na criação de linguagens, no desenvolvimento e orientação de serviços em diálogo com as mais diversas áreas (BEZERRA, 2011; CARDOSO, 2012). Dessa forma, se faz cada vez mais necessário o estabelecimento de um design consciente que apresente projetos concretos que contribuam para a solução de problemas sociais e ambientais e que se pautem em leituras sensíveis das subjetividades da realidade humana.

Esse pensamento do design para a sociedade nos permite o exercício do olhar para as realidades sociais e as teias de sociabilidade que existem e/ou deixam de existir de modo a investigar e problematizar as suas motivações. Nesse sentido, evidenciam-se os espaços urbanos como recortes potentes que abrigam e concomitantemente são cenários de diversas vidas humanas. À vista disso, quando se pensa no design para ambientes, vislumbram-se oportunidades de enriquecimento teórico e ampliação do escopo da atuação a partir da partilha do sensível para as ambiências urbanas (RANCIÈRE, 2009; THIBAUD, 2010), visto que ainda há na atualidade um modelo excludente de pesquisa e produção desses espaços, pautado pela negligência com a população mais pobre e com os limites da natureza, pois, parafraseando Sérgio Buarque de Holanda (1975), o espaço público no Brasil sempre foi um lamentável mal entendido.

Seja um reflexo da modernidade líquida apontada por Bauman (2001), ou os próprios desafios e estranhamentos com os quais nos deparamos na atualidade a partir de uma situação de retomada de uso dos ambientes coletivos e, principalmente públicos, pós pandemia e distanciamento social, nossa relação com os espaços mudou e tende a mudar (ANDRÉS, 2020). Assim, é necessário que se pense em novas abordagens e que se aproxime novos campos do conhecimento sensíveis e includentes ao design de ambientes (BARBOSA, 2020). Tem-se, portanto, a possiblidade de imersão no estudo das ambiências e, o desenho de diálogos enriquecedores para as investigações que tem o ambiente como meio e fim.

À vista disso, o artigo em questão parte da necessidade de aproximar os conceitos de ambiências urbanas à partilha do sensível por meio do

entendimento de bases constitutivas desse design que é, em sua essência, destinado às pessoas e suas particularidades. Objetiva, portanto, apresentar os fundamentos do design que orientam as práticas nas ambiências urbanas. De modo específico irá apresentar reflexões acerca da interface design e cidade, o conceito de ambiências, bem como, evidenciar os princípios epistemológicos do design que permitem uma prática sensível nos espaços urbanos.

Dessa forma, a estrutura metodológica proposta define-se como qualitativa e de natureza teórica (STAKE, 2011; VAN DER LINDEN, 2010). No que tange os métodos de abordagem, que proporcionam as bases lógicas da investigação, a proposta enquadra-se no método dialético, de forma a permitir a inserção no contexto pesquisado e a construção de diálogos no tocante à sociedade (GIL, 2019; LAKATOS; MARCONI, 2017). Sobre as técnicas de pesquisa a serem aplicadas, pauta-se na revisão de literatura.

2. Reflexões sobre design e cidade

A conexão do design com o ambiente urbano mostra-se de maneira direta e projetual a partir do momento em que se iniciam reflexões acerca da necessidade de se projetar cidades para as pessoas (LYNCH, 2011). De acordo com Gehl (2015) trata-se de uma realidade pós modernista pois, tal estilo prezava pelo distanciamento das habitações dos centros urbanos o que resultou em situações nas quais há pouca conexão entre a forma física da cidade e o comportamento humano. Para Santos (2014), a desumanização das cidades é ainda mais problemática a partir da inserção de outras variáveis que se relativizaram na modernidade tais como o tempo e a cidadania, o que faz necessário visualizar o espaço a partir das atividades humanas, pois, sempre que a sociedade sofre uma mudança, as formas assumem novas funções (SANTOS, 2012; SUDJIC, 2019).

Apesar das cidades não serem o campo privilegiado de atuação dos designers (SZANIECKI; COSTARD, 2019) e os papéis da criação estarem parcialmente (e legalmente) definidos, a interpretação e a confecção de diálogos posteriores à produção do espaço, que analisam os impactos e novas proposições, costumam ocorrer de maneira oblíqua (LEFEBVRE, 2001; LYNCH, 2011; SOUZA, 2016). Em vista disso, a produção do espaço não deve ser analisada a partir de apenas um campo do conhecimento estanque. E, é neste interlúdio que se têm colaborações das mais diversas áreas que permitem melhor compreender o ser humano e, no caso do design, as interfaces entre pessoas e o espaço.

Para Vassão (2016), ainda que o design se relacione com os produtos e com a forma visual das cidades, é possível realizar um olhar ampliado sobre este campo que para ele, denomina-se nova urbanidade. Em outras

palavras, a conexão do design com o ambiente urbano na atualidade deve ser direcionada também aos serviços e às relações humanas que nele se dão. Nesse sentido, de acordo com Gehl (2015), as cidades são como livros, que podem ser lidos, em uma análise pós construção. Nesta mesma perspectiva, e com a inserção do design, é possível destinar além do leitor, um coautor para essa obra que, pelo princípio de ser para muitas pessoas, deve ser escrita por várias mãos. Corroborando com este pensamento, Montaner e Muxí (2014) apresentam novas epistemologias para o urbanismo contemporâneo que partem dos seguintes preceitos: a igualdade; a igualdade de gêneros; a diversidade; a participação e a sustentabilidade. Na proposta de "ensaios para mundos alternativos" observa-se, portanto, como o diálogo com o design se faz necessário.

Para Lynch (2011, p.17) é possível se pensar em princípios básicos de design urbano e, este design seria responsável por dar forma visual às cidades; "a análise da forma existente e de seus efeitos sobre o cidadão é uma das pedras angulares do design das cidades". O autor reforça a importância da criação ou mesmo da identificação de uma imaginabilidade da cidade. Para Lynch (2011) este elemento garante a transformação do tecido urbano em lugares. Nesse sentido, Szaniecki e Costard (2019) vislumbram o design como uma alternativa para a crise de um projeto de cidade, principalmente por crerem que a abordagem processual em design permite práticas colaborativas, bem como, promotoras do dissenso, portanto, mais pluriversais.

> Este emaranhado produtivo, político e afetivo cotidiano requer um olhar mais atento aos detalhes e uma atitude cautelosa com os processos. É com essa postura que o design pode atuar e assim contribuir para a construção coletiva de um espaço urbano mais democrático (SZANIECKI; COSTARD, 2019, p.2).

Em vista disso é importante elucidar a reflexão de Bezerra (2011) sobre a responsabilidade dos designers sobre suas criações. A ética da atividade profissional precisa repercutir nas ações sociais de modo que já é sabido do impacto dos produtos do design na vida humana, portanto, precisam ser desenvolvidos para este mundo real, e não mais, apenas para "o mundo artificial ao nosso redor" (BEZERRA, 2011, p. 12). Soma-se ao bônus da criatividade e da cocriação o ônus da exequibilidade que garanta bem-estar social. Flusser (2013) evidencia que a dicotomia da responsabilidade *versus* criatividade no processo de criação dos designers tem como crivo a leitura da sociedade. Neste sentido, uma proposição de design para muitas pessoas compreende uma solução responsável, na qual, muitas vezes a liberdade

individual do designer precisa ser tolhida em função das necessidades coletivas da cidadania (BEZERRA, 2011; FLUSSER, 2013).

Esta reflexão se faz pertinente pois os princípios do processo de criação em design vão, em sua maioria, orientar a criatividade e o crivo da tomada de decisão ao projetista. Entretanto, a realidade para a qual se debruça, demanda sensibilidade de modo a proporcionar a inclusão e a democracia de uso, afinal "não podemos fazer nada quanto ao passado, mas certamente podemos planejar melhor o futuro. E aqui é onde a ética de nossos processos de criação entra em questão" (BEZERRA, 2011, p.62). Faz-se, portanto, necessário compreender o processo criativo em design e seus pontos de contato com as pessoas.

Um projeto de design compreende propor a alteração de uma situação indesejada para a situação mais desejada possível (SIMON, 1970). Portanto, parte de uma investigação que objetiva identificar o problema a ser sanado. As soluções de design além de serem de naturezas diversas (produto, serviço, identidade, organizações) podem se inserir nas mais dessemelhantes realidades em que se observa a vida humana. Assim sendo, a investigação que precede a ação de design se insere de maneira transversal nos campos do conhecimento (CARDOSO, 2012; MANZINI, 2017; MARGOLIN, 2014). Uma questão, entretanto, se faz presente em todas as proposições de design: a relação com as pessoas. Pode-se dizer que o designer é alguém que questiona as interfaces que permeiam a vida humana e, à vista disso, tem o seu projetar centrado no usuário. Assim, para Manzini (2017, p.68) "na transição para uma sociedade em rede e sustentável, todo design é uma atividade de pesquisa em design e deveria promover experimentos sociotécnicos".

Entendidas as realidades em que se assimilam as investigações em design entram em cena as premissas e requisitos de projeto em soma à processos criativos. Nesta etapa é presente a dualidade da técnica com a abstração, e é a leveza em transitar nestes opostos que permite a inovação. Durante o processo criativo em design são frequentes metodologias coletivas, participação popular além do uso de recursos para a experimentação das propostas a partir de modelagens das mais diversas naturezas. Essa experimentação permite uma validação antes do desenho final, bem como, colhe percepções enquanto o projeto ainda se encontra no plano das ideias. A melhor proposição toma forma e só então é implementada, momento no qual a análise dos resultados se faz essencial em virtude das complexidades oriundas do problema de design (BOMFIM, 1999; CARDOSO, 2012; MARGOLIN, 2014).

Desde o início das teorizações acerca da crise da cidade, que ocorreram em meados de 1960, vem surgindo propostas urbanistas com o intuito de repensar o planejamento urbano e reverter os não-lugares das cidades do

mundo. Aqui destacam-se as propostas de Gehl (2015), Lynch (2011), e Szaniecki e Costard (2019) nas quais emerge a figura do designer como um dos atores desta mudança tal qual é evidenciada a participação popular, a necessidade de criação de uma linguagem e imagem da cidade e o projeto de cidade ao nível dos olhos, elementos muito específicos do processo criativo de soluções em design. À vista disso, para Gehl e Svarre (2018, p. 3) tem-se que "a grande questão é fazer com que um grande volume de vida afetiva funcione nos espaços públicos, de forma a permitir que a vida diária ocorra em condições decentes e seja parceira de uma estrutura física e não sua adversária". Apesar de evidentes os diálogos (e espaços de ação) do design nas cidades, propõe-se aqui um entendimento mais adequado para a leitura dessa urbanidade sensível: as ambiências urbanas compartilhadas.

3. Um olhar para ambiências urbanas compartilhadas

A partir do entendimento da cidade como um campo de investigação que permite a figura do designer como agente e interlocutor, entende-se que além da compreensão dos elementos que compõem este espaço social deve-se ilustrar procedimentos que podem orientar essa investigação. Nesse sentido, emerge o conceito de ambiência, o qual não se resume na tangibilidade apesar de descrevê-la, pois também caracteriza as relações, de modo que possibilita equações nas quais há em projeção a pessoa, a percepção e o ambiente (DUARTE, 2013; SILVA; DUARTE, 2020; THIBAUD, 2000).

Ambiência é um termo que aborda o ambiente, mas, não se limita a ele. Assim como a ambiência diz da qualidade do que é ambiente, do meio físico e material, mas não se resume a eles em sua materialidade. Thibaud (2020) esclarece a questão das ambiências como uma abordagem sócio estética que se apoia no estudo da experiência no ambiente urbano. O que se conecta com a leitura de Duarte (2013, p.1) de que "ambiência é um conceito fácil de sentir e difícil de explicar".

Isso ocorre visto ao fato de que "as pessoas não reagem passivamente ao ambiente. Atuam sobre ele, configuram-no e dão significado a ele" (THIBAUD, 2005, p.209). Dessa maneira, para Thibaud (2005) as investigações acerca dos ambientes devem partir de estímulos, ou seja, acredita-se que os estudos nos espaços possibilitem não somente uma leitura da natureza física daquela realidade, mas também, a identificação de novas possibilidades de uso humano, além de empreender facilidades para suprir as necessidades básicas da vida em sociedade. Assim, investigações efetivas no ambiente só existirão quando, de fato, a inteligibilidade deste for tratada em comunhão com as subjetividades das pessoas (DUARTE, 2013; RODRIGUEZ-ALCALÁ, 2020).

À vista disso, a dimensão física do ambiente deixa de ser superestimada e passa-se a levantar, na mesma proporção, o ambiente baseado nas experiências que com ele e nele se tem. E é a partir desta reflexão que se menciona o termo *ambiance urbaine en partage*, traduzido como ambiência urbana, ou ambiência urbana compartilhada, esquematizado na Figura 1, cunhado por Jean-Paul Thibaud (2000), sociólogo, pesquisador que analisa o ambiente urbano.

FIGURA 1. Caracterização das ambiências urbanas. Fonte: Thibaud (2000, p.105) tradução da autora.

Duarte (2013), no prefácio da obra "*Ambiances urbaines en partage: pour une écologie sociale de la ville sensible*" de Thibaud (2013), define ambiências como a ciência do olhar sensível no espaço, bem como, evidencia que o termo emerge a partir das limitações existentes na pesquisa em arquitetura e urbanismo, pois, "não eram mais capazes de dar conta de uma visão mais ampla do ambiente das cidades" (DUARTE, 2013, p.1). As *ambiances en partage* são, portanto, ambiências compartilhadas e seu campo de estudo apresenta-se como as experiências sensíveis das cidades. Ou, como anunciado por Thibaud (2010, p.9): "em suma, ambiência é definida como o espaço-tempo experimentado pelos sentidos".

O entendimento sobre as experiências sensíveis da cidade apresentado por Thibaud (2010) parte dos escritos de Rancière (2009), que elucida a partilha do sensível como uma ação necessária na contemporaneidade. Para o autor a modernização e a globalização têm contribuído para uma ampla crise estética. Crise esta, que se molda em função de uma padronização, da utilização de denominadores comuns para discursos díspares que formatam uma leitura equivocada, mesclada e de reprodução para as artes do cotidiano, tal como apresentadas por Certeau (2008). Dessa forma, Thibaud (2010) vê a leitura do sensível de Rancière (2009) como uma alternativa para a crise estética e crise das cidades, que permitirá, então, a construção de cidades sensíveis. Lugares nos quais haverá espaço e visibilidade para as formas de lazer,

para a vida e experiência, proporcionando a "efetividade do pensamento", ou como apresentado por Rancière (2009, p. 15) "uma partilha do sensível fixa, portanto, ao mesmo tempo, um comum partilhado e partes exclusivas".

Em complemento a isto, a tradução do conceito *ambience en partage* para a língua inglesa é *atmosphere* e é evidenciada por Thibaud (2010, p.9) como "a atmosfera moral e material que circunda um lugar ou uma pessoa". À vista disso, Duarte (2013) caracteriza a intangibilidade do termo, bem como, a sua fácil percepção pelas pessoas, que muitas vezes a abordam como o "clima indescritível" de determinado lugar. Ainda de acordo com a autora:

> Já que uma ambiência nos leva a refletir sobre tipos de experiência, percepção e ação em determinados e específicos contextos, podemos dizer que sua definição está muito mais próxima do campo empírico do que teórico. Por isso, ultrapassar as amarras que tornam as ambiências objetos explicitados simplesmente pela junção de descobertas e conceitos definidores tem sido, há algumas décadas, um mote (DUARTE, 2013, p.1)

Em trabalho realizado pelo laboratório de pesquisa Arquitetura, Subjetividade e Cultura (LASC) da UFRJ, Duarte (2013) investigou como as pessoas compreendiam o conceito de ambiência aplicada a uma cidade brasileira. A autora constatou que, as pessoas ao serem questionadas, relacionavam a ambiência ao somatório das sensações com os atributos físicos do lugar, de modo inseparável. Também foi observado que ao sugerir aos entrevistados que relatassem sobre ambiências em locais aleatórios da cidade, a identificação destes se pautava na "capacidade desses locais de permitirem o encontro, o evento, o compartilhamento, a fricção, a presença conjunta em torno de experiências sensíveis diferenciadas" (DUARTE, 2013, p.3). À vista disso, percebe-se a relevância da alteridade no estudo das ambiências, bem como, a presença do corpo de um eu e de outros corpos que sentem, percebem, se movimentam e interagem (DUARTE, 2013; RODRIGUEZ-ALCALÁ, 2020; THIBAUD, 2010).

> Podemos dizer, então, que a Ambiência evoca nossa interpretação subjetiva da experiência coletiva, da consciência de fazer parte de um lugar urbano cujas sensações possuem significados compartilhados pelos seus usuários. Evidencia-se, assim, uma clara "encarnação" da subjetividade, o que faz emergir a ideia de que uma ambiência se faz reconhecer na coletividade, apesar de se representar na individualidade (DUARTE, 2013, p.3).

É importante destacar que, as ambiências não são projetadas, assim como também não são percebidas. A ambiência não pode ser descrita a não ser por meio da experiência. Nesse sentido, não se percebe a ambiência, mas,

se percebe de acordo com a ambiência. Não se cria a ambiência, mas cria-se e descrevem-se realidades na ambiência, que também passa a (re)existir e pode ser reformulada a partir destas modificações. Trata-se de um conceito que parte de uma dimensão sensível, de constituição (e/ou reconhecimento) de identidades de modo a permitir a apropriação por meio de experiências espaciais (DUARTE, 2013; RODRIGUEZ-ALCALÁ, 2020; THIBAUD, 2010).

A estética da ambiência é, portanto, importante no auxílio à criação de espaços urbanos pois evidencia as maneiras de habitar e criar em coletividade na atualidade. Para Thibaud (2010, p.10) "a ambiência convoca, ao mesmo tempo, uma *poiesis* e uma estética dos ambientes construídos. O desafio é ajustar essas duas dimensões e relacioná-las às atuais mutações da urbe". À vista disso, tem-se que:

> as primeiras três pistas que tentam esclarecer a ambiência (quais são seus usos?), avaliar as consequências práticas desse conceito (quais são seus efeitos?) e revisar os contextos de pensamento nos quais ela está baseada (quais são os desdobramentos?), abrem caminho para uma ecologia pragmática da cidade sensível. Assim, a questão não é tanto perguntar, de uma vez por todas, o que é uma ambiência, mas sim refletir sobre o que ela faz e em que ela se torna, e o que ela provavelmente afetará e transformará quando for experimentada e testada concretamente em situações atuais (THIBAUD, 2010, p.14).

Dessa maneira, o conceito de ambiência nos permite compreender que os problemas nas interfaces com os ambientes não podem ser resolvidos apenas a partir da regulação dos *inputs* (da inserção de elementos físicos e simbólicos) no ambiente. Ao compreender uma ambiência são descortinados inúmeros fatores os quais devem ser matéria prima para a proposição de abordagens mais sensíveis, ou abordagens que evidenciam os movimentos do cotidiano. Há, portanto, a necessidade de se pensar em políticas ambientais a partir das ambiências (THIBAUD, 2005). Estas políticas podem apresentar várias escalas de aplicação (internacionais, nacionais, regionais e locais) imbuídas em abordagens perceptíveis e sensíveis. E é por esse motivo que se pretende compreender como o design interage nesse contexto e suas bases que permitam uma prática para os sentidos.

4. Design para os sentidos: acerca das bases sensíveis do design para ambiências

Pensar em design para ambiências urbanas nos aproxima de um entendimento acerca do ambiente subjetivo dos espaços habitados. Questão que para Thibaud (2010, p. 4) "nos parece evidente que a percepção sensível seja

o caminho não só possível, mas, de fato, inevitável para os pesquisadores que buscam captar e restituir a concretude da experiência urbana". Dessa forma, o que se pretende responder é, como o design pode interagir com essa realidade? Quais são as bases que orientam essa coleta sensível, capaz de conduzir uma leitura e proposição de atmosferas condizentes com as necessidades humanas?

Faz-se necessário, portanto, compreender os preceitos considerados nessa gênese do design e como estes já ultrapassavam os anseios materiais do desenho industrial. A partir de Bomfim (2014) tem-se que apesar de o design estar ligado a um ideal moderno de materialidade, não é possível a criação de qualquer objeto sem sujeito, pois "as características de um objeto são, na verdade, as interpretações subjetivas que dele fazemos" (BOMFIM, 2014, p.44). E, por isto "as práticas de design passam pela encarnação de um material simbólico que se encontra suspenso na ordem social" (NOGUEIRA, 2018, p.12). A prática do design diz de uma habilidade de leitura e proposição de símbolos capazes de imprimir sentido para os sujeitos, ou seja, de enternecer suas sensibilidades. E talvez, esta produção de sentido ultrapasse em relevância a materialização de produtos. Por isso, tem-se que foi "no âmbito da crescente importância da estética, isto é, da dimensão sensível, que o design surge como disciplina" (NOGUEIRA; PORTINARI, 2019, p.166).

> Assim, a ação do designer vem numa ação de mediação, de diplomacia, não apenas como ato de projetar, mas também de projetar-se, de lançar uma autorreflexão à frente para antecipar condutas. O objeto é o entendimento de si para com outrem – lançar uma autorreferenciação à frente e para fora do si mesmo. É nessa condição de interdependência entre o si e o outrem, que se instaura a empatia – o ato de se projetar no outro (SILVA E STREH, 2019, p. 12).

Para compreender como isto é feito, principalmente no que tange as ferramentas que esse design possui para interpretar e lidar com a subjetividade, Szaniecki e Costard (2019) evidenciam uma certa postura antropológica e relacional, que se abre para os mais diversos modos de vida. Tem-se a orientação para uma prática em design na qual são frequentemente propostos

> experimentos que questionem as próprias perguntas e possibilitem a criação de novas perguntas, colocando em risco seu modo hegemônico de pensamento; propõe uma prática situada que convide à participação, buscando criar pontes e tecer relações entre diferentes modos heterogêneos de vida, sem privilégios e passíveis de outras conexões (SZANIECKI; COSTARD; 2019, p.6).

Isso posto, a atividade projetiva que responde anseios do ser humano parte do entendimento de suas necessidades imbricadas em contextos sociais. O fazer do design se pauta em uma experiência de compreensão do outro e tem-se nessa superfície do design, tal como proposto por Rancière (2012), um desdobramento formal aplicado à disciplina projetual que se consolida como ação a partir da partilha do sensível (RANCIÈRE, 2009). Em outros termos, essa superfície do design diz da utilização de recursos nos quais empreende-se a capacidade de experenciar a vivência do outro em suas situações familiares e assim, projetar algo que seja também familiar ao sujeito em questão.

Para o filósofo francês, a existência humana intrinsicamente empreende a imersão em uma experiência sensível (RANCIÈRE, 2009; 2012). Esta ação, entretanto, não é perene e não pode ser lida como um dado formal e estático, mas, como o resultado de uma soma de processos, de conflitos que se constituem das realidades sócio-históricas testemunhadas a partir da escuta, das sensações percebidas e do pensamento analítico. Nogueira (2018, p.7) explicita que "este sensível não é um dado imutável, mas fruto de uma partilha em disputa, atravessada por uma série de vetores eminentemente históricos e sociais que definem os regimes daquilo que é visível e não visível". E é a partir da imersão nessas experiências que pode-se consolidar o entendimento de estética. Apresentada por Nogueira (2018, p.7) como "a matéria constitutiva daquilo que se nos apresenta como experiência sensível". Vislumbram-se, portanto, algumas imbricações entre design, as materialidades oriundas da prática da estética e a produção de subjetividades. Apesar do sensível ser o fruto de uma partilha em disputa (RANCIÈRE, 2009) ele se dá como o motor, parte do processo e produto das ações de design mediadas pela estética, que também pode ser entendida como:

> O sistema de formas 'a priori' determinando o que se dá a sentir. É um recorte dos tempos e dos espaços, do visível e do invisível, da palavra e do ruído que define ao mesmo tempo o lugar e o que está em jogo na política como forma de experiência (RANCIÈRE, 2009, p.16).

Dessa forma, a partir de Nogueira (2018) entende-se que esse design para as subjetividades pode firmar-se como uma polícia ou uma política, sendo a última um meio coerente de se produzir rupturas na ordem sensível e por isto, inovação e impacto social. O autor postula que o design enquanto articulador das subjetividades como política orienta "a produção de pequenas fissuras na ordem do sensível, que desloquem os sujeitos de sua identidade e daquilo que os fixa a si próprios, abrindo potência para a emergência contingencial de singularidades" (NOGUEIRA, 2018, p.8). Enquanto polícia,

o design se apresenta como um consenso, uma prática de repetição que pretende ser lida como um dispositivo cultural. Há, portanto, um entendimento que pauta-se pela sensibilidade, entretanto, objetiva apresentar uma resposta única para questões diversas, não respeitando as particularidades das pessoas. Pode-se entender, inclusive, que essa polícia do design pode ser lida como uma imposição; uma estética única para as mais diversas situações.

Por outro lado, o design como política tem como objetivo perturbar a suposta ordem imposta pela polícia e, portanto, caracteriza-se pelo dissenso. O emprego da partilha do sensível como política diz da diversificação de pontos de vista, nos quais o que prevalece é a sensibilidade do indivíduo obstante a uma ideia de uniformidade. O design como política proporciona espaço estético para a diversidade e inclusão (NAJAR, 2019; NOGUEIRA, 2018).

Seria, portanto, o trabalho com a estética uma das bases sensíveis do design para a proposição de experiências urbanas complexas e completas. Ao imergir em uma realidade a partir da diversidade, o design transita entre os signos com fluidez e, apresenta um olhar holístico para a identificação de um problema e, consequentemente de uma solução. Questão que dialoga com o entendimento de Thibaud (2010, p. 6) de que os "métodos de exposição com maior sintonia com a própria estrutura da experiência urbana tomam o lugar do discurso linear e monológico". Se a crise de um projeto de cidade perpassa por incontáveis variáveis, sua resposta deve considerar as subjetividades dos vários sujeitos. Nesse sentido, uma abordagem a partir do design performa suas articulações simbólicas e materiais e, portanto, perpassa por uma política estética (NOGUEIRA, 2018). Assim, tem-se que:

> a abordagem das ambiências busca se livrar das perspectivas normativas; distingue-se das abordagens excessivamente positivistas e de uma orientação estritamente psicofísica; ela enfatiza a atividade de percepção dos sujeitos e o papel das práticas sociais na concepção sensível do ambiente construído permitindo, dessa forma, que se preste maior atenção às tonalidades afetivas da vida urbana (THIBAUD, 2010, p.9).

Para Nogueira (2018, p.12) "o problema da política tem que passar pela estética, e é através dela que o design performa suas articulações simbólicas e materiais". Impasse que orienta uma resposta efetiva para a leitura das ambiências, que para Thibaud (2010, p. 10) "restitui o lugar dos sentidos na experiência dos espaços vividos; permite caracterizar nossas formas de experienciar a vida urbana; ela auxilia também a imaginar e criar espaços urbanos e arquitetônicos".

À vista disso é relevante a consolidação de um delineamento ontológico desse design para ambiências urbanas, de modo a orientar uma atividade

projetiva embasada na partilha do sensível e que, de fato, responda ao que se propõe e às mudanças observadas na atualidade. Questão também defendida por Moraes (2020), ao alegar que o design dos dias de hoje precisa ser compreendido não somente como o processo de desenvolvimento de produtos e ambientes, mas também, como um fenômeno cultural que é agente, ator e ativo de uma sociedade complexa. Nesse sentido, vislumbra-se a aproximação do conceito de ambiências como uma leitura ampla e sensível do objeto de projeto do designer orientado por e para a estética. É necessário, portanto, evidenciar suas convergências e listar novos caminhos teóricos a serem trilhados, visto que "ainda que a intimidade das relações entre design e estética constitua um consenso, poucas vezes é clara a compreensão que de nela pode residir uma potência política" (NOGUEIRA, 2018, p.7).

Considerações Finais

Considerando a abrangência dos conceitos empreendidos e os visíveis ganhos para a realidade da prática e da pesquisa em design espera-se aprimorar as aproximações já realizadas de modo a estreitar e consolidar o diálogo acadêmico de um design sensível para ambiências urbanas. Vislumbra-se, portanto, um amplo espaço para o designer ao se pensar e repensar as cidades no que tange as leituras estético-simbólicas inerentes à *práxis* do designer. Crê-se que a orientação ao ser humano empreende ao design uma série de responsabilidades que, se bem aplicadas, são capazes de promover leituras sensíveis e respostas eficientes ao espaço urbano, o que ocasionará ambiências adequadas, pertencimento e uma série de ganhos para a vida nas cidades.

É necessário, portanto, debruçar sobre os pontos de contato da pesquisa e do projeto em design de ambientes a partir do entendimento de ambiências e dos impactos dos ambientes nas pessoas, assim como são estudados os impactos das pessoas nos ambientes. Há, pois, a necessidade de se pensar em políticas de design a partir das ambiências e o primeiro ponto para tal, empreende a sistematização e o desenho de ferramentas e orientações para as investigações que têm como finalidade as bases sensíveis para este design.

Referências

ANDRÉS, Roberto. A dupla exclusão: como a quarentena joga luz sobre as crises do clima e das cidades. *In:* **Revista Piauí**. Edição 165, online. Junho, 2020.

BARBOSA, Paula Glória**. Crítica ao ensino da prática projetual em Design de Interiores**. Tese (Doutorado) – Universidade do Estado

de Minas Gerais, Escola de Design, Programa de Pós-Graduação em Design, 2020.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida.** Rio de Janeiro: J. Zahar, 2001.

BECCARI, Marcos. O imaginário do design: ensaio filosófico sobre os discursos do design. **Revista Poliedro**. Pelotas, v. 1, n. 1, p. 65-83, 2017.

BEZERRA, Charles. **O designer humilde:** lógica e ética para inovação. São Paulo: Edições Rosari, 2011.

BOMFIM, Gustavo Amarante. Algumas considerações sobre a Teoria e Pedagogia em Design. **Estudos em Design**, v. 7, Rio de Janeiro: AENDBr, 1999.

BOMFIM, Gustavo Amarante. **Gustavo Amarante Bomfim**: uma coletânea. Rio de Janeiro: Rio Books, 2014.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo.** São Paulo: Cosac Naify, 2012.

CERTEAU, Michel. **A invenção do cotidiano**: artes de fazer. Petrópolis: Vozes, 2008.

DUARTE, Cristiane Rose. Ambiência: por uma ciência do olhar sensível no espaço. *In:* THIBAUD, Jean-Paul. ***Ambiances urbaines en partage:*** *pour une écologie sociale de la ville sensible.* MétisPresses, 2013.

GEHL, Jan. **Cidades para pessoas.** 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2015.

GEHL, Jan; SVARRE, Birgitte. **A vida na cidade:** como estudar. São Paulo: Perspectiva, 2018.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 7. ed. – São Paulo: Atlas, 2019.

HOLANDA, Sérgio Buarque de. **Caminhos e fronteiras.** 2. ed. Rio de Janeiro: J. Olympio, 1975.

LAKATOS, E.M; MARCONI, M.D.A. **Fundamentos da metodologia científica.** São Paulo: Atlas, 2017.

LEFEBVRE, Henri. **O direito à cidade.** São Paulo: Centauro, 2001.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado:** por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

LYNCH, Kevin. **A imagem da cidade.** 3. ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.

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

MARGOLIN, Victor. **A política do artificial:** ensaios e estudos sobre design. Rio de Janeiro: Record, 2014.

MONTANER, Josep Maria; MUXI, Zaida. **Arquitetura e política:** ensaios para mundos alternativos. São Paulo: Gustavo Gili, 2014.

MORAES, Dijon De. Fenomenologia do design contemporâneo. **DATJournal,** São Paulo, v.5 n.2, 2020, pp. 7-24.

NAJAR, Rodrigo. Perspectivas epistemológicas e design: uma abordagem pós - estruturalista. **Estudos em Design** - Revista (online). Rio de Janeiro: v. 27, n. 1 2019.

NOGUEIRA, Pedro Caetano. Notas sobre uma política da estética voltada para o design. **Educação Gráfica** – Revista (online). v.22, n. 1, 2018.

NOGUEIRA, Pedro Caetano; PORTINARI, Denise Berruezo. Design e produção de subjetividades: dos tipos sociais aos tipos gráficos. **Educação Gráfica** – Revista (online). v.23, n. 3, 2019.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível:** estética e política. São Paulo: Editora 34, 2009.

RANCIÈRE, Jacques. **O destino das imagens.** Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

RODRIGUEZ-ALCALÁ, Carolina. O corte urbano, as ambiências situadas e o "paradigma indiciário": ferramentas para a fabricação de um olhar compartilhado sobre a cidade. *In:* RUA. **Revista do Laboratório de Estudos Urbanos do Núcleo de Desenvolvimento da Criatividade**. v. 26, n. 2. Campinas, 2020.

ROSSI, Dorival Campos; MOON, Rodrigo Malcon de Barros. O design contemporâneo: as premissas epistemológicas acerca do agora. Um estudo do design que se faz em tempo real. **La Trama de la Comunicación**, v. 25, n. 1, p. 49-71, 2021.

SANTOS, Milton. **Pensando o espaço do homem.** 5. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2012.

SANTOS, Milton. **Espaço e método.** 5. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2014.

SILVA, Jéssica Dalcin; STREHL, Jerônimo. Design(er) não soluciona problemas: uma crítica epistemológica contra-hegemônica. **Revista Poliedro**. Pelotas, v. 03, n. 03, 2019.

SILVA, Leonardo Oliveira Muniz; DUARTE, Cristiane Rose de Siqueira. Ambiências urbanas no behaviorismo espacial e na fenomenologia da percepção. **Revista de Pesquisa em Arquitetura e Urbanismo.** v.18. IAU-USP, 2020.

SIMON, H. A. **As ciências do artificial.** Coimbra: Press Paperback Editions, 1970.

STAKE, Robert E. **Pesquisa qualitativa:** estudando como as coisas funcionam. Porto Alegre: Penso, 2011.

SOUZA, Marcelo Lopes de. **Os conceitos fundamentais da pesquisa sócio-espacial.** 3. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2016.

SUDJIC, Deyan. **A linguagem das cidades.** Osasco, São Paulo: Gustavo Gili, 2019.

SZANIECKI, Barbara; COSTARD, Mariana. Da crise do projeto ao co-design na cidade: a pluriversidade como sustentabilidade? **SDS Simpósio de Design Sustentável.** Recife, p.1-15, nov. 2019. Trabalho apresentado no 7° Simpósio de Design Sustentável, 2019 [Recife, PE].

THIBAUD, Jean-Paul. A cidade através dos sentidos. *In:* COUTARD, Olivier; LÉVY, Jean-Pierre**. Ecologies Urbaines.** Editions Economica: Paris, 2010.

THIBAUD, Jean-Paul. ***Ambiances urbaines en partage:*** *pour une écologie sociale de la ville sensible.* MétisPresses, 2013.

THIBAUD, Jean-Paul. *Contextualisations sensibles de la ville*. In: LEROUX, Martine *et al.* (org.) **Compositions sensibles de la ville:** Ville emergente et sensorialité. Grenoble: CRESSON, 2000.

THIBAUD, Jean-Paul. Jean-François Augoyard, an explorer ofthe sensory world. **Ambiances** (online), 2020.

THIBAUD, Jean-Paul. Psicologia ambiental e política ambiental: estratégias de construção do futuro. **Psicologia USP**, v.16, 2005.

VAN DER LINDEN, Júlio Carlos de Souza. Uma taxonomia para a pesquisa em Design. **P&D Design**. São Paulo, p. 1-11, out. 2010. Trabalho apresentado no 9° Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2010 [São Paulo, SP]

VASSÃO, C. A. Design e inovação para cidades. *In:* **A revolução do design**: conexões para o século XXI. São Paulo:

Como referenciar

BAHIA, Isabella; CARPINTEIRO, Edson; Design, cidade e a leitura do sensível: premissas epistemológicas para práticas do design em ambiências urbanas. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 1, pp. 8-26, jan./2024. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign.

———

DOI: https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2024.78892

———

A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 3.0 Não Adaptada.

Recebido em 31/08/2023 | Aceito em 09/11/2023

arcos DESIGN

Mobiliário urbano e arte pública em tempos de ressignificação do espaço público

Josielle Cíntia de Souza Rocha (UFJF, Brasil)
josiellecintia@yahoo.com.br

Fernando Araújo Costa (UFRJ, Brasil)
fernando.costa@fau.ufrj.br

Antonio Ferreira Colchete Filho (UFJF, Brasil)
antonio.filho@ufjf.br

Arcos Design
Rio de Janeiro, v. 17, n. 1, Janeiro 2024,, pp. 27-42. ISSN: 1984-5596
https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign

Mobiliário urbano e arte pública em tempos de ressignificação do espaço público

Resumo: O ano de 2020 marcou o início da circulação da doença Covid-19 e uma nova forma de significarmos a vida nas cidades através de um esvaziamento emergencial e estratégico do espaço público. O objetivo desse artigo é analisar como o mobiliário urbano e a arte pública se notabilizam nesses tempos de pandemia como evidências materiais e simbólicas para se pensar em novas e antigas questões sobre a importância do espaço público para a constituição da esfera pública. Através de revisão de literatura, seleção de notícias nas mídias e na observação sistemática da vivência nos espaços, verifica-se que o mobiliário urbano e a arte pública se tornam peças-chave em ações recentes que se dão nos espaços públicos de várias cidades mundo afora, seja com a criação de novos elementos para suprir demandas por higienização, abrigo às intempéries e, sobretudo, para reivindicar a dimensão subjetiva como no caso da retirada de monumentos e esculturas de personalidades históricas controversas. Conclui-se que esse conjunto diversificado de elementos urbanos reivindica ao espaço público sua condição de arena para discussão de questões sociais que nele ampliam o status democrático.
Palavras-chave: Mobiliário Urbano; Arte Pública; Esfera Pública; Cidade Contemporânea.

Urban furniture and public art in times of redefinition of public space

Abstract: *The year 2020 marked the beginning of the circulation of the Covid-19 disease and a new way of meaning life in cities through an emergency and strategic emptying of public space. The aim of this article is to analyze how urban furniture and public art stand out in these times of pandemic as material and symbolic evidence to think about new and old questions about the importance of public space for the constitution of the public sphere. Through literature review, selection of news in the media and systematic observation of living in the spaces, it is verified that urban furniture and public art have become key pieces in recent actions that take place in public spaces of several cities around the world, as the creation of new elements to meet demands for hygiene, shelter from bad weather and, above all, to claim the subjective dimension, as in the case of the removal of monuments and sculptures of controversial historical personalities. It is concluded that this diverse set of urban elements claims to the public space its condition of arena for discussion of social issues that enlarge the democratic status.*
Keywords: *Urban furniture; Public Art; Public Sphere; Contemporary City.*

1.Introdução

Nas últimas décadas, tem-se observado um quadro de debate acerca da cidade contemporânea, principalmente após uma série de experiências que vinculavam o desenvolvimento urbano às atividades econômicas voltadas ao turismo, tais como serviços de viagens, hospedagem, alimentação, transporte por aplicativo, agendas de entretenimento cultural e de lazer. Efetivamente, tais práticas contribuíram para estabelecer um cenário de competitividade entre as cidades, que se configurou como característica do processo de globalização contemporâneo (SASSEN, 1998; CASTELLS, 1999; ARANTES et al., 2000; SÁNCHEZ, 2014). Entretanto, surgiram muitos questionamentos sobre a relação entre os efeitos do desenvolvimento urbano atrelado ao sistema econômico capitalista e competitivo, em grande parte, devido a elitização de áreas que foram objeto de intervenções durante esse processo. Observou-se outros efeitos negativos associados a esse, tais como a valorização da memória coletiva, mas com objetivo único de comercialização da imagem das cidades, transformação do espaço público como demanda externa e não mais como lugar da vida cotidiana e o agravamento da segregação socioespacial. Em resposta a essa dinâmica, surgem novos debates sobre a cidade contemporânea, porém pautados nas demandas da população local, tais como mais eficiência na mobilidade urbana, melhores espaços públicos e melhoria na qualidade de vida. Identificou-se uma série de intervenções urbanas baseadas na ideia de que as cidades precisam ser pensadas para seus cidadãos com projetos de espaços públicos mais flexíveis quanto ao uso e frequência e até a mudanças de demandas (CARMONA, 2018).

Esse cenário ilustrava muito bem o momento acelerado de transformações que as cidades passavam, reverberando no mundo como um todo. Entretanto, em março de 2020, o mundo fica paralisado com a rápida disseminação do vírus SARS-CoV-2 (Coronavírus), responsável pela doença Covid-19, totalmente desconhecida pela comunidade científica naquela altura. Exatamente devido ao desconhecimento do vírus, em um primeiro momento, as autoridades sanitárias orientaram o imediato isolamento social e os espaços públicos urbanos foram rapidamente esvaziados. À medida que os cientistas iniciaram pesquisas sobre o coronavírus, foi possível entender a dimensão e velocidade de disseminação do vírus, de forma que as ações das autoridades sanitárias passaram a orientar sobre a importância e eficácia das medidas de higiene, uso de máscaras de proteção e distâncias seguras. Com efeito, essas orientações determinaram novas formas de comportamento no ambiente privado e no espaço público, alterando a vida cotidiana de toda a população, mas, que merece mais atenção nos espaços onde a vida coletiva acontece. É importante destacar que, àquela altura, mais de

95% dos casos registrados de Covid-19 se concentravam em áreas urbanas, onde, naturalmente, um número maior de pessoas circulam e socializam, contribuindo para relações coletivas mais intensas (UN-Habitat, 2020). Esse dado indica que se tratou de uma pandemia de caráter urbano, implicando na necessidade de se pensar estratégias de combate e controle do contágio principalmente nos espaços públicos das cidades, portanto, uma nova realidade está em debate.

Além de questões referentes ao uso mais seguro dos espaços públicos, observa-se, especialmente, as novas formas de compreensão da mobilidade urbana, cujo enfoque, momentaneamente, voltou-se ao transporte individual – mesmo que distintamente de meados do século passado, marcado pelas diretrizes do urbanismo modernista. No debate atual, os deslocamentos por meio de veículos motorizados individuais não se apresentam mais como o grande motor do desenvolvimento das cidades, e sim como alternativa à situação precária dos transportes coletivos públicos, principalmente nos países mais pobres. Destaca-se, ainda, a problemática daquelas cidades com maior concentração de grupos em situação de vulnerabilidade social, cujos meios de transporte público coletivo encontram-se sucateados e sequer dispõem da opção de transporte particular para médias e longas distâncias à serviço da grande maioria de sua população.

Assim, com o agravamento da vulnerabilidade de diversos grupos sociais urbanos durante a pandemia decorrente, principalmente, da perda de muitos postos formais de trabalho, um número progressivo de pessoas passou a circular em busca de qualquer tipo de ocupação para suprir as necessidades mínimas de suas famílias, apesar das restrições sanitárias estabelecidas (UN-Habitat, 2020). De fato, essa situação merece uma atenção maior do que a recebida até o momento, pois pouco observou-se de efetiva ação sobre as populações mais vulneráveis, com exceção de gestos pontuais de instituições da sociedade civil, grupos religiosos e organizações humanitárias. Essas questões referentes à vulnerabilidade econômica e social e que refletem diretamente na desigualdade e desinformação já estavam presentes, apenas se mostraram mais latentes com a pandemia (Krieger et al., 2020).

Os desafios impostos pela pandemia foram grandes, desde a imunização completa da população mundial, o combate a desigualdades econômicas e sociais, e a melhoria da qualidade de vida nas cidades. Entretanto, na contramão da tendência de esvaziamento dos espaços públicos, sequela do isolamento e distanciamento social, bem como das incertezas impostas por essa nova realidade, verifica-se o surgimento de novos cenários, que são oportunidades de apropriações físicas e simbólicas onde o sentimento de pertencimento, agora, encontram seu lugar nos elementos urbanos. Nesse sentido,

propõe-se no presente trabalho algumas reflexões sobre como a presença de mobiliários urbanos e a arte pública assumem, no imaginário popular, um protagonismo referencial-simbólico para além de suas características físicas marcadas por certa funcionalidade, alcançando sentidos anteriormente desconhecidos, como a conscientização e a sensibilização para a vida nos tempos de pandemia. Para alcançar o objetivo proposto, a metodologia empregada envolve a revisão de literatura, a seleção de notícias publicadas em mídias diversas, desde 2020, bem como pesquisa empírica, com a observação sistemática e vivência (cautelosa) em espaços públicos. A metodologia norteou a estruturação deste artigo em duas partes: o destaque para o espaço público, abordado no contexto da pandemia e, em um segundo momento, o destaque para o espaço público como lugar de abrigo e trânsito simbólico de uma população excluída e vulnerável, lugar da discussão da esfera pública. Em ambas abordagens, há a evidência do mobiliário urbano, da arte pública e do espaço público como temas de reflexão.

2.O espaço público na pandemia

Diante do espanto de uma crise histórica mundial sem precedentes recentes, o espaço público se tornou um lugar perigoso. Em contrapartida, em países mais pobres clivados pelo déficit habitacional, ficar em casa mostrou-se um luxo. De fato, esse cenário provocado pela pandemia da Covid-19 serviu para expor a desigualdade social, a exemplo do Brasil, onde, de acordo com pesquisa da Fundação João Pinheiro (2021), em 2019, tal carência atingiu 5.876.699 moradias, cerca de 8% do total de domicílios particulares permanentes. É importante ressaltar que o déficit habitacional é composto por 3 índices: (a) habitação precária; (b) coabitação; e, (c) ônus excessivo com aluguel. Destaca-se a participação dos índices habitação precária e coabitação, por se tratar de situações relativas às condições de habitabilidade e por representarem quase 50% da composição de tal déficit. Nesse cenário, 25,2% se referem à habitação precária, considerada rústica ou improvisada, ou seja, com deficiências nas condições de habitabilidade, em grande parte, decorrente de suas condições insalubres. O índice coabitação, que representa 23,1%, se refere a moradias em cômodos, tais como cortiços ou casas de cômodos e por unidades que surgem a partir de habitação estendidas e compostas por familiares com parentesco descendente do responsável pelo domicílio. De fato, essa composição se refere a situações inadequadas de moradia, seja pelas condições ambientais como infraestrutura deficiente ou inexistente ou pelas características construtivas como materiais improvisados, seja pelo quantitativo excessivo de pessoas habitando um mesmo cômodo. Essa situação reflete na necessidade de uso do espaço público, como uma

alternativa às más condições do ambiente privado, suprindo, de alguma forma, aquilo que é ausente ou deficiente na moradia. Nesse sentido, parques públicos e praças tornaram-se uma espécie de extensão da casa, bastante necessária a uma população que vive em situação precária, seja em relação às condições de moradia, quanto ao conjunto edificado das comunidades sem infraestrutura urbana, ventilação e insolação adequadas.

Diante daquele cenário pandêmico, uma das principais medidas para conter a proliferação do coronavírus foi o distanciamento e o isolamento social, ou seja, uma indicação para as pessoas ficarem em casa e evitarem aglomerações nos espaços coletivos privados ou públicos. Com efeito, o quadro provocado pela pandemia Covid-19 colocou em xeque, dentre muitas questões, a situação de moradia nos países mais pobres, onde o espaço público era visto como uma espécie de alento para as famílias precárias. Entretanto, em tempos de isolamento social, a falta que o espaço público faz não ficou restrito aos países mais carentes, provocando uma série de discussões entre os arquitetos e urbanistas. A crise sanitária se apresentou como mais uma oportunidade para estes profissionais pensarem nos espaços públicos urbanos projetando alternativas para uso coletivo das cidades (Honey-Roses et al., 2020). Ao debaterem sobre os efeitos da pandemia, apresentam a necessidade de um refinamento de nossas práticas, mas sem uma transformação profunda, além de se criar um vocabulário ou tipologia, que incorpore dimensões como "densidade social, distâncias, aglomeração ou riscos à saúde pública" às representações de lugares (HONEY-ROSES et al., 2020). Carmona (2018) corrobora com essa noção de adaptabilidade nas práticas urbanas ao apresentar a emergência de projetos que sejam capazes de adaptar às mudanças, inclusive àquelas ainda desconhecidas, de demandas da sociedade. Entretanto, Gehl Architects (2020), ao publicarem uma pesquisa realizada em 68 países entre os meses de março e abril de 2020, apontaram a necessidade de os projetistas observarem as diversas circunstâncias e perspectivas principalmente quanto ao acesso aos espaços livres de qualidade em todas as escalas da cidade. De fato, observa-se, nos últimos dois anos, uma série de propostas de adequação do espaço público ao novo cenário imposto pela pandemia, norteadas por estratégias de distanciamento social.

As adequações de caráter emergencial utilizadas como estratégias para viabilizar as atividades ao ar livre durante o período pandêmico passaram a ser colocadas em prática em diversas cidades. Observou-se uma série de iniciativas em parques em cidades como Nova Iorque, Milão, Lisboa e Bristol utilizando-se demarcações no chão para o uso e permanência de pequenos grupos. Essas demarcações ao obedecerem às distâncias recomendadas pelas autoridades sanitárias criavam uma espécie de "bolhas sociais", a exemplo

de parques também no Brasil. No início do mês de julho de 2020, os parques do Carmo, do Povo, do Burle Marx e Ibirapuera, situados na cidade de São Paulo, reabriram com demarcações de "bolhas sociais" no gramado para evitar as aglomerações e com outras medidas sanitárias como interdição de parquinhos infantis e bebedouros, proibição de eventos coletivos e uso obrigatório de máscara (MENGUE, 2020). Destaca-se, também, a proposta de adaptação dos espaços públicos para o uso mais seguro do Plano Integral e Gradual de abertura do município de Buenos Aires, Argentina. Em setembro de 2020, uma nova etapa do plano foi publicada no formato de um guia para uso de áreas como extensões de estabelecimentos de atividades gastronômicas. Esse guia teve como objetivo orientar o retorno mais seguro das atividades de bares, cafés, lanchonetes e restaurantes por meio de uma série de opções de arranjos de mesas e cadeiras no espaço público como forma de ampliar a área de atendimento obedecendo o distanciamento social. Dessa forma, os estabelecimentos comerciais gastronômicos podiam ampliar suas áreas de atendimento ao público em sua calçada, na via em sua frente, em praças secas e esplanadas, nas áreas centrais em avenidas ou em calçadas de praças e parques (NUEVOS, 2020).

Em 2020, à medida que o vírus atingia a escala global, outras ações sanitárias foram tomadas para promover o uso mais seguro dos espaços públicos, como a desinfecção das ruas e de mobiliários urbanos. Observou-se que essa demanda foi respondida prontamente por empresas especializadas de higienização existentes, ofertando serviços de desinfecção por processos variados como pulverização, aspersão e bio-limpeza. Assim como foi necessário adequar e melhorar as condições de uso dos ambientes e elementos urbanos, surgiram propostas de criação de novos mobiliários para contribuir no combate ao avanço da pandemia. A exemplo dos mobiliários de desinfecção, uma empresa situada na cidade de Curitiba, Brasil, em parceria com o arquiteto e urbanista Felipe Guerra, desenvolveu o projeto de cabines de desinfecção que, por meio de sensores de presença, acionavam uma série de aspersores que lançam em seu interior o desinfetante concentrado *"Indagerm 5G"* (Mobiliário, 2020). Destaca-se, ainda, o projeto do arquiteto brasileiro Leonardo Dias, que venceu o concurso de projeto de produtos e equipamentos *"Coronavirus Design Competition"*, em 2020, na categoria voto popular. O projeto é de um equipamento que desempenha três funções: (a) higienização das mãos e medição da temperatura corporal; (b) totem informativo com publicação de medidas preventivas; e, (c) memorial homenageando as vítimas da covid-19 (ELEITO,2020). O equipamento projetado pelo arquiteto Leonardo Dias foi batizado de "Totens Urbanos-Memorial Pró-Saúde" e foi instalado em 17 pontos na cidade de São Paulo, em 2020, como medida

de combate à pandemia (Equipe, 2020). Notam-se iniciativas similares desenvolvidas por todas as partes do globo, na tentativa comum de viabilizar a circulação nos espaços públicos de maneira mais segura.

As ações implementadas como resposta às novas circunstâncias desdobradas pela pandemia foram além da adequação e melhoria dos espaços públicos no sentido de torná-los mais seguros, identificou-se algumas práticas que demonstram intenções de ressignificá-los. Nota-se que essas ações não consistem em ressignificar o espaço público em seu sentido pleno, ou seja, dar novo significado àquilo que se perdeu, mas com a intenção de contextualizá-lo diante daquela pandemia. Tal contextualização, recorrentemente, materializou-se por meio de ações efêmeras como a confecção de painéis artísticos com mensagens relativas ao momento, a exemplo do mural *"Faces of COVID-19"* em espaços públicos de regiões carentes de Quito, Equador (HARROUK, 2021). Em 2020, a prefeitura de São Paulo também havia colocado em prática ações relacionadas às medidas de prevenção agregando máscaras a alguns monumentos. Foram escolhidos importantes monumentos espalhados pela cidade tais como Monumento às Bandeiras, estátua da Praça IV Centenário, estátua de Pedro Álvares Cabral, estátua de Faria Lima, estátua de Nicolau Scarpa, estátua de Mário de Andrade, estátua do Borba Gato, Monumento Francisco de Miranda, busto de Mário de Andrade, Monumento Anhanguera, estátua de Luiz Gama, estátua de Luiz Lázaro, estátua do Índio Caçador, estátua de Adoniran Barbosa e estátua de Baden Powell (Monumentos, 2020). Essas ações tiveram a função de incentivar a reflexão e a conscientização dos transeuntes sobre a importância das medidas de prevenção no combate à pandemia. Destaca-se, ainda, outra forma de ressignificação do espaço público, por meio de esculturas que representam a união apesar das circunstâncias difíceis impostas pelo momento. Em fevereiro de 2021, a cidade do Rio de Janeiro recebeu as instalações artísticas que fazem parte do projeto itinerante "Rio de Mãos Dadas" em dois momentos: (i) exposição de 10 esculturas compostas por um par de mãos separadas, que, (ii) em uma segunda etapa da mostra, se unem para simbolizar a esperança por meio do retorno de contatos e reencontros após um ano de isolamento e distanciamento social. Essa exposição itinerante esteve em 20 lugares diferentes da capital fluminense durante os meses de fevereiro e março de 2021, e, posteriormente, passaram a circular pelas cidades do estado do Rio de Janeiro (RIO, 2021).

Percebe-se que essa maneira de contextualizar o momento pandêmico através do estímulo à percepção, no compartilhamento de informações e homenagens no espaço público tem a capacidade de criar processos que reverberam nos observadores estimulando discussões sociais. Com efeito,

esses elementos urbanos, mesmo as experiências efêmeras, promovem relações afetivas e contribuem para a construção simbólica do espaço público como forma de fortalecer a identificação com os lugares na cidade. Esse processo identitário está relacionado à noção coletiva de imagem, ou imaginária urbana, que articula espacial e temporalmente os conteúdos sociais (KNAUSS, 1998; COLCHETE FILHO, 2003). A partir dessa perspectiva, observa-se que, mesmo ao atribuir outras informações ou mensagens a esses elementos urbanos, não há uma mudança no papel simbólico desempenhado por esses, mas uma ressignificação da noção de representação e símbolo ali existente. Assim, observa-se que as ações pautadas nos elementos urbanos se mostraram relevantes não apenas para conscientização da população no cenário pandêmico, mas pela possibilidade de ressignificação, ao introduzir outras funções como higienização, desinfecção, que discutem os tempos de isolamento, distanciamento e acesso à informação. Assim, há a ampliação das interações sociais nos espaços públicos.

3.Espaço público como abrigo

Desde o início da pandemia no Brasil, pôde-se observar uma grande precarização da qualidade de vida urbana e o agravamento dos níveis de desigualdade social. Insegurança alimentar, redução da mobilidade e a falta de artigos básicos de higiene, por exemplo, configuraram algumas das muitas dificuldades enfrentadas pelas populações mais vulneráveis, em especial, habitantes das zonas menos infraestruturadas da metrópole. À medida que a pandemia da Covid-19 se espalhou pelas favelas, ocupações irregulares, periferias e áreas interioranas do país, "escancarou a perversa desigualdade social e econômica entre as classes sociais, naturalizada e aceita por grande parte da sociedade e das instituições do Estado, o que representa uma barreira às recomendações de higiene básica, distanciamento físico e permanência em casa" (INFORME ENSP, 2020). Além disso, cabe ressaltar o ingrediente perverso que soma-se à problemática da crise climática global. Ondas de calor excessivo em zonas temperadas do hemisfério norte, invernos rigorosos no hemisfério sul, períodos prolongados de seca e o fogo que arrasa extensas porções de florestas e bosques, chegando inclusive em áreas urbanas, expuseram, consideravelmente, os mais vulneráveis a condições extremas. Neste cenário, é patente a falta de infraestruturas básicas como sistemas de calefação e refrigeração, além da precária condição de pessoas em situação de rua.

Logo, o espaço público emerge como provisor de uma série de condições básicas à contenção da pandemia de Covid-19, ressaltando-se, aqui, o papel operante dos mobiliários urbanos tanto na contenção e manutenção do

distanciamento social quanto no oferecimento de recursos como água, álcool em gel e informações (ROCHA; COSTA; COLCHETE FILHO ,2021; JESUS; MENDES; COLCHETE FILHO, 2020). Como estratégias, o poder público, entidades da sociedade civil e ONGs conceberam novos mobiliários bem como adaptaram aqueles existentes. O primeiro grupo compreende propostas advindas de concursos de ideias vinculadas ao design, isto é, o desenho de novas tipologias para o mobiliário urbano que dêem conta de fornecer aquilo de mais básico para o enfrentamento da pandemia, os insumos de higiene pessoal que os mais vulneráveis não têm condições de adquirir, como álcool e máscaras. No segundo grupo, destacam-se medidas paliativas e improvisadas como o cercamento ou interdição de espaços públicos e de seus mobiliários, dessa maneira, evita-se a formação de aglomerações, uma vez que os transeuntes ficam impossibilitados de usufruir plenamente do conjunto de mobiliários existente.

Do olhar sobre o espaço público como abrigo às necessidades de uma população carente de serviços, emerge, pois, um questionamento acerca da reivindicação de seus próprios direitos. Além de buscar infraestruturas básicas para concepção de um espaço público igualitário, pensa-se a liberdade integral de compor os espaços públicos como palco para diálogos e discussões onde todos possam sentir-se representados. Como reflete o *zeitgeist* dessa era pandêmica, ademais da necessidade de ocupar os espaços públicos com uma diversidade de corpos e origens, é necessário ajustá-los à construção de novas narrativas que excluam processos históricos de supressão de liberdades individuais, pavimentando as bases para a difusão de novas perspectivas que acolham os processos de conformação histórica e cultural de uma determinada sociedade. A partir desse entendimento de que é necessária uma construção coletiva de cidade, identificou-se alguns exemplos de práticas voltadas para unir temáticas diversas em busca de uma mudança social, como a campanha "Bosques da Memória". O objetivo do projeto é incentivar o plantio de árvores recuperando áreas urbanas degradadas, homenagear os profissionais da saúde à frente no combate à Covid-19 e lembrar de suas vítimas fatais. Destaca-se, aqui, a ação que aconteceu nos dias 12 e 13 de junho de 2021, na Alameda Sandra Alvim da cidade do Rio de Janeiro, que é uma área de recuperação ambiental adotada pela sociedade civil. Após um processo de transformação que completa três anos, a antiga área suja, escura e degradada do Recreio dos Bandeirantes, hoje é um parque urbano de preservação de restinga (MUTIRÃO, 2021).

Em meio a pandemia, diversos movimentos preencheram os espaços públicos com suas reivindicações centradas na ruptura de narrativas hegemônicas e excludentes. Grupos organizados antirracismo promoveram

protestos, inicialmente nos Estados Unidos, e que se espalharam pelo mundo, alcançando resultados interessantes como a deposição de monumentos, bem como a ressignificação de tantos outros. No Brasil, na Avenida Paulista próximo ao Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand, inscreveu-se o chamado "Vidas Pretas Importam", em protesto contra a morte de João Alberto Silveira Freitas em um hipermercado em Porto Alegre, RS.

Outro grupo que ganhou voz nos espaços públicos intermediado por produções artísticas foi o das vítimas da Covid-19. De caráter efêmero ou permanente, pôde-se observar em diversas cidades brasileiras iniciativas de rememoração daqueles que perderam suas vidas devido à inépcia do poder público e pelo bombardeamento de informações descruzadas e falsas. O número desalentador e desumanizante registrado pelo Brasil foi explorado em projeções, performances e mesmo materializados em contra monumentos. Portanto, o espaço público, protagonista inequívoco da vida urbana, teve algumas de suas competências ressaltadas ao longo do período pandêmico. Além de prover "abrigos" ou "zonas de proteção mínima" aos mais vulneráveis, seguem como plataforma aos questionamentos de uma sociedade em constante transformação e agravamento progressivo da desigualdade social.

4.Considerações finais

A pesquisa hemerográfica e empírica revelou múltiplas facetas dos espaços públicos em diversas cidades em tempos de pandemia. Algumas iniciativas se destacaram pela presença de elementos urbanos e artísticos que têm conseguido agregar pessoas e valores pautados em ações em prol da vida. A apropriação dos espaços públicos se apresenta como a melhor estratégia na busca pela qualidade de vida nas cidades e a sua ressignificação se mostra como o caminho para essa conquista. De fato, as experiências apresentadas se mostram como referências positivas e possibilidades viáveis e reais no processo de construção de cidades com espaços públicos ressignificados. E mais, as crises, sejam sanitárias, ambientais, políticas, econômicas ou de segurança se apresentam como uma convocação para que se reexamine a maneira como agimos e vivemos. Para os planejadores urbanos, gestores, arquitetos e urbanistas o momento atual é uma oportunidade para rediscutir e repensar as cidades em prol de novas diretrizes para transformação do ambiente urbano e melhoria da qualidade de vida de sua população, vulnerável, sobretudo.

Nos espaços públicos ocupados pelos sujeitos, à arte pública e ao mobiliário urbano somam-se camadas de subjetividade capazes de provocar tanto estreitamentos quanto distanciamentos. Uma leitura individualizada desses espaços revela angústias, temores, esperança, desejos, e um sem-número de

imagens mentais. Neste período pandêmico, o indivíduo apartado de seus espaços de convivência e lazer na cidade foi chamado a refletir e questionar o quão democráticos estes podem ser. O isolamento geral e irrestrito expõe a todos, as dificuldades de grupos que vivem às margens da urbe e, geralmente, não desfrutam plenamente dessa infraestrutura. No entanto, cabe ressaltar que a exclusão de histórias, narrativas e corpos nos espaços públicos não está apenas relacionada à barreira física, da matéria, indo além, tangenciando a seara da psicologia ambiental. Dessa maneira, as manifestações artísticas e as intervenções ocorridas em monumentos e mobiliários urbanos revelam o desejo pela coletivização plena dos espaços públicos e da segurança sanitária de todos os indivíduos que circulam pela cidade, ressignificando esses elementos urbanos e atrelando aos espaços públicos, mesmo que paradoxalmente, a noção de abrigo.

5.Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com o apoio do CNPq, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – Brasil.

Referências

ARANTES, O. et al. **A cidade do pensamento único:** desmanchando conceitos. Petrópolis: Vozes, 2000.

CARMONA, M. Principles for public space design, planning to do better. **URBAN DESIGN International,** Berlim, ago 2018. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/327151488_Principles_for_public_space_design_planning_to_do_better. Acesso em: 25 set 2020.

CASTELLS, M. **A Sociedade em Rede. A era da Informação:** economia, sociedade e cultura. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1999.

AUTOR, 2003.

DESIGUALDADE social e econômica em tempos de Covid-19. **Portal Fiocruz,** 2020. Disponível em:https://portal.fiocruz.br/noticia/desigualdade-social-e-economica-em-tempos-de-covid-19. Acesso em: 13 set 2021.

ELEITO pelo público: arquiteto brasileiro vence competição internacional de design. **Revista Projeto,** 28 jun 2020. Disponível em: https://revistaprojeto.com.br/noticias/eleito-pelo-publico-arquiteto-brasileiro-vence-competicao-internacional-de-design/. Acesso em: 07 set 2021.

EQUIPE ArchDaily Brasil. São Paulo recebe totens urbanos de conscientização, higienização e memorial às vítimas da Covid-19. **ArchDaily Brasil,** 22 set 2020. Disponível em: https://www.archdaily.com.br/br/948133/sao-paulo-recebe-totens-urbanos-de-conscientizacao-higienizacao-e-memorial-as-vitimas-da-covid-19. Acesso em: 28 jan 2021.

FUNDAÇÃO JOÃO PINHEIRO. **Deficit habitacional no Brasil – 2016-2019**. Belo Horizonte: FJP, 2021.

GEHL ARCHITECTS. **Public Space & Public Life during COVID 19.** Copenhague, 2020. Disponível em: https://covid19.gehlpeople.com. Acesso em: 22 jul 2020.

HARROUK, C. 12 Strategies to build more resilient cities in times of pandemic. **ArchDaily,** 01 jun 2021. Disponível em: https://www.archdaily.com.br/br/961294/12-estrategias-para-construir-cidades-mais-resilientes-em-tempos-de-pandemia. Acesso em: 01 set 2021.

HONEY-ROSES, J. et al. The Impact of COVID-19 on Public Space: A Review of the Emerging Questions. **OSF Preprints,** Charlottesville, 21 abr 2020. Disponível em: https://doi.org/10.31219/osf.io/rf7xa. Acesso em: 22 jul 2020.

JESUS, K; MENDES, T; COLCHETE FILHO, A. O Mobiliário Urbano e a Pandemia de Covid-19: o acesso a água para a população em situação de vulnerabilidade social. Revista Nacional de Gerenciamento de Cidades, v. 8, p. 15-22, 2020.

KNAUS, P. **Imagens urbanas e poder simbólico; esculturas e monumentos públicos nas cidades do Rio de Janeiro e Niterói.** 1998. Tese (Doutorado em História) - Universidade Federal Fluminense, Niterói, 1998.

KRIEGER, M.; et al. Desigualdade Urbana e Redes de Solidariedade: as periferias e as favelas no enfrentamento à pandemia. **Estadão**, São Paulo, 25 maio 2020. Disponível em: https://politica.estadao.com.br/blogs/gestao-politica-e-sociedade/desigualdade-urbana-e-redes-de-solidariedade-as-periferias-e-favelas-no-enfrentamento a-pandemia/?utm_source=estadao%3Afacebook&utm_

MENGUE, P. Quatro parques de SP adotam 'ilhas de distanciamento' para evitar aglomerações. **O Estado de S. Paulo,** São Paulo, 23 jul 2020. Disponível em: https://saude.estadao.com.br/noticias/

geral,quatro-parques-de-sp-adotam-ilhas-de-distanciamento-para-evitar-aglomeracoes,70003374029. Acesso em: 01 set 2021.

MOBILIÁRIO urbano ganha soluções com a pandemia. **GDia**, Foz do Iguaçu, 14 maio 2020. Disponível em: https://gdia.com.br/noticia/mobiliario-urbano-ganha-solucoes-com-a-pandemia. Acesso em: 15 ago 2020.

MONUMENTOS da cidade de São Paulo ganham máscaras de proteção contra Covid-19. **CNN Brasil,** 2020. Disponível em: https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/2020/05/12/monumentos-da-cidade-de-sao-paulo-ganham-mascaras-de-protecao. Acesso em: 28 set 2020.

MUTIRÃO de voluntários prepara Alameda Sandra Alvim para nova cerimônia dos Bosques da Memória. **Rio Prefeitura,** Rio de Janeiro, 6 jul 2021. Disponível em: https://prefeitura.rio/noticias/mutirao-de-voluntarios-prepara-alameda-sandra-alvim-para-nova-cerimonia-dos-bosques-da-memoria/. Acesso em: 13 set 2021.

NUEVOS usos del espacio público para locales gastronómicos. **Buenos Aires Ciudad**, Buenos Aires, 2 set 2020. Disponível em: https://www.buenosaires.gob.ar/espaciopublicoehigieneurbana/noticias/nuevos-usos-del-espacio-publico-para-locales-gastronomicos. Acesso em: 01 set 2021.

UN-HABITAT. **UN-Habitat COVID-19 Response Plan.** Nairobi: UN-Habitat, 2020. Disponível em: https://unhabitat.org/sites/default/files/2020/07/1-covid_appeal2_-_porto-2.pdf. Acesso em: 14 set 2021.

RIO de Mãos Dadas: 'Mãos gigantes' se unem nas ruas do Rio de Janeiro. **SESC RIO**, Rio de Janeiro, 26 fev 2021. Disponível em: https://www.sescrio.org.br/noticias/institucional/rio-de-maos-dadas-maos-gigantes-se-unem-nas-ruas-do-rio-de-janeiro/. Acesso em: 16 mar 2021.

ROCHA, J; COSTA, F; COLCHETE FILHO, A. O espaço público e a pandemia de Coronavírus: O Parque Halfed em Juiz de Fora/MG. Revista Nacional de Gerenciamento de Cidades, v.09, p. 89-99, 2021.

SÁNCHEZ, F. O projeto de cidade para os megaeventos: atores, escalas de ação e conflitos no Rio de Janeiro. In COSTA, M. de L.; SILVA, M. L. P. da. (orgs.) **Produção e gestão do espaço – 10 anos de PPGAU/UFF.** Niterói: FAPERJ; Casa 8, 2014, pp. 359-372.

SASSEN, S. **As Cidades na Economia Mundial.** São Paulo: Studio Nobel, 1998.

Como referenciar

ROCHA, Josielle Cíntia de Souza. COSTA, Fernando Araújo. COLCHETE FILHO, Antonio Ferreira. Mobiliário urbano e arte pública em tempos de ressignificação do espaço público. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 1, pp. 27-42, jan./2024. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign.

———

DOI: https://doi.org/10.12957/arcosdesign.2024.78876

———

A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 3.0 Não Adaptada.

Recebido em 24/06/2022 | Aceito em 04/08/2022

arcos DESIGN

A estética do não lugar: a paisagem urbana como imagem efêmera e a partilha do sensível

Paula Jurgielewicz (PUC, Brasil)
p.jurgi@gmail.com

Denise Berruezo Portinari (PUC, Brasil)
denisep@puc-rio.br

Arcos Design
Rio de Janeiro, v. 17, n. 1, Janeiro 2024, pp. 43-59. ISSN: 1984-5596
https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign

A estética do não lugar: a paisagem urbana como imagem efêmera e a partilha do sensível

Resumo: Por meio de revisão bibliográfica das teorias de não lugar de Marc Augé, dos conceitos de estética dos filósofos Terry Eagleton e Jacques Rancière, dos pensamentos sobre cidade de David Harvey, Lucrécia Ferrara, Otília Arantes, Rem Khoolhaas, e os estudos sobre imagens e artes de Didi-Huberman e de Merleau-Ponty, o artigo é construído, partindo da conceitualização dos lugares de passagem contemporâneos ("não lugares" de Marc Augé), e se desenvolve expondo reflexões teóricas, articuladas às demais fontes que ajudam a fundamentar os paralelos traçados entre os "não lugares", com centro comerciais de rua, o modus operandi da publicidade gráfica efêmera contida nesses locais, e o crescimento urbano neoliberal contemporâneo. Por alto, aqui, pensamos a paisagem urbana como imagem efêmera partilhando mensagens e experiências sensíveis lacunares, mas ao mesmo tempo, quase que comuns às sociedades de cultura ocidental do mundo globalizado e das "altas" tecnologias. Percebemos a mimetização da linguagem do poder hegemônicos no aparato visual dos centros comerciais urbanos e buscamos fazer emergir questionamentos econômicos, políticos e sociais.
Palavras-chave: Não lugar; Estética; Paisagem urbana; Urbanismo; Linguagem visual

The aesthetics of non-place: the urban landscape as an ephemeral picture and the distribuition of the sensible

Abstract: *Through a bibliographical review of Marc Augé's theories of non-places, the concepts of aesthetics by philosophers Terry Eagleton and Jacques Rancière, the thoughts about cities by David Harvey, Lucrécia Ferrara, Otília Arantes, Rem Khoolhaas, and the studies on pictures and the arts by Didi-Huberman and Merleau-Ponty, the article is constructed, starting from the conceptualization of contemporary places of passage (Marc Augé's non-places), and develops by exposing theoretical reflections, articulated with other sources that help to support the parallels drawn between non-places, with urban commercial centers, the modus operandi of ephemeral graphic advertising contained in these places, and contemporary neoliberal urban growth. In essence, here we think about the urban landscape as an ephemeral picture sharing messages and sensitive experiences that are lacunar, but at the same time, almost common to Western cultural societies in the globalized, "high-tech" world. We noticed the mimesis of the hegemonic language of power in the visual apparatus of urban commercial centers and seek to raise economic, political and social questions.*
Keywords: *Non-places, Aesthetics, Urban landscape, Urbanism, Visual language.*

1. Introdução

Este artigo pretende promover o diálogo entre campos do saber e, por meio dessa encruzilhada, traçar reflexões acerca dos temas de linguagem visual e cultura contemporânea. A construção teórica foi fundamentada com base na revisão bibliográfica de alguns dos teóricos da Antropologia, da Filosofia, do *Design*, da Arquitetura e do Urbanismo.

Em comum, esses intelectuais escolhidos para revisão de literatura, e tomamos aqui emprestado o pensamento de Bertold Brecht para esclarecer as nossas motivações, não são autores que apresentam seus conceitos teóricos somente em discursos ideológicos sem conceitos estéticos. Para Brecht, conceitos estéticos ditam os prazeres e ritmos dos textos (*apud* Didi-Huberman, 2017, p. 199).

Além das preocupações quer sociais ou urbanas, os questionamentos sobre o domínio do capital na sociedade em que vivemos e suas consequências, ou o desenvolvimento teórico sobre estética amplamente discutido no material dos pensadores abordados, nos levaram a escolhê-los. Esse conjunto teórico foi o instrumento que nos levou a refletir acerca dos discursos visuais contidos na própria cidade, mais precisamente na parte da cidade que abriga centros comerciais de rua (neste artigo entendido também como "não lugar" pela perspectiva teórica de Marc Augé).

A maneira como esses locais se consolidam no espaço urbanos, o desenrolar de sua vida útil e a capacidade de afetação sensível em seus usuários podem se assemelhar ao *modus operandi* das imagens publicitárias efêmeras que servem ao mercado do consumo. Em comum, esse conjunto, em um recorte temporal atual, talvez, responda exclusivamente às exigências das classes dominantes.

O que pretendemos fazer neste artigo é refletir sobre a classe detentora dos bens de produção como produtora de algumas das subjetividades experienciadas nas sociedades ocidentais por meio desses locais ("não lugares" comerciais), pois exerce o controle da organização espacial urbana, do que é visível e dizível nessas regiões das cidades "empreendidas" por ela.

Para encontrar o vértice interseccional que liga o *Design*, a Arquitetura e o Urbanismo em um *modus operandi* cuja semelhança se dá via centralidade do capital, não só a revisão literária foi necessária como também a articulação das ideias dos pensadores das ciências sociais há pouco mencionados, por meio de aproximação desses saberes: leitura, confrontação e comparação (Didi-Huberman, 2017).

Assim sendo, na primeira parte deste artigo serão apresentados o conceito e as especificidades que conformam os centros comerciais ocidentais globalizados onde fazemos uma associação com a teoria de "não lugar" do

antropólogo e etnólogo Marc Augé. Essa revisão bibliográfica acaba tomando um lugar central neste artigo, e é por meio dela que se torna possível o desdobramento das reflexões apresentadas a seguir dessa contextualização. Primeiro, apresentaremos a reflexão sobre a lógica de implementação desses locais comerciais nas cidades contemporâneas. Em seguida, desenvolvemos algumas reflexões sobre as "estratégias" ou a maneira regente do crescimento das cidades também dentro desse recorte temporal contemporâneo. Por fim, abordaremos a partilha de experiências estéticas desses locais comerciais com o público que neles deambula.

2. As especificidades do não lugar de Marc Augé

Há várias camadas subjacentes conformando o conceito de "não lugares" criado por Marc Augé (1992). Para o autor, esses são lugares possíveis, na contemporaneidade ou "supermodernidade" , derivados de espaços urbanos e edificações de semelhanças universais (ocidentais), isto é, são lugares de déjà-vu. "De um lado ao outro do planeta, os aeroportos, os aviões, as cadeias hoteleiras colocam sob o signo do idêntico e do comparável a diversidade geográfica e cultural" (Augé, 2003, p. 53 *apud* Sá, 2013, p. 216). Assim, os espaços urbanos contemporâneos perdem especificidades locais que são substituídas por especificidades globais marcando "a paisagem com o cunho de uma incrível monotonia, desqualificando-a no sentido estrito do termo" (*Ibid*., p.223).

Para Tosi (2015), "não lugar" é o termo para designar um espaço de passagem com grande fluxo de bens e pessoas com tendência a exercer uma espécie de efeito dissolvente sobre a maneira pela qual se dão as relações ou se pensa a identidade e a sua representação.

Esses lugares de aparência homogênea contendo variados serviços e comércios (multifuncionais) para o sujeito resolver todos os seus assuntos no mesmo local e no menor tempo possível devido à racionalidade de organização desses espaços, em um primeiro momento, podem parecer necessários ao estilo de vida contemporâneo, além de virem envoltos do discurso de desenvolvimento econômico do local, de ser mais um atrativo turístico e/ou de lazer para a família etc., mas acabam servindo como um mecanismo para pensar as transformações que esses locais podem provocar na sociedade; além das perdas culturais e arquitetônicas, pode-se pensar nas perdas como grupo (e sociedade) e a prevalência da figura de um indivíduo solitário (Sá, 2013).

O filósofo Terry Eagleton (1993, p.24) acredita que as condições sociais da hegemonia burguesa impossibilitam a formação de vínculos sociais positivos no nível da produção material. O autor afirma que essas condições

sociais são consequências históricas do Iluminismo advindas da burguesia e que se introjetaram na sociedade do consumo. Ele diz que o sujeito do consumo se "fecha" em um espaço privado e se enforma em um individualismo possessivo no qual acaba por dissolver vínculos positivos entre indivíduos e os colocam na posição de antagonismo mútuo e competição.

Os "não lugares" não são construídos com pretensões de serem ícones simbólicos culturais ou sociais, não pretendem ser ícones identitários, nem afetivos para seus usuários e não partilham bens comuns, o que não significa que eles não assumam a forma visual da arquitetura do espetáculo e da grandeza: eles pretendem, antes de tudo, facilitar a circulação e/ou o consumo (Koolhaas, 2014). São "não lugares"

> […] tanto as instalações necessárias à circulação acelerada das pessoas e bens (vias expressas, trevos rodoviários, aeroportos) quanto os próprios meios de transporte ou os grandes centros comerciais, ou ainda os campos de trânsito prolongado onde são alojados os refugiados do planeta" (Augé, 2012, p.36).

O que se pretende nesses locais ou o que está em causa, como mencionado, é o objetivo que se quer atingir: fazer o deslocamento de um local a outro; ir para um lugar e pagar uma conta, comprar o próprio jantar e o do animal de estimação e ir embora. A praticidade e rapidez que os "não lugares" possibilitam para que isso aconteça permitem ainda que seus usuários se mantenham conectados e atentos ao alto fluxo de informações derivantes do mundo contemporâneo. Assim como os incentivos imagéticos advindos da paisagem dos "não lugares" podem, também, facilmente, nos levar para um "mundo virtual"/ficcional. Não que outros espaços não façam o mesmo, mas os "não lugares", devido a sua excessiva codificação, oferecem mais meios para que essa ação ocorra e, muitas vezes, o incentivo é para que surjam mais necessidades de consumo conspícuo para o interlocutor. Por consequência, essa presença física e alienação do sujeito interfere na sua relação com os espaços físicos que ocupa e com as pessoas com quem os compartilham.

> […] os espaços físicos transformam-se em meios que possibilitam a interação no espaço virtual: nunca estamos onde estamos fisicamente — contatos, informações, publicidade (celulares, computadores, cartazes, monitores, alto-falantes) — tudo isso nos transporta para outras realidades, problemas, alegrias, desejos, nos faz sonhar sem o sonho, e criar "novas necessidades" (publicidade, informação). (Sá, 2013, p. 212).

Fica claro, por meio do pensamento exposto, que essa alienação pode ocorrer em qualquer ambiente, mas há alguns em que existem mais incentivos para que isso ocorra. A autora nos leva a pensar na maneira como o sujeito se relaciona com o espaço de uma área urbana residencial, por exemplo, versus o *shopping mall*. Não pretendemos abordar essa questão — que, aliás, não é algo que se menospreze — o que importa aqui é que para Augé (2012) e outros autores, como David Harvey (2005) e Rem Koolhaas (2014), a comunicação visual é parte conformante do "não lugar" e esse conjunto afeta sensivelmente seus usuários, pois:

> […] nossa relação com as coisas não é uma relação distante, cada uma fala ao nosso corpo e à nossa vida, elas estão revestidas de características humanas (dóceis, hostis, resistentes...) e, inversamente, vivem em nós como tantos emblemas das condutas que amamos ou detestamos. O homem está investido nas coisas, e as coisas investidas nele (Merleau-Ponty, 1948, p. 24).

O filósofo e fenomenólogo Merleau-Ponty, afirma que as imagens ou qualquer objeto desenvolvido pelo designer, artista ou arquiteto (como o próprio "não lugar"), "não são, portanto, simples objetos neutros que contemplaríamos diante de nós" (*Ibid*., p. 23), eles despertam sentimentos e reações, ocasionam condutas distintas a cada um de seus espectadores, positivas ou negativas. Os objetos são, portanto, "não [só] uma imitação do mundo, mas um mundo em si mesmo" (*Ibid*., p. 58). Para David Harvey (2005),

> […] A consciência dos moradores urbanos influencia-se pelo ambiente da experiência, do qual nascem as percepções, as [decodificações] simbólicas e as aspirações. Em todos esses aspectos, há uma tensão permanente entre forma e processo, entre objeto e sujeito, entre atividade e coisa. É tão insensato negar o papel e o poder das objetivações, da capacidade das coisas que criamos de retornar como formas de dominação (*Ibid*., p.170).

Assim sendo, o "não lugar" também é local de afetações sensíveis além de informação, publicidade e espetáculo: "um grande aeroporto é também um hipermercado, um lugar de informação", de alimentação, transações financeiras etc. (Augé, 2012, p. 129). Então, por ser um espaço de uso econômico, Sá (2013) traz à luz a compreensão de que as imagens que lá estão, assim como o próprio espaço, dificilmente possuem cunho político ou social, são de cunho midiático, muitas vezes são invasivas e opressivas, promovem disputas sociais e produzem necessidades. Possuem potente visibilidade física e um enunciador. Assim como pessoas e bens, há também um grande e rápido fluxo, em um único espaço, dessas imagens midiáticas, sempre em busca

de "inovações", o que reforça a teoria do indivíduo solitário, pois pode fazer prevalecer "relações a partir das imagens", incentivando, talvez, uma sociedade de sujeitos espectadores (individuais), mais do que a interação entre indivíduos, ou seja, enforma a sociedade como receptor passivo de mensagens pré-estabelecidas, em vez de sujeitos protagonistas e enunciadores.

Portanto, as lembranças dos lugares ("não lugares") passam a não ser mais a partir das relações que tecemos com as pessoas, nem com a arquitetura (de cunho menos mercadológico). Dificilmente lembramos de centros comerciais por causa das amizades que fizemos neles, de momentos marcantes vividos no local ou, ainda, por causa de artefatos artísticos e/ou arquitetônicos que vimos nesses espaços. A memória se desdobra por meio de imagens efêmeras que acabam conformando memórias efêmeras. Fica difícil lembrar o lugar, a cidade ou a data quando se consolidam espaços homogêneos e de elevado fluxo informacional.

Dessa forma, o excesso e o individualismo passam a fazer parte da sociabilização de maneira central na vida dos usuários desses locais, o que pode implicar na "perda da categoria do outro" (Sá, 2013, p.211).

3. Adendo 1 – Sobre os centros comerciais urbanos contem-porâneos (e a lógica de implantação)

Por meio da teoria de Marc Augé (1994), passamos a entender os centros comerciais como um "não lugar", podendo ser do tipo *shopping malls*, galerias comerciais, ou centros comerciais urbanos, entre outros. Entendemos que o conceito teórico não se modificaria por causa da tipologia construtiva de cada um dos espaços mencionados, afinal de contas eles acolhem os mesmos propósitos de uso e contêm semelhanças para além de algumas especificidades arquitetônicas que diferenciariam um centro comercial do outro.

Em comum, esses locais são ligados às novas tecnologias de informação e à globalização (Augé, 2012); neles, há a pretensão de que o usuário perca a noção do tempo que passou ali; há poucos locais de convívio e descanso sem incentivo ao consumo; o caminho para o deambular já está dado pela arquitetura e há a tendência em se passar mais tempo em lugares construídos e herméticos do que em locais públicos e abertos como praças, parques, etc. ou próximos a natureza como praias, lagos e rios.

É possível perceber também uma homogeneidade identitária nos usuários desses locais que pode ser diferenciada conforme a ação que o sujeito desempenha. Sendo assim, há um grupo homogêneo de frequentadores, outro grupo homogêneo dos que trabalham nesses lugares, outro que é composto de pessoas em situação de rua (considerando os centros comerciais urbanos) e um grupo homogêneo nas representações das imagens midiáticas

e pró-consumo presentes nesses locais. Então, o "não lugar" de conglomerado comercial, espaço que ao mesmo tempo pode impedir interações sociais entre os diferentes grupos mencionados, pode promover a interação entre os semelhantes.

Esta lógica espacial não é a única, mas tem a probabilidade cada vez maior de ser reproduzida nas cidades contemporâneas, uma vez que "corresponde aos interesses representados pela elite empresarial tecnocrática e financeira que tem exigências espaciais específicas" (Castells, 2002 *apud* Sá, 2013, p. 221). Entendemos essas exigências espaciais como a possibilidade de o grupo escolher lugares na cidade que sejam do interesse dele para implantação de seus empreendimentos, os quais raramente são destinados a suprir necessidades de moradias sociais ou de espaços de convívio e lazer que não induzam seus usuários ao consumo conspícuo, ou de saúde e educação, espaços de uso comum, ou seja, comunitários e/ou destinados aos mais pobres.

Esse grupo e o Estado exercem o controle do uso e ocupação do solo das cidades e/ou a possibilidade de assumir reformas urbanas que geralmente aumentam os valores dos territórios e afastam para outros bairros os moradores locais, ou os negócios locais consolidados, o que, por fim, proporciona espaços para empreendimentos da burguesia. O grupo hegemônico também acaba tomando as decisões sobre a linguagem arquitetônica e da comunicação social que irá compor o espaço.

Atualmente fica, portanto, no encargo desse pequeno grupo de poder econômico abastado a consolidação de alguns dos espaços de "sociabilização" dentro das cidades que atendem a seus ideais estéticos, políticos, econômicos, culturais e sociais. Manuel Castells (2002) diz que isso "mostra como as elites [econômicas] estão relacionadas com a apropriação e o controle do espaço onde se instalam, constituindo comunidades simbólica e espacialmente segregadas" (*apud* Sá, 2013, p. 221). Eles constroem seus próprios espaços sociais, com sua própria codificação "ligada ao poder e à riqueza". (Sá, 2013, p.222).

4. Adendo 2 – A "ordem" do crescimento "estratégico" urba-no contemporâneo

Apesar de podermos pensar a cidade como um ambiente de poucas mudanças, por ser constituído de edificações "fixas" — fundadas e estruturadas no solo, concretas, pesadas e com um ciclo de vida extenso —, é possível perceber que ela está sendo constantemente alterada. Essa alteração advém não somente da sociabilização que acontece no ambiente construído em que a vivência humana se apropria, e dá significados afetivos, modifica e têm suas vidas modificadas pelos espaços construídos, como também, a

cultura consumista que rege as sociedades ocidentais contemporâneas contribui, talvez, como a principal responsável pelas constantes modificações que ocorrem no espaço urbano.

O solo possui cunho mercadológico então, insere-se status e valor econômico ao território urbano (e rural). O capital seria a lógica que rege o crescimento e as reformas urbanas atualmente e, na maioria das vezes, elas visam somente à ampliação de seu acúmulo. Portanto, inflige-se uma formatação de vida na qual o território urbano e o aparato que o compõe (considera-se aqui tudo que está inserido nele, inclusive a comunicação pública) servem como meio de acumulação de bens e de distinções sociais.

Com esse cenário, fica "pré-estabelecido" que uma pequena parcela da população poderá ficar no "encargo" de exercer a ação de consolidar espaços nas cidades: o grupo social com poder aquisitivo dominante é quem pode participar e viabilizar os espaços das e nas cidades. Ao consolidar esses espaços, mimetizam uma codificação que diz respeito a sua própria classe social. Esse grupo de poder hegemônico e detentor dos meios de produção não detém somente o poder da linguagem na publicidade, até certo ponto, onde esbarra com o Estado e as leis (ou não), detém, também, o poder de decisão e o controle da linguagem arquitetônica, do solo, de seu uso e sua ocupação.

> […] O urbanismo é um produto derivado do excedente, controlado por um pequeno e seleto grupo de pessoas. Como ele está constituído agora, está extremamente confinado, restrito, na maioria dos casos, à pequena elite política e econômica, que está em posição de moldar as cidades cada vez mais ao seu gosto. [...] O neoliberalismo criou, também, um novo sistema de governança que integra o Estado e os interesses corporativos e, através do poder monetário, ele assegurou que a disposição do excedente através do aparato estatal favorecesse o capital corporativo e as classes superiores na moldagem dos processos urbanos. [...] Progressivamente vemos o direito à cidade cair em mãos privadas ou interesses quase privados (Harvey, 2012, p. 86).

Decorrem disso não só as disputas de classes e territórios; é possível notar a imposição de uma espécie de censura para determinada parte da sociedade que não se vê ou raramente são vistos seus códigos culturais como linguagem em voga na sociedade.

> […] o lugar que ocupam as pessoas invisibilizadas na sociedade na organização dominante do visível e do invisível. [...] é, de fato, a primeira injustiça que rege o mundo da desigualdade, aquela que afeta a própria participação em um mundo sensível comum: há um pequeno número

> de pessoas que vemos e ouvimos e existe uma massa indistinta dos que não vemos e não ouvimos" (Rancière, 2021, p. 8).

Esses "não lugares", constantemente alterados (imageticamente) por causa da cultura do consumo e consolidados, geralmente, por quem tem os meios de produção, tornam-se imageticamente análogos a outros espaços urbanos (outros "não lugares") do mundo globalizado de cultura ocidental (contemporâneo), pois são codificados e consolidados por outros grupos hegemônicos, que apesar das diferentes regiões geográficas, acabam tendo semelhantes construções sociais ligadas à "burguesia".

O que se tem como resultado é um constante processo transitório imagético da paisagem urbana em busca de inovações e aplicação de novas tecnologias; contudo, ao mesmo tempo, esses locais são sempre parecidos uns com os outros em qualquer parte do mundo ocidental contemporâneo por causa de uma lógica mercadológica que impera como um regime. As cidades e/ou o solo urbano, de acordo com Otília Arantes (2000), são vistos como mercadorias à venda num mercado (outras cidades igualmente são vendidas), "a cidade é uma empresa, e, como tal, resume-se a uma unidade de gestão e de negócios; a cidade, enfim, é uma pátria, entendamos uma marca com a qual devem se identificar seus usuários" (*Ibid*., p.8).

O mercado é território de oscilações e funciona com altas e baixas de difícil previsão, implicando em um comércio, da mesma forma, instável, que abre e fecha as portas incessantemente devido a seus fracassos e sucessos (operação inerente ao capitalismo), fato que assegura a volatilidade na imagem da paisagem urbana, principalmente, nesses locais.

Dessa forma, além das mudanças comentadas, decorrentes da sociabilização no espaço comum, ou seja, de objetos (de diversas escalas) que têm uma finalidade original, mas funcionam de outra maneira devido ao uso que a sociedade dá a eles, as outras modificações visuais na paisagem urbana se dão via os seguintes instrumentos: (i) arquitetônicas: demolições, construções e reformas — o sistema urbano e suas edificações que se modificam imageticamente no que diz respeito à arquitetura; (ii) modificações da comunicação visual urbana — sinalização, acessibilidade, comunicação social, publicidade, campanhas periódicas do comércio (datas comemorativas, estações do ano, períodos de promoção etc.), identidade visual dos empreendimentos, entre outros.

Por isso, este artigo convida o leitor a pensar a paisagem urbana como uma imagem efêmera. Essa sugestão parece facilitar o entendimento de que esses lugares têm a capacidade estética de imprimir na sociedade as necessidades,

os anseios e os valores do poder hegemônico vigente: dos que exercem as modificações urbanas.

Para tanto, é necessário incluir nessa visualidade imagética (paisagem) todo o seguinte conjunto: tempo, espaço, contexto, racionalidade espacial, arquitetura, mobiliário urbano e comunicação visual (todo o aparato pertencente ao cenário em questão). Parte desse conjunto ou desse dispositivo, lembramos, é concebido e administrado pela associação público-privada. Então, convidamos a reflexão de que parte do dispositivo presente no plano imagético da paisagem urbana foi arranjado e consequentemente pensado para operar seguindo funções previamente estabelecidas, por mais que originalmente algumas dessas estratégias tenham surgido espontaneamente, contemporaneamente, funcionam com funções estabelecidas previamente.

5. Parte Final 1 – Reflexões – a cidade como sistema comuni-cacional

Com o que foi exposto até então, é possível entender a cidade como uma rica fonte de discursos. Dela, podemos decodificar hierarquias, ideologias, cultura, valores sociais, políticos etc.

Para Lucrécia Ferrara (2008), a lógica construtiva de uma cidade é suporte que se disponibiliza à comunicação de uma ideologia, de uma utopia. Isto é, ela representa desejos e valores imaginários de identidades individual e/ou coletiva, ela representa a apropriação e o domínio do homem sobre o espaço social.

Da mesma forma, ocorre com o dispositivo que compõe o espaço urbano. O material de construção, as técnicas construtivas utilizadas, a escolha do local de implantação, a escala, "a maestria imaginativa, a condição técnica e tecnológica" (*Ibid*., p.42), e a imagética final da obra são fontes de informações de valores e escala social de quem as solicitou, projetou e concebeu.

Não à toa, os historiadores buscam informações nos modos de construção do urbano, na arquitetura e nos artefatos/nos objetos de uma dada sociedade quando querem estudá-la. Sabemos que os objetos construídos pelos humanos, de acordo com os estudos de cultura material, carregam em si, algumas informações das sociedades que os conceberam.

Com isso, é possível perceber, com ajuda de Ferrara (2008), que a cidade não é só suporte para exposição da comunicação social e midiática e, consequente, disputa por espaços reconhecidos socialmente como "elitizados" na cidade para dispô-las. Tampouco as cidades se limitam aos estereótipos classificatórios que exercem efeitos dominantes sobre elas como por exemplo: "cidade maravilhosa", "cidade imperial", "cidade luz", entre outros.

Esses estereótipos encapsulam uma imagem positiva da cidade e escamoteiam alguns de seus problemas sociais, possibilitando a proliferação de tais discursos que visam implementar os empreendimentos ou as reformas urbanas com finalidades mais turísticas, midiáticas e consumistas do que sociais. Por consequência, esses estereótipos invisibilizam e postergam ações diretas e indiretas nesses problemas sociais e/ou urbanos que essas cidades comportam. O que se percebe ainda, é que esses estereótipos midiáticos podem acabar disciplinando o olhar da sociedade para as cidades de uma maneira também hierárquica e manipuladora.

Por isso, entendemos que perceber a cidade e sua imagética efêmera, porventura, nos leva a observá-la com maior acuidade, como se estivéssemos vendo algo novo; com o cuidado de quem vê uma fotografia, uma obra de arte, uma ilustração e não como vemos algo da ordem do comum, do citadino, do que estamos habituados a ver.

Perceber a cidade como uma fonte de imagens efêmeras, pode nos reavivar o desejo de questioná-las como propõe Didi-Huberman (2017). Ele sugere duvidar dos discursos presentes em um primeiro plano das imagens e percebê-las como lacunares. Assim podemos questioná-las, sua visualidade, seus códigos, questionar mimetizações, singularidades... Questionar quem as fez, quem são, em que posições ideológicas e políticas se localizam etc.

Pensar a cidade como uma fonte de imagens com discursos ruidosos, conflituosos, lacunares e cada vez mais voláteis nos leva a pensar que sua visualidade partilha experiências sensíveis polissêmicas e que deste lugar é de onde se vislumbra uma brecha de possibilidade de subversão da norma instaurada.

6. Parte Final 2 – Reflexões Gerais

Propomos compreender a paisagem urbana como uma imagem efêmera que está sempre se modificando devido ao sentido empresarial-mercadológico que rege o crescimento das cidades — desde, aproximadamente, os anos de 1970, no caso, por exemplo, do Brasil (não que a lógica de crescimento urbano anterior fosse completamente diferente da contemporânea, de acordo com Arantes, 2000). Como consequência, essa "constante alteração da linguagem, no nível da construção desses espaços, implica também uma alteração da linguagem social daqueles que vão ocupá-los. A relação não é determinista [...], mas ela existe" (Sá, 2013, p.210).

Seria possível, então, pensar os "excessos" — de consumo, lojas, pessoas, imagens, constantes modificações na paisagem — para além de excesso de informação que atinge a sociedade, mas como questões sociais e políticas ou, como sugere Rancière (2011), como um programa de transformação da

vida cotidiana a que ele chama de "educação estética", pois independente da percepção e da maneira como cada indivíduo interpreta a experiência sensível partilhada pelos centros comerciais de rua, há uma espécie de formatação universal de vida ou programação de vida.

A classe detentora dos meios de produção consolida espaços de consumo que servem às suas necessidades econômicas e identitárias. Ela codifica os espaços do seu modo e constrói pequenas comunidades para reafirmar sua identidade de classe e sociabilizar com semelhantes, o já conhecido "clubismo". Isso não quer dizer que pessoas de outras classes sociais não possam ou não se identifiquem com os locais comerciais, que não os frequentem, que evitem frequentá-los ou sejam proibidos de "entrar" como acontece em alguns clubes. No entanto, mesmo com a circulação de qualquer classe social, esses espaços e sua visualidade alimentam disputas e segregações sociais.

Rancière (2011) explica que as experiências subjetivas podem ser partilhadas por todos; cada ser humano será atingido diferentemente, mas são proporcionadas a toda a sociedade sem que haja qualquer tipo de exclusão, a isso ele chama de "partilha do sensível": "a capacidade estética enforma um mundo de experiências possível que transcende a distribuição policial dos corpos, das formas de ver, sentir e pensar tidas como apropriadas à condição de cada um" (Rancière, 2011 p.9). O que o autor sugere é que não pensemos a experiência estética sendo absorvida ou entendida somente pela classe social de intelectualidade elevada, as afetações sensíveis atravessam todos, independentemente de sua cultura, daí a capacidade de subverter o poder instalado.

Entendemos que a classe social de poder econômico abastado tem a necessidade de se colocar dentro de um padrão de aparências, gostos e hábitos que os identifiquem como pertencentes a essa classe e consequentemente os diferencie das demais. O filósofo Terry Eagleton (1993) fala que a "burguesia vem tentando, historicamente, definir-se como sujeito universal" (*Ibid*., p.26) mesmo sendo "uma comunidade de sujeitos abstratamente simétricos, [...] com dificuldade em prover experiências rica de consenso" (*Ibid*., p.24).

Essa necessidade que a burguesia construiu de ser sempre reconhecida como pertencente a essa classe social, em qualquer lugar do mundo ocidental globalizado, contribuiu para que tecesse seus próprios códigos, que são dissipados em uma linguagem própria mimetizada na arquitetura, na publicidade, na comunicação social, no audiovisual etc. Como possui o poder de decisão do visível e do dizível dentro desses espaços em que ela empreende, coloca em voga a sua própria produção impregnada dessa linguagem (repleta de signos que dizem respeito a essa classe). Essa operação, que coloca seus produtos em lugares privilegiados dentro do que é visível, faz com

que esses códigos passem a atuar como agência. Dentro de uma sociedade capitalista, regida pelo mito da meritocracia, essa linguagem visual passa de um ícone identitário de certo grupo para produtor de necessidades em outras classes sociais que poderão assimilar esses discursos como imposição de algo que devem conquistar ou como o ideal de vida a ser atingido.

O grupo social empreendedor, portanto, universaliza o seu próprio estereótipo e o seu modo de vida, com isso alimenta um estado de devir na sociedade do consumo como um todo, além de estimular disputas sociais que — inerentes à existência do capitalismo — estimulam ainda mais o consumo e perpetuam o cenário apresentado.

Por fim, a respeito da homogeneidade sobre os grupos que frequentam o "não lugar" comercial: nota-se uma semelhança entre o grupo empreendedor, certo grupo de frequentadores (talvez os mais assíduos e com maior poder de consumo) e os corpos humanos representados nas imagens da comunicação visual. Isso, possivelmente, decorre da dual tentativa desse grupo social de elevado poder econômico universalizar a sua imagética e seu modo de vida e da necessidade social de se fazer parecer pertencente ao grupo "dominante".

Referências

ARANTES, O.; VAINER, C.; MARICATO, E. **A Cidade do Pensamento Único**: desmanchando consensos. Petrópolis: Vozes, 2000.

AUGÉ, M. **Não Lugares**: introdução a uma antropologia da supermodernidade. Tradução Maria Lúcia Pereira. Campinas: Papirus, 1994.

AUGÉ, M. **Para onde foi o futuro?** Tradução Eloisa Araújo Ribeiro. Campinas: Papirus, 2012.

DIDI-HUBERMAN, G. **Quando as imagens tomam posição** – O olho da história I. Tradução Cleonice Paes Barreto Mourão. Belo Horizonte: UFMG, 1953-2017.

EAGLETON, T. **A ideologia da estética**. Tradução Mauro Sá Rego Costa. Rio de Janeiro: Zahar, 1993.

FERRARA, L. **Cidade: meio, mídia e mediação**. In: MATRIZes – Revista do programa de pós-graduação em ciências da comunicação da USP, n.2. São Paulo, 2008.

HARVEY, D. **A produção capitalista do espaço**. São Paulo: Annablume, 2005.

HARVEY, D. **O direito à cidade**. Tradução Jair Pinheiro. In: Lutas sociais, São Paulo, n.29, p.73-89, 2012.

KOOLHAAS, R. **Três textos sobre a cidade**. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, GL, 2014.

MERLEAU-PONTY, M.; MENASÉ, S. **Conversas** – 1948. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

RANCIÈRE, J. **O que significa "Estética"?** Tradução Rui Pires Cabral, KKYM, 2011. Disponível em: www.proymago.pt. Acesso em: 12 de outubro de 2022.

RANCIÈRE, J. **O trabalho das imagens**. Belo Horizonte: Chão de Feira, 2021.

SÁ, T. **Lugares e não lugares em Marc Augé**. In: Tempo Social - Revista de sociologia da USP, v. 26, n. 2, 2013.

TOSI, L; **Marc Augé Não Lugares**: introdução a uma antropologia da supermodernidade. Unesp, 2015. Disponível em:

ww2.marilia.unesp.br/revistas/index.php/aurora/article/view/4711/3 442. Acesso em: 3 de jun. de 2023.

Como referenciar

JURGIELEWICZ, Paula; PORTINARI, Denise. A estética do não lugar: a paisagem urbana como imagem efêmera e a partilha do sensível. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 1, pp. 43-59, jan./2024. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign.

———

DOI: https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2024.78832

———

A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 3.0 Não Adaptada.

Recebido em 31/08/2023 | Aceito em 23/11/2023

arcos DESIGN

Queer Designers: Experimentações não-conformativas na geração de uma rede dissidente

Aura Celeste Santana Cunha (UFC, Brasil)
aura@daud.ufc.br

Lucas Mota Borges (UFC, Brasil)
lucasmbvv@gmail.com

Arcos Design
Rio de Janeiro, v. 17, n. 1, Janeiro 2024, pp. 60-78. ISSN: 1984-5596
https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign

Queer designers: Experimentações não-conformativas na geração de uma rede dissidente

Resumo: Este estudo apresenta o processo de formação de uma rede de designers dissidentes em gênero e sexualidade, a fim de experimentar e delinear práticas contra-normativas no design. Foram realizadas oficinas com grupo focal em que discursos e saberes de sujeitos dissidentes em gênero e sexualidade apoiassem o projeto. Enquanto escrita, a argumentação crítica de teoria *queer* e história do design foram somadas a outras reflexões evocadas pelos participantes do grupo formado, o que apoia este texto enquanto um fluxo de pensamento coletivo de caráter político e de descrição de um processo experimental. Sobretudo, foram apontadas formas de provocar debates e instigar produção subjetiva no campo do design, levando em consideração as questões que envolvem corpos não-conformativos. Busca-se, até o momento de publicação deste trabalho, uma continuidade das estratégias experimentadas para apoiar um processo aberto e não estático de pensar e fazer design voltado para o *queer*.
Palavras-chave: Design *queer,* Design antropológico, Oficinas de design

Queer designers: A non-conforming approach to generate a design network

Abstract: *This study aims to create a network of queer designers with the purpose of experimenting methods set out to challenge normative design biases about gender and sexuality. Queer-only design workshops were conducted with the goal of bringing together designers to discuss alternative strategies to strengthen the knowledge base within the gender non-conforming creative community. The research method sought to establish strategies that could account for queering design practices plus proposing non-binary ways to confront power/knowledge design structures. The results include an in-depth critical essay based on queer theory and design history and other thoughts evoked by the group members. The aim is to continue the counter-normative strategies experimented with, in order to support an open and dynamic process of designing thinking. In conclusion, this study points out ways to provoke debates and stimulate subjective production in the design field by* LGBTQIA+ *non-normative bodies.*
Keywords: *Queer designers, Design Anthropology, Design workshops.*

1. Introdução

Este artigo emerge de uma série de inquietações e experimentos realizados por alunes dissidentes em gênero e sexualidade durante a graduação em Design na Universidade Federal do Ceará. Em específico, apoiam-se aqui, como uma forma própria de fazer pesquisa, uma exploração de meios teóricos e práticos, para além de relatos individuais e coletivos de vivências em oficinas destinadas a designers LGBTQIA+. Os encontros, que tiveram o objetivo de constituir um espaço seguro para a partilha, surgiram do interesse de unir corpos para potencializar a criatividade e do objetivo principal de germinar uma rede de criativos não conformativos.

O termo *queer* tem origem na língua inglesa e abrange os significados de estranho, desviado, anormal ou esquisito para designar indivíduos de gêneros e sexualidades consideradas como desviantes em relação à norma cisheterossexual. *Queer*, nesse sentido, pode ser compreendido como um termo "guarda chuva" para os indivíduos que se percebem na sigla LGBTQIA+. Entretanto, nesta pesquisa, o termo "corpo *queer*" irá se referir diretamente a sujeitos trans, não bináries, travestis, bichas e sapatões, ao passo que essas denominações, como indica Guilherme Altmayer (2021), configura um posicionamento engajado para confrontar o insulto, sob uma significação política e histórica. O pensamento de Guacira Lopes Louro, em seu livro Um corpo Estranho: ensaios sobre sexualidade e teoria *queer*, publicado originalmente em 2004, sugere que o *queer* é o sujeito da sexualidade desviante que não deseja ser integrado para além de que é "um jeito de pensar e de ser que não aspira o centro e nem o quer como referência" (LOURO, 2004 p. 7).

Tendo isso em vista, nessa escrita, pretende-se compreender como design e teoria *queer* podem conversar para buscar práticas e estratégias contra-normativas. Esse interesse se dá, essencialmente, a partir de um entendimento que o design, ao longo de sua história moderna, constituiu modos para tangibilizar códigos de acordo com os interesses de grupos dominantes (FORTY, 2007). Compreende-se, entretanto, que esses modos normatizantes se sedimentaram enquanto bases "essenciais" para o ensino de design, ou seja, nesse sentido, merecem ser problematizadas as estruturas de saber/fazer por uma perspectiva alinhada ao *queer* (PORTINARI, 2017). É a partir dessa linha de pensamento que são buscadas formas de *queerizar* o design (PORTINARI, 2017), ao passo que tal conduta se configura como uma prática que problematiza a normatividade; para além de potencializar os modos de vida de sujeitos que escapam e, consequentemente, buscam sobreviver frente às amarras do poder em gênero e sexualidade (FOUCAULT, 1976). Portanto, é necessário, para atingir tal conduta, se distanciar de uma prática projetual de design que prioriza determinados aspectos modernos, para se

aproximar de outras possíveis práticas que sensibilizem o fazer do design pela valorização das subjetividades de sujeitos dissidentes. Tendo em vista que o design ainda opera de acordo com os interesses relativos ao poder (FORTY, 2007), pretende-se explicitar que não existem modos "neutros" de se fazer design, pois, como indicado, o campo ainda funciona aos moldes do que se constitui como uma forma de poder essencialmente "moderna". Almejamos, portanto, confrontar as bases do design ao instigar o olhar para corpos historicamente ignorados ao longo da evolução do campo. Em outras palavras, o que implica (re)pensar a prática do design a partir de saberes e proposições que partem de corpos dissidentes?

Apoiam a argumentação desta escrita as percepções individuais e coletivas que confrontam as limitações práticas do design para a solução de problemas em um mundo normatizado. Pretende-se, a partir de uma perspectiva teórico-crítica, lançar um olhar para mecanismos velados que motivam o design a reproduzir implicitamente separações, exclusões e marginalizações de corpos pressionados pela opressão cisheteronormativa posta. Há também um interesse, sobretudo, em explorar pontos que potencializam uma prática do design ligada ao *queer*, isto é, meios de corromper ou depravar - em um sentido de ressignificar a censura - o fazer do design a partir da troca de saberes com corpos dissidentes posicionados em vivências específicas no contexto da cidade.

2. Metodologia

Para fundamentar métodos que possam dar conta de uma *queerização* da prática de design é preciso agir de forma contra-normativa às suas estruturas de saber/fazer. *Design Anthropology* foi pensado como o meio que possibilita uma interdisciplinaridade da pesquisa em design ao instigar o olhar para a antropologia. Nessa perspectiva, é possível, enquanto abordagem metodológica, tirar de foco um design de processos normatizantes e direcionar o olhar para um design voltado à pluralidade. Zoy Anastassakis (2013) busca expandir essa concepção ao indicar que o design pode estabelecer uma sinergia de saberes com a antropologia, fortalecendo modos de produção do conhecimento voltados para a vida, agregando as pessoas e formulando meios sustentáveis voltados para os desejos e aspirações humanas. "Para isso, uma tal antropologia, operacionalizada através de processos de design, deve ser, sobretudo, experimental e improvisatória." (ANASTASSAKIS, p. 182)

Ao instigar o olhar para a vida e, consequentemente, para os desejos do corpo, tal concepção de design se aproxima do propósito desestabilizador em práticas e pensamentos *queer*. As bases do *Design Anthropology* trazem à tona a subjetividade dos indivíduos que compõem o estudo, para além de

possibilitar uma interdisciplinarização da pesquisa. Expandir o pensamento e práticas *queer* é ter, enquanto possibilidade política de produção de pensamento, a não-normatização e o fluxo livre de contestações em relação aos saberes que ocupam um lugar sólido.

A forma de pesquisar é precisamente exploratória, pois se engaja com o lugar de interdisciplinaridade, além de extrapolar os limites e os modos específicos de trabalho e produção de conhecimento contemporâneo no design. A pretensão, enquanto pensamento *queer*, é de desestruturar e corromper ambientes consolidados e a forma como são percebidos. Paralelamente, sensibilizar o campo e suas práticas às questões *queer* envolve também, segundo Buchmüller (2016, apud DE OLIVEIRA; DE MEDEIROS), assimilar como potência processual modelos de trabalho mais participativos.

Em vista disso, se confronta os dispositivos de saber/poder em relação às suas práticas, métodos, materializações e discursos normativos, na medida em que algumas estratégias metodológicas se mesclam enquanto forma de produção científica. Para além da convencional revisão de literatura, é a partir de transcrições de relatos das rodas de conversa, fragmentos de pensamento anotados no diário do pesquisador e registros fotográficos dos exercícios e atividades criativas coletivas que essa forma de escrita possibilita um caminho próprio de fazer pesquisa, de alcançar práticas contra-normativas coletivamente e de potencializar o design como área do saber provocadora de debates e de produção subjetiva.

> "Assim, a aproximação interdisciplinar cria um campo híbrido de produção de conhecimento que pretende desconstruir formas de fazer consolidadas, através de um engajamento exploratório para o desenvolvimento de novas estratégias e práticas que respondam aos desafios sociais contemporâneos." (COSTARD; IBARRA; ANASTASSAKIS, 2016, p. 78)

A partir desse panorama metodológico, essa investigação é de abordagem qualitativa, pois relaciona as temáticas de diferentes áreas do conhecimento que se constroem ao longo de seu desenvolvimento com a participação coletiva de vários sujeitos, inclusive a do pesquisador. Por meio das oficinas de discussão e experimentação de práticas, são contempladas diversas formas de subjetivação, valorizando e sensibilizando o processo de pesquisa.

3. *Queer**izando*** o design

Em um primeiro momento, para tecer essa complexa discussão que envolve design e questões *queer*, invoco nos dois seguintes tópicos uma forte influência bibliográfica que acompanhou os estudos de um de seus pesquisadores ao longo de um projeto de TCC. Posteriormente, no último subtópico,

se tornam mais presentes outras fontes que complementam os argumentos que constituem este artigo - em especial, de pessoas que integraram os experimentos em oficinas - o que reforça a condição antropológica deste estudo em design.

3.1. A abordagem *queer* a partir da antropologia

O pensamento que estrutura a conotação *queer* é composto por diversos pontos de vista e por diferentes estudiosos acadêmicos em assuntos de gênero e sexualidade. A teoria *queer*, tendo isso em vista, é um campo no qual não se busca por verdades absolutas em relação aos assuntos abordados. As perspectivas vão envolver, quase na maior parte das vezes, um caráter interseccional que abrange recortes de raça, classes, culturas e localizações. O que há de comum, entretanto, é a problematização sistematizada daquilo que é posto como norma e poder em relação a dominância cisheterossexual dos modos de vida. Invoco, nesse sentido, Judith Butler (2010), Guacira Lopes Louro (2004) e Richard Miskolci (2012) para compor essa discussão e facilitar um entendimento do que essa teoria propõe.

Entender o que rege o pensamento e, consequentemente, as práticas *queer* exige, antes de qualquer coisa, reconhecer que tais propostas surgem daquilo que Miskolci (2012) vai colocar como um impulso crítico frente a uma ordem sexual, muito motivada por uma contracultura. Em outras palavras, a abordagem *queer* vai se configurar muito mais radical em relação à norma e ao poder do que o discurso que advoga pelas "minorias" sexuais, como nos movimentos homossexuais e lésbicos. Segundo Guacira Lopes Louro (2004), a visibilidade de "minorias", no que se refere a noção de sexo e gênero, tem efeitos contraditórios nas sociedades, pois, ao passo que alguns grupos recebem positivamente a pluralidade sexual, os outros intensificam seus processos de violência invocando uma ordem "tradicional" e "familiar". Nesse sentido, segundo a autora (2004), esse embate se intensifica à medida que as noções sobre sexo, gênero e sexualidade se multiplicam no globo pois, de um modo ou de outro, ainda existirão sujeitos os quais as noções de conformidade com as categorias não se darão encerradas ou fixas. Butler (2010), nesse sentido, vai problematizar diretamente as noções que delimitam um sujeito ser "homem" ou "mulher", pois indica que tais categorias de gênero são "performativas" à medida em que são um conjunto de práticas de comportamento que refletem em uma identidade. Ou seja, Butler (2010), nessa primeira linha de pensamento, se aproxima e amplia o pensamento feminista na medida em que indica que gênero e sexo não são só descolados um do outro, mas que ambas categorias são frutos de "verdades" construídas discursivamente.

> A teoria *queer* constitui-se menos numa questão de explicar a repressão ou a expressão de uma minoria homossexual do que numa análise da figura hetero/homossexuaI como um regime de poder/saber que molda a ordenação dos desejos, dos comportamentos e das instituições sociais, das relações sociais - numa palavra, a constituição do *self* e da sociedade. (LOURO, 2004, p. 46, *apud* SEIDMAN, 1995, p. 128).

Pensamentos como esses são marcadores que indicam pontos importantes de uma problematização que eventualmente vai delimitar as noções de uma "heterossexualidade compulsória" a partir da reflexão de Butler (2010) sobre os sujeitos das discussões feministas serem "as mulheres". Tais pressionamentos são pontos que Butler (2010) irá discorrer para "desnaturalizar" o olhar de que o sujeito "mulher" pode ser compreendido em termos estáticos e essenciais, ou que sexo, gênero e sexualidade devem ser assimilados de forma coerente. É a partir dessa abordagem que as potencializações discursivas e analíticas da teoria *queer* tomam maior força pois, em linhas gerais, as discussões vão culminar em um pensamento mais radical frente o entendimento que as divisões categóricas sobre identidades de gênero são, em essência, construções sociais. Michel Foucault (1976) toma protagonismo ao expor as estruturas e os instrumentos sociais que legitimam a estreita relação da heterossexualidade, em contraposição a rejeição de outras sexualidades, como a instância de poder que irá determinar a norma.

> O gênero é a estilização repetida do corpo, um conjunto de atos repetidos no interior de uma estrutura reguladora altamente rígida, a qual se cristaliza no tempo para produzir a aparência de uma substância, de uma classe natural de ser (BUTLER, 2010, p. 59).

O pensamento *queer*, portanto, irá, tendo em vista esse aprofundamento reflexivo, tomar um rumo mais radical e propriamente contra-normativo. Irá se voltar, nesse sentido, para uma disseminação de práticas de desordem do gênero, além de indicar uma posição contestatória e não conformada em relação às normas, de qualquer ordem (BUTLER, 2010). Entende-se, entretanto, que determinados pressupostos da norma germinam a partir de uma visão patriarcal, heterossexual e monogâmica disfarçada de "natural". Essa teoria instigada pelo modo *queer*, portanto, aprofunda e problematiza o processo de constituição do poder por meio das normas de performatividade. A relação dessa teoria com o design se dá, como um primeiro ponto de contato, a partir das problematizações sobre as estruturas modernas de poder, materializadas por meio de práticas, olhares e discursos na produção

dos objetos postos como "extensão do corpo humano", lema bastante reproduzido no campo do design.

3.2. A normatividade historiada no design

É a partir de uma revisão reflexiva do que fundamenta a história do design que se torna possível entender como a maior parte de suas práticas e discursos estão imbricados em uma lógica normativa da gestão dos saberes. Essa lógica é a mesma que dita os sistemas de vida, as classificações sociológicas e as respectivas normas de comportamentos que dominam os corpos (BUTLER, 2010 apud FOUCAULT, 1976). Tendo isso em vista, é a partir de pensadores que tensionam as epistemologias do design que se torna possível vislumbrar o panorama necessário para assimilar os pontos de ruptura que esta escrita propõe. Entretanto, antes de tal abordagem, é importante estabelecer uma revisão histórica e crítica de como o design se legitimou como campo alinhado à modernidade.

Segundo Adrian Forty (2007), o design nasceu em uma linha histórica capitalista e, consequentemente, foi protagonista em gerar riquezas na modernidade. Rafael Cardoso (2013, p. 16) complementa essa visão ao indicar que o "design nasceu com o firme propósito de pôr ordem na bagunça do mundo industrial". Forty (2007) indica que o design já diferenciava produtos por categorias binárias de gênero desde o século XIX e a forma pela qual os produtos se divergiam materialmente já indicava como o design dava fortes formas do que era para "homem" e para "mulher". A noção de "inovação em design" era percebida à medida em que as diferenciações entre os produtos eram uma possibilidade de ampliar as vendas, visando diferentes público-alvos. Esse cenário é relevante para colocar em evidência o que Cardoso (2013, p. 16) vai dizer que é uma "infância da sociedade de consumo". É nesse contexto que os produtores, alinhados a outros profissionais criativos, irão moldar o gosto da população por meio dos mais diversos aparatos institucionais, como museus e escolas de ofícios específicos.

Segundo Cardoso (2013, p. 16), o ato de projetar e fabricar migraram para o centro de debates sociais. Os designers desse período seguiam uma espécie de lema de "adequação dos objetos ao seu propósito", pouco tempo depois, em torno de 1930, já no período da Bauhaus, a frase popularizou-se como "a forma segue a função". O campo do design, a partir desse cenário, tomava um rumo mais distante das práticas que exigiam um maior contato manual e artesanal, muito estimulado pela então necessidade de pensar atributos racionalizados para o fazer do campo (CARDOSO, 2008). Ao modo que é percebido hoje, o design é uma disciplina teórico-prática difundida mundialmente à medida que o processo de expansão do campo

o atribui como "universal". Entretanto, existe um ponto de questionamento para o qual se indaga como um processo que tomou forma a partir do contexto de revolução industrial europeu, em uma vivência tão localizada, pode, nesse sentido, passar a fazer parte, em um modo único, de um mundo heterogêneo. É nesse sentido que se pergunta em até que nível essa noção burguesa, masculina, europeia e normatizante pode ter afetado, impedido e exterminado outras manifestações criativas que existiam para diferentes lugares e grupos. Percebe-se um desejo de problematizar o design à medida que ele é ensinado como um campo de métodos e atributos determinados (CARDOSO, 2008)

Paralelamente à essa linha de pensamento, o surgimento da atividade profissional de designer é um debate acalorado. A humanidade, em seus diferentes povos, sempre desenvolveu artefatos com funções. Sustenta-se, entretanto, que a profissão designer só passa a existir em um período específico, na expansão da modernidade, no momento em que a divisão do trabalho, em uma linha produtiva, passou a ser tomada como modelo (FORTY, 2007). Nesse sentido, Latour (2008) indica que o termo design vem ganhando novas atribuições e que a fixação do fazer não deve mais ser uma realidade imutável. Latour (2008, p. 7) pressiona a "velha dicotomia entre função e forma" a qual pode funcionar para pensar um martelo, mas no caso de um smartphone "onde seria traçada a linha entre a forma e a função?". Estendo esse pensamento para tensionar as possíveis implicações criativas ao repensar o design a partir do *queer* - que é o jeito de agir e de ser que se faz presente em termos políticos e confrontativos à epistemologia moderna, modernizante e normativa do design - "O design pode ser *queerizado* – sempre no varejo, pontualmente, fragmentariamente e capilarmente - mas sempre na medida em que também pode *queerizar*." (PORTINARI, 2017, p.4)

3.3. Resultados da formação da rede de designers dissidentes

Redirecionando o olhar para a concepção de uma rede de designers dissidentes, o desejo de expandir o contato com outros sujeitos é o que fomentou a concepção das oficinas. Com base nisso, o propósito de vincular a potência coletiva *queer* a um "laboratório" toma forma à medida que é compreendido o sentido experimental e improvisatório das práticas que se constituirão neste lugar. Portanto, para essa pesquisa, é relevante especificar que o termo "laboratório" se aproxima, enquanto sentido, de um local que possibilita a experimentação guiada de fazeres e trocas entre sujeitos dissidentes.

Pensar nos integrantes desse grupo enquanto agentes também fortalece o caráter de organismo coletivo engajado. É a partir dessa visão, tendo enfatizado o lugar político e crítico, que é possível perceber os integrantes do grupo

enquanto agentes *queer* que potencializam formas de subjetivação contra-normativas. À vista disso, esta prática de pesquisa é tramada conjuntamente de outres, "compreendendo que o aspecto político não deve ser visto apenas como bandeira, tema ou impacto social direto das práticas de design, mas interferir nas vísceras dos seus processos internos" (PORTINARI; NOGUEIRA, 2016, p. 33).

São, dessa maneira, nessas "vísceras de processo" que nós agimos, gerando tentativas de transformação, de problematização da normatividade e, sobretudo, de transbordar vida por meio da subjetivação. Esta tentativa de formar uma rede de designers dissidentes, nessa linha de pensamento, pode ser compreendida enquanto movimento coletivo que impulsiona modos de fazer alinhados à uma máxima subjetivação entre nossos corpos dissidentes com o intuito de se contrapor a uma estabilização no design. Por esse ângulo, as práticas instigadas atentam para a condição de gerar identificação, de fortalecer nossas conexões e de nos agenciar enquanto potência *queer* conjunta.

Como forma de estruturar o fazer foi pensado, inicialmente, em 3 momentos de encontro: "Aproximações", "Proposições" e "Intervenção". Os dois primeiros encontros foram voltados para reuniões internas entre os participantes e o terceiro como uma ação conjunta no espaço comum. Condicionamos essas etapas pensando (1) o momento inicial para primeiras impressões, trocas e conexões; (2) mapeamento de saberes, discussão e estruturação de ideias e (3) ação para tangibilizar os interesses.

FIGURA 1. A partir da definição dos encontros, foram pensadas estratégias de comunicação para convidar as pessoas. Cartazes com composição gráfica experimental e impressos em papéis coloridos foram colados por paredes e muros como uma prática interventiva própria. (fonte: dos autores)

Esse fazer interventivo distante das "boas práticas" e do bom design confronta o lugar da opressão e do insulto, pois reivindica identidades perseguidas, afinal, são convocadas identidades bicha, sapatão, travesti, trans e não-bináries. A distribuição desses cartazes se institui não só como dispositivo de caráter potencializador de discurso, mas também de chamada para a coletividade. Continham nesses impressos códigos QR que encaminharam para o grupo de Whatsapp no qual ingressaram 31 participantes. Tendo em vista a incipiência desse assunto nos espaços institucionais de design, as estratégias de comunicação adotadas foram um passo crucial para o início do desenho da rede.

A descrição desses processos se dá em forma de um texto de caráter fluído composto por diversas vivências, inclusive as dos pesquisadores que participavam das atividades. Dada a complexidade desses dados e o caráter aberto do projeto, a organização adotada foi de compartilhar e editar as percepções dos pesquisadores em campo, compondo um "diário de pesquisador". As imagens e legendas contidas no memorial descritivo são dispositivos de apoio visual que materializam tanto diagramas relevantes quanto fotografias de atividades.

3.3.1 APROXIMAÇÕES

No primeiro encontro do Laboratório de Design *Queer*, a reunião de nossos corpos realizou-se em uma sala de aula desocupada no prédio que abriga o curso de Design da Universidade Federal do Ceará (UFC). Enquanto cada corpo presente se apresentava, era reforçado o interesse de fazer parte de um circuito direcionado a corpos invisibilizados em uma estrutura normatizante de design. Enquanto pesquisadores acadêmicos, entendemos que a junção de sujeitos dissidentes em gênero e sexualidade em um espaço público abre margem para retaliações, em específico, por um reflexo próprio da cisheteronormatividade sedimentada nas estruturas sociais em que estamos envolvidos. Entretanto, naquele momento, a potência de nossa união nos direcionava para uma trilha de prosperidade e de intensificação de nossas conexões. Não estávamos mais sozinhes.

Ao todo, foram reunidos 15 participantes para uma roda de conversa e atividade de colagem. A discussão toma forma à medida que é compreendido que as contribuições de criativos dissidentes sofrem apagamentos sistematizados pela própria história moderna do design. Essa linha de pensamento se soma à concepção de que o design caminhou, por muito tempo, para uma neutralidade em seu fazer, se distanciando de processos de subjetivação. Os sujeitos engajados na discussão, portanto, pontuaram o seu sentimento de não pertencimento.

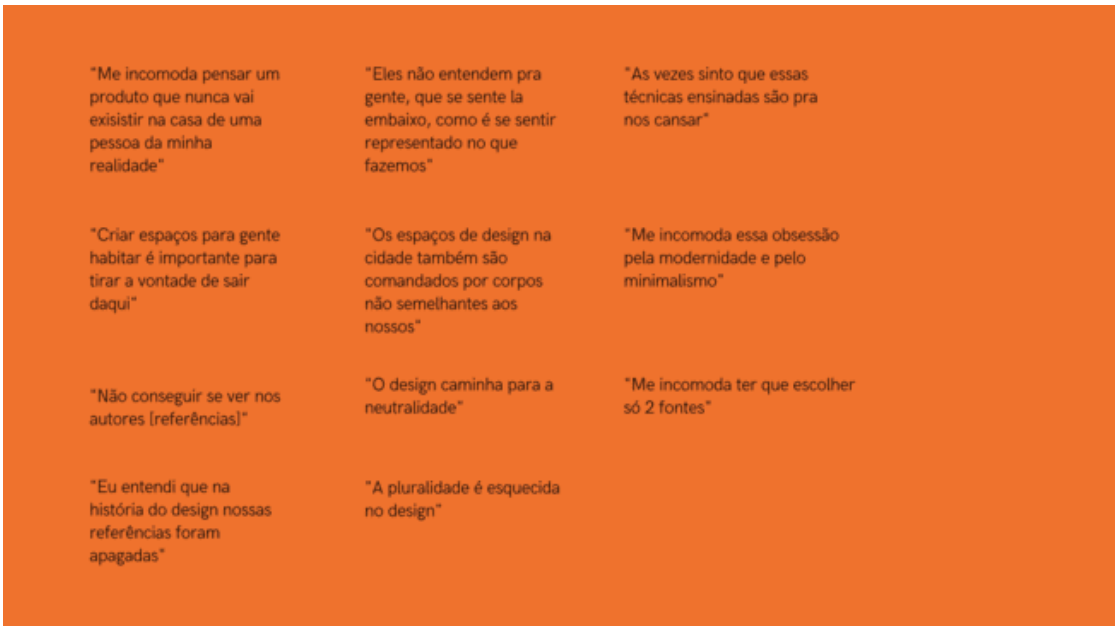

FIGURA 2. Quadro com transcrições relevantes durante o momento de oficina. A partir de perguntas norteadoras: "Como estamos nos sentido?"; "Enquanto ensino de design, quais são as nossas percepções?" as discussões da roda de conversa iam tomando forma e os participantes se apresentavam favoráveis para compartilhar seus relatos de vivências enquanto designers LGBTQIA+ (fonte: dos autores)

A partir dos discursos potencializadores relatados pelos participantes do grupo, foi possível estabelecer uma ponte com o pensamento de Costanza-Chock (2020) para problematizar a prática de "tokenizar" narrativas de vidas e corpos não-conformativos. Premissas que reforçam o lugar estigmatizado da vida a fim de gerar superficialmente uma identificação com mulheres, corpos não-brancos e pessoas dissidentes, potencializando a lucratividade. Enquanto grupo que prioriza instituir as condições necessárias para favorecer bem-estar e manifestação de vida, nosso objetivo é se distanciar das práticas normatizantes e estimular a sustentabilidade pela troca e afeto. Sentimos conjuntamente que vivemos um processo que busca denunciar, por meio de expansivas formas, as estruturas normatizantes que perseguem e marcam negativamente nossas identidades.

Redirecionando o foco para a oficina, logo adiante, uma participante toma a liberdade para destacar uma citação de Jota Mombaça, a partir de seu livro Não Vão nos Matar Agora (2021):

> Então se pensada como estilhaçamento, como é possível insinuar na quebra um qualquer modo de estar junto? Se a quebra rompe com um sentido de integridade, como então pode precipitar a reunião de forças, entidades e existências? Se ela é o evento do desmantelamento, após o qual um corpo já não pode ser lido como um corpo próprio, que política da afinidade pode ser engendrada aí, apesar e através da quebra? (Ibidem, p.18)

Em um segundo momento da oficina, cada criativo pôde desenvolver, de forma livre e colaborativa, uma colagem-narrativa a partir de imagens impressas. A prática buscou possibilitar um processo de subjetivação a partir da interpretação, organização e composição imagética. Jake Minden em *Cutting Out: Queer Assemblages for Alternative Design Futures* (2021) ressalta a importância de *queerizar* métodos de colagem e passa a perceber a "colagem" enquanto verbo, enquanto ferramenta ativa de problematização e desconstrução. De também assimilar a colagem alinhada a uma prática *queer* através de composição onde uma dicotomia de geração-desconstrução reside. Restabelecendo o olhar para a prática do grupo, foram constituídas estratégias para possibilitar uma produção visual, buscando encontrar um lugar de não-normalização. Expandimos a concepção de uma oficina de colagem para também, buscando uma máxima subjetiva, agregar a esse fazer os processos de discussão, debate e geração de sentido.

FIGURA 3. Resultados visuais do experimento de colagem-narrativa. Como parte do exercício, foi solicitado que as imagens construídas fossem narradas a partir de termos. Os meios apontados para compor as narrativas foram variados, porém se destacam aqui: impacto e desconforto; ambientes higienizados em contraposição a elementos que incomodam; destruição ao corpo, destruição de memória; narrativa auto-identitária; não pertencimento; hostilidade; estilhaçamento de corpos; observação de corpos; segregação; corpos que não fazem parte. (fonte: dos autores)

É possível perceber de forma evidente o exercício de colagem e construção de narrativa se relacionando com a discussão da roda de conversa. Visualizamos, a partir dessas tentativas de transviar práticas em design, a subjetivação sendo potencializada. É comum aos participantes as tentativas de comunicar, de forma expandida, esse processo que nos atravessa enquanto sujeitos e identidades dissidentes. Por fim, enxergamos que as práticas instigadas e os saberes sensibilizados foram substancialmente importantes para nos reconhecermos enquanto

grupo e força criativa compartilhada. A intenção do pesquisador foi de constituir esse lugar favorável para a troca entre os sujeitos, fomentar a experiência coletiva enquanto forma de subjetivação e agenciamento *queer*.

3.3.2 PROPOSIÇÕES E TENTATIVAS DE INTERVENÇÃO

O intuito do encontro foi de revelar as potencialidades criativas do grupo e reconhecer coletivamente o fazer político *queer*. A intenção, primordialmente, foi conversar abertamente com os participantes sobre a possibilidade de intervir no espaço e de como isso se configura como uma prática contra-normativa. O encontro teve como objetivo pensar e criar as condições necessárias para realizar uma intervenção no espaço comum. No primeiro momento, houve uma sessão de projeções de vídeos e imagens para instigar a visualidade entre práticas *queer* e design. Foram apresentadas imagens que tecem pontes entre a arte e o pensamento político, que envolvem a experimentação e demais registros de performance.

Como primeira ação de projeção, foi exibido a produção audiovisual Pegadas Invisíveis de um corpo pesado de Luan Okun (2020). Esse registro foi selecionado pois o olhar do artista potencializa o corpo e a vivência enquanto fazer artístico. A forma de experimentar visualidade com registros do corpo em vídeo, modelagem 3D de figuras não-humanas e produção de ruído sonoro, combinados, conduzem para esse entre-lugar político, sensível e experimental que parte do corpo dissidente. Posteriormente foi projetado Cadelinha Soviética Narra Viagem Espacial de Travesti Brasileira de Isadora Ravena (2020). O olhar da artista instiga a noção de corpo e performance na cidade, estabelecendo uma relação entre o registro, por meio de vídeo, de um fazer artístico interventivo, pois, nesta performance as duas protagonistas da narrativa desbravam o campo - nas ruas da cidade - enquanto "criaturas" que habitam a paisagem urbana. Dentro desse pensamento que envolve corpo, intervenção e cidade, por último, foi apresentado o trabalho de Me vejam de longe - Outdoor travesti de Sy Gomes (2020). O projeto se sustenta em 5 outdoors posicionados de forma estratégica na cidade de Fortaleza, os quais buscam alertar para o número de pessoas trans assassinadas anualmente no Brasil. Reconhecemos essas obras expostas enquanto formas de atravessar o olhar do grupo. Tentativas de interdisciplinar a concepção de *queer* pela projeção de imagem e som que se relacionam com a poesia, intervenção e performance. Os 9 participantes daquele dia assistiram as projeções com a atenção focada, atravessados por esse fazer *queer* da arte.

Dando prosseguimento à oficina, após as projeções, pensamos em investigar os saberes do grupo por meio de um mapeamento coletivo. Essa prática é percebida enquanto fortalecedora da rede justamente pela possibilidade de fazer com que os integrantes se aproximem e conheçam os fazeres criativos uns dos outros.

FIGURA 4. A partir da pergunta geradora "Qual teu corre?", solicitamos que cada integrante - inclusive nós, pesquisadores - escrevesse em três papéis presentes na mesa, três práticas criativas as quais tinham conhecimento. Não foram especificados níveis de técnica ou domínio sobre o fazer, a estratégia foi sobretudo abrir um primeiro leque de possibilidades criativas que circulam dentro da rede. (fonte: dos autores)

As pessoas revelavam os processos de vida que constituíam suas preferências criativas: processos de escrita para lidar com a dor, processos de desenho para fabular outras realidades, crochê e amarrações que se relacionam com práticas ensinadas por gerações familiares passadas. Mencionam também a presença de processos, instigados pela criatividade, para "fugir" do peso do curso de design. Percebemos esses muitos fazeres sendo pontuados enquanto possibilidade de escape.

FIGURA 5. Síntese, em forma de diagrama, dessa nuvem de saberes e fazeres comuns ao grupo, com o objetivo de constituir uma primeira visualização de possibilidades criativas dentro desse sistema coletivo. (fonte: dos autores)

Observamos esse mapeamento como um norte, lançando o olhar para possíveis desdobramentos de práticas, nas quais futuramente o grupo possa intensificar a partir de suas trocas. Essa oficina se enquadra enquanto momento inicial de uma organização e discussão de possibilidades sobre os nossos fazeres, visando uma ação mais concreta no futuro. A intenção foi potencializar, por meio da experiência coletiva, a percepção de pluralidade que envolve as habilidades dos corpos ali presentes.

Tendo em vista a pretensão de um terceiro momento ainda não realizado, com foco em experimentação interventiva, o grupo se encontra em estado de germinação. A busca por formas de tangibilizar agenciamento *queer* para atravessar outros corpos, nesse sentido, ainda é aberta e desejada. Tendo isso em vista, a sensação que permanece é de que ainda vemos um caminho a ser perseguido para pensar uma ação coletiva e interventiva. Reforçamos a importância da intervenção, sobretudo, como uma forma potente de expandir os processos pensados pelo grupo, buscando alcançar, nesse sentido, um patamar de ação *queer* que dissemina não só ideias de confrontação à norma em espaços institucionalizados de design, mas que também gera, por meio do design, dispositivos que permitem a expansão e consolidação de uma rede de designers *queer*.

4. Conclusão

A discussão e as oficinas descritas não são uma conclusão concreta da tentativa de formar uma rede-design-dissidência, busca-se encerrar esta escrita em um desejo de expansão das estratégias contra-normativas experimentadas. Este processo aberto - não estático - possibilitou um mergulho para as questões que envolvem um design possivelmente *queerizado*. Paralelamente, a partir do referencial teórico abordado, as oficinas para *queer designers* tiveram o papel de buscar formas de tangibilizar e se somar às discussões críticas instigadas.

Buscou-se nas reflexões geradas pelo relato das oficinas, cumprir com os objetivos de gerar identificação, fortalecer conexões entre designers dissidentes, elaborar vivências colaborativas a fim de contribuir com uma crítica ao design e a normatividade e, sobretudo, fortalecer um olhar *queer* a partir do design. Este processo também teceu argumentos críticos às questões de binarismos de gênero no design, à conformação do campo ao impulso industrial, à relação entre o design da "forma e função" e o design universal e, consequentemente, às questões de poder que envolvem este campo.

O desenrolar da escrita também objetivou compreender sobre a politização do campo, da sensibilização por meio da subjetivação, da construção de processos horizontais e colaborativos, do estímulo a uma pluriversalidade

no design e, consequentemente, da aproximação entre design e pensamento *queer*. Para além disso, enquanto tentativa de delimitar práticas *queer* e contra-normativas, a escrita empenhou-se em tensionar o campo, por meio do pensamento metodológico instigado pelo *Design Anthropology*, a alcançar um patamar prático interdisciplinar e desestabilizante em seu processo. Assim, esperamos possibilitar, nesse sentido, um entendimento próprio sobre o campo a partir de uma máxima subjetiva que se origina na experiência e vivência coletiva entre designers não conformativos em gênero e sexualidade.

Por fim, tendo em vista as fissuras causadas pelas tentativas de ações críticas ao design, se intencionou germinar, a partir das aberturas expostas, potencialidades de inventar processos próprios. Buscou-se, pela abordagem intensa da subjetivação, fortalecer a conexão entre sujeitos que alinham seu fazer pelo caráter dissidente, problematizador e político de suas práticas.

Referências

ALTMAYER, Guilherme; VERAS, Leno. **Design é coisa de veado:** estratégias para o desenho de uma plataforma digital para memórias sexo e gênero dissidentes. Estudos em Design, v. 29, n. 3, 2021.

ANASTASSAKIS, Zoy. **Laboratório de Design e Antropologia:** preâmbulos teóricos e práticos. Arcos Design, v. 7, n. 1, p. 178-193, 2013.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero:** Feminismo e subversão de identidade. Tradução de Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.

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

CARDOSO, Rafael. **Uma Introdução à História do Design**. 3ed. São Paulo: Editora Blucher, 2008.

COSTANZA-CHOCK, Sasha. **Design justice:** Community-led practices to build the worlds we need. The MIT Press, 2020.

COSTARD, Mariana; IBARRA, Maria Cristina; ANASTASSAKIS, Zoy. ***Design Anthropology* na transformação colaborativa de espaços públicos**. Estudos em Design, v. 24, n. 3, 2016.

FORTY, Adrian. **Objetos de desejo**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FOUCAULT, Michel. **História da Sexualidade I**: A vontade de saber. 13 ed. Rio de Janeiro: Graal, 1988.

GOMES, Sy. **Me vejam de longe** - Outdoor travesti. 2020. Disponível em: https://www.opovo.com.br/vidaearte/2020/12/08/artista-cearense-distribui-outdoors-em-fortaleza-questionando-a-memoria-travesti.html. Acesso em: 20 nov. 2022

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

LOURO, Guacira Lopes. **Um corpo estranho:** ensaios sobre sexualidade e teoria *queer*. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

MINDEN, Jake. **Cutting Out:** *Queer* Assemblages for Alternative Design Futures. Tese de Doutorado. University of Washington. 2021.

MISKOLCI, Richard Escudeiro. **Teoria** *Queer***:** um aprendizado pelas diferenças. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

MOMBAÇA, Jota. **Não vão nos matar agora**. Editora Cobogó, 2021.

OKUN, Luan. **Pegadas Invisíveis de um corpo pesado**. 2020. Disponível em:https://vimeo.com/483792447?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=123073 384. Acesso em: 1 dez. 2022.

PORTINARI, Denise. *Queer***izar o design**. Revista Arcos Design, Rio de Janeiro, v. 10, n. 1, p. 1 - 19, Outubro 2017.

PORTINARI, Denise; NOGUEIRA, Pedro Caetano Eboli. **Por um desgin político**. Estudos em Design Revista (online). Rio de Janeiro: v. 24, n. 3, p. 32 - 46, 2016.

RAVENA, Isadora. **Cadelinha Soviética Narra Viagem Espacial de Travesti Brasileira**. 2020. Disponível em: https://vimeo.com/463259710?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=123073 384. Acesso em: 1 dez. 2022.

Como referenciar

CUNHA, Aura Celeste Santana. BORGES, Lucas Mota. *Queer* Designers: Experimentações não-conformativas na geração de uma rede dissidente. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 1, pp. 60-78, jan./2024. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign.

———

DOI: https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2024.78885

———

A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 3.0 Não Adaptada.

Recebido em 31/08/2023 | Aceito em 16/11/2023

arcos DESIGN

Militância e Design na era das plataformas virtuais: uma análise semiótica da "memeficação" do engajamento político

Vinicius Cabral Ribeiro (UEMG, Brasil)
viniciuscabralribeiro@gmail.com

Juliana Rocha Franco (UEMG, Brasil)
julianarochafranco@gmail.com

Arcos Design
Rio de Janeiro, v. 17, n. 1, Janeiro 2024, pp. 79-101. ISSN: 1984-5596
https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign

Militância e design na era das plataformas virtuais: uma análise semiótica da "memeficação" do engajamento político

Resumo: O artigo investiga, a partir da semiótica peirceana, a produção de sentidos de imagens que possuem um propósito político ou social explícito, que representam a base de um certo engajamento político virtual. Tais imagens são reproduzidas em larga escala nas atuais redes sociais, a partir de perfis institucionais ou individuais, e atingem métricas de engajamento consideráveis. Parte-se da hipótese de que os efeitos desta militância virtual tornam as imagens de engajamento dependentes dos mesmos dispositivos semióticos que caracterizam, por exemplo, os memes. O design das plataformas digitais, intensamente dependente de uma estrutura comunicacional baseada no feedback e na assim chamada "economia da atenção", é analisado na demonstração de como as interações virtuais operam em uma lógica de reforço de ideias. Para atingir tal reflexão, o estudo analisa um post militante que se manifesta como um meme. Como conclusão, o trabalho pretende avaliar como a assim chamada viralização de causas políticas e sociais sofre um processo de "memeficação", encontrando limitações em um processo retroalimentado de disputas virtuais supostamente polarizadas, ao mesmo tempo em que, engrossando o coro de um descontentamento com os sistemas hegemônicos de poder, podem produzir estratégias de desidentificação e resistência política.
Palavras-chave: Design Gráfico, Semiótica, Política, Meme, Redes sociais.

Militancy and Design in the social platforms era: a semiotic analysis of the "memefication" of political engagement

Abstract: *The article investigates, from Peirce's semiotics, the production of meanings of images that have an explicit political or social purpose, which represent the basis of a certain virtual political engagement. Such images are reproduced on a large scale in current social networks, from institutional or individual profiles, and reach considerable engagement metrics. It starts with the hypothesis that the effects of this virtual militancy make engagement images dependent on the same semiotic devices that characterize, for example, memes. The design of digital platforms, heavily dependent on a communicational structure based on feedback and on the so-called "attention economy",*

is analyzed in the demonstration of how virtual interactions operate in a logic of reinforcing ideas. To obtain such reflection, the study analyzes a political social media post that manifests itself as a meme. In conclusion, the work intends to evaluate how the so-called viralization of political and social causes suffers a process of "memefication", finding limitations in a feedback process of supposedly polarized virtual disputes, at the same time that, swelling the chorus of discontent with hegemonic systems of power, can produce strategies of disidentification and political resistance.
Keywords: *Graphic Design, Semiotics, Politics, Digital Culture.*

1. Introdução

No cenário contemporâneo, onde as redes sociais e a mídia moldam nossa compreensão do mundo, surgem fenômenos complexos que demandam uma análise cuidadosa a qual as lentes do design tem muito a contribuir. A utilização de memes como uma lente para examinar as emergências do presente proporciona uma compreensão vívida e acessível e torna possível desvendar camadas de significado, explorar a interação entre diferentes discursos e entender não só como as ideias são disseminadas e transformadas na era digital, mas também os processos de construções e deslocamentos de produção de subjetividades, que são ora forjados por "identidades fixas", ora possibilitam experimentações que abrem possibilidades na construção de uma "desidentificação aditiva".

Dois conceitos importantes nesse contexto são "*Selfie Politics*" e "desidentificação". O primeiro se refere à mercantilização das identidades individuais e políticas nas plataformas digitais, o que também constitui um certo tipo de perfil identificado neste estudo como "perfil militante". Por "perfil militante" o estudo se refere a uma tipificação geral formada por perfis em redes sociais dirigidos por: partidos políticos, organizações sociais políticas da sociedade civil, perfis jornalísticos de vieses críticos e perfis de memes, ilustrações e outros tipos de expressões de cunho militante voltados à pautas consideradas "progressistas", ou de esquerda. Em subitem à frente (1.1.2) estas subdivisões de um tipo geral ("perfil militante") são melhor desenvolvidas.

Diante do cenário de perfis sociais apresentados, é importante notar que, no âmbito da "*Selifie Politics*", memes podem ser entendidos como uma forma de expressão política descentralizada. Indivíduos utilizam e adaptam memes para transmitir suas posições sobre emergências sociais, destacando como as preocupações contemporâneas são internalizadas e canalizadas em ações políticas por meio da cultura digital. Memes frequentemente subvertem narrativas dominantes e introduzem novas perspectivas. A "*Selfie Politics*", como delineada por Moeller (2021), descreve a tendência contemporânea de transformar posições políticas em formas de autopromoção e expressão nas redes sociais. Segundo Moeller (2021), vivemos uma época de mercantilização dos indivíduos. O que inclui a transformação de posicionamentos políticos, ou causas, em matéria de autopromoção. Não se trataria apenas de narcisismo, inclusive, uma vez que as causas políticas passam a integrar o repertório qualitativo de indivíduos que demonstram seu engajamento através de imagens de cunho espetacular-individualista.

Estas imagens agregam-se a um conjunto de valores que, na economia da atenção das redes sociais (Bentes, 2021), integram o valor social, mas também econômico, de um determinado indivíduo (com suas causas

meticulosamente expressadas e monetizadas pelas plataformas virtuais). Nesse contexto, as causas políticas muitas vezes são estilizadas para se encaixarem nas normas estéticas das plataformas digitais, visando obter visibilidade e engajamento. Isso pode levar a uma superficialidade nas discussões políticas, onde a autenticidade das causas e das identidades é comprometida em prol da busca por reconhecimento social e visibilidade virtual. O "*Selfie Politics*" nos chama a refletir sobre como a política está sendo redefinida em termos de autopromoção e engajamento superficial, o que pode distorcer a verdadeira natureza das lutas sociais e políticas.

Por outro lado, o segundo conceito, o de "desidentificação" como proposto por teóricos como José Esteban Muñoz (1999), sugere uma estratégia de resistência contra as identificações simplistas e normativas que são impostas a nós. A desidentificação envolve uma apropriação crítica das identidades atribuídas, transformando-as em algo subversivo e ambíguo. Em vez de aderir passivamente às categorias identitárias convencionais, indivíduos que se desidentificam rejeitam a homogeneização e afirmam sua complexidade e singularidade. Essa tática desafia os discursos de poder que buscam enquadrar as identidades em categorias rígidas mercantilizadas e revela as contradições e ambiguidades subjacentes às normas sociais.

A conexão entre "*Selfie Politics*" e "desidentificação" se torna clara quando consideramos como as identidades políticas são forjadas e contestadas nas redes sociais. As plataformas digitais muitas vezes reforçam as identidades pré-estabelecidas e incentivam a adesão a categorias simplificadas. A utilização de memes como uma lente para examinar as emergências contemporâneas proporciona uma compreensão vívida e acessível dessas questões prementes. No cenário cultural atual, as fronteiras entre design, arte e arquitetura extrapolam as práticas estéticas, transformando-se em expressões culturais e políticas. Essa transformação encontra uma ressonância convincente no âmbitos dos memes. Essa abordagem desafia as noções convencionais de identidade e oferece uma visão mais fluida e inclusiva. Ela reconhece que as pessoas podem carregar múltiplas identidades que não se limitam a categorias predefinidas, e que essas identidades muitas vezes se sobrepõem e interagem de maneiras diversas.

A proposta deste artigo é, então, apresentar uma análise semiótica peirceana que discute um *post*, que se manifesta semioticamente como meme, e suas interações nos comentários. O trabalho persegue, assim, os efeitos de sentido que se desencadeiam a partir do *post* e como o signo funciona, abrindo possibilidades tanto para a mercantilização da causa política representada nas redes sociais, com foco na tendência chamada de "*Selfie Politics*" ou "Política-Selfie", quanto para a desidentificação. A partir das conclusões

da investigação semiótica, o estudo pretende também considerar se o conceito de desidentificação se associa (se anulando, ou criando ambivalências) ao fenômeno da "Política-Selfie" que, como destacado, tende à superficialidade e ao desvirtuamento do engajamento político efetivo.

1.1 Política-Selfie e desidentificação: o engajamento virtual dos sujeitos

Com frequência, as plataformas digitais fortalecem identidades já estabelecidas e encorajam a adesão a categorias simplificadas. Entretanto, eventualmente, é possível observar também a existência de manifestações nas quais sujeitos minoritários se engajam a fim de sobreviver em ambientes especialmente inóspitos, ao mesmo tempo em que trabalham para subvertê-los. Portanto, tanto como um arcabouço teórico quanto como uma prática performativa, a desidentificação se apresenta como uma ferramenta especialmente importante para compreender outras camadas de significados e efeitos possíveis dos memes, ou *posts* de engajamento político que se manifestam como tais.

A desidentificação é uma prática de performance caracterizada por contornar os padrões de identidade hegemônicos e já naturalizados, utilizando-os para desenvolver abordagens de identificação alternativas. A desidentificação representa um método de enfrentamento das ideologias dominantes no qual, ao vez de se integrar ou se opor rigidamente a elas, atua de maneira simultaneamente consonante e contrária. Utilizar a imagem de um objeto normalizado para infundir-lhe um novo significado e transmitir uma mensagem sobre valores individuais, identidade ou ética, constitui um método estratégico para expressar e reagir às subjetividades confinadas a estruturas de poder. O exemplo visual a seguir (Figura 1) explicita a definição, ao revelar um signo tradicional da cultura pop infundido com novos significados que, neste caso, apontam para uma crítica ao modelo econômico dominante no Brasil atualmente.

FIGURA 1. Meme da página de Instagram Meme expropriados. Fonte: https://www.instagram.com/p/CztaKUFKrje/?igshid=MzRlODBiNWFlZA%3D%3D, Acesso em 21 de novembro de 2023

Conforme afirma Muñoz (1999, p. 31), desidentificação é sobre reciclagem e repensar o significado codificado. O processo de desidentificação embaralha e reconstrói a mensagem codificada de um texto cultural de uma forma que expõe as maquinações universalizantes e excludentes da mensagem codificada e recircuita seu funcionamento para explicar, incluir e capacitar identidades e identificações de minorias. Assim, a desidentificação é um passo além de abrir o código da maioria; passa a usar esse código como matéria-prima para representar uma política ou posicionalidade sem poder que foi tornada impensável pela cultura dominante.

A análise semiótica desses fenômenos revela múltiplas camadas de significado. O estudo parte da compreensão de que a imagem nas redes sociais é um signo que transcende seu valor estético, representando e sendo afetado por objetos do mundo real. A semiótica permite analisar o meme no processo de construção de identidade para além do debate essencialista vs. anti-essencialista, permite compreender a identidade "como um local de luta onde disposições fixas se chocam com definições socialmente constituídas" (Muñoz, 1999.p.6).

À maneira de Santaella et all (2011), trata-se aqui de olhar para um processo de linguagem frente a frente e ir «desfolhando passo a passo suas camadas de sentido e sua densidade de significações". Nesse sentido observamos que,

como camadas de sentido, um mesmo signo pode produzir efeitos aparentemente opostos como, por um lado, a diluição do propósito das respectivas causas em um individualismo estético, central da *Política-Selfie*. Qualquer que seja a causa política, é a posição do indivíduo (de sua arte, ou de sua própria imagem) que se destaca. Por outro lado, de acordo com Muñoz, (1999, p.5) "A ficção da identidade é aquela que é acessada com relativa facilidade pela maioria dos assuntos majoritários. Os sujeitos minoritários precisam interagir com diferentes campos subculturais para ativar seus próprios sentidos de si mesmos"

Portanto, a tendência descrita não se restringe ao indivíduo auto-midiatizado com seu próprio dispositivo de produção de imagens. E o conceito de desidentificação pode contribuir para o desenvolvimento de entendimentos mais dinâmicos e complexos das 'identidades' que se forjam nas semioses das redes sociais, e em especial através dos memes. Dessa forma, o estudo apresenta duas camadas contraditórias no objeto de análise: Política-Selfie e desidentificação. A proposta é trabalhar, conforme afirma Muñoz, "precisamente no ponto em que os discursos de essencialismo e construtivismo fazem curto-circuito" (Muñoz,1999, p. 6). A análise semiótica de uma imagem de perfil militante no *Instagram* torna-se central para o estudo, uma vez que a semiótica consegue apontar exatamente os objetos os quais os signos representam, e os interpretantes possíveis.

Para comprovar que a imagem produz um certo tipo de interpretante específico (consensual e aceito por uma comunidade), será necessário também analisar o discurso dos internautas na caixa de comentários do *post* que abriga a imagem, para se provar (ou rejeitar) a hipótese de que esse discurso se baseia nas semioses de secundidade, demonstrando apenas o reforço de padrões de pensamento pré-estabelecidos, e validando o perfil social do autor do *post*.

1.1.2 O *perfil militante*: posts e páginas de redes sociais

Em relação ao termo "perfil militante", é necessário qualificar que tipos de perfis podem ser enquadrados neste tipo geral. Analisando-se o ecossistema de perfis digitais alinhados a uma política progressista (ou de esquerda e esquerda-liberal[1]), é possível notar que existem três tipos de perfis: 1. perfis oficiais de partidos políticos, organizações da sociedade civil (*ONGs*, movimentos sociais, cooperativas, etc) e de personalidades políticas (com ou

1 Lista de blogs e portais alternativos de notícia e opinião política alinhados, genericamente, à esquerda: https://clinicasdotestemunhosc.weebly.com/uploads/6/0/0/8/60089183/aula_8-lista_de_blogs_e_portais.pdf.

sem cargos efetivos); 2. perfis de caráter jornalístico e noticioso, que apostam também em conteúdos opinativos e militantes; 3. perfis de conteúdos supostamente espontâneos, tais como memes, videos-virais, ilustrações, sátiras, etc.

Da primeira categoria, é possível afirmar que alguns partidos políticos e movimentos sociais (casos, por exemplo, de PT e MST) utilizam recursos privados, ou de fundo eleitoral, no caso dos partidos, para a manutenção de uma gestão profissional permanente de redes sociais. Boa parte dos casos identificados por este estudo possuem uma rotina de publicações constante e forte padronização nas peças gráficas divulgadas. A segunda categoria também recorre a financiamentos privados, e mantém a mesma lógica de manutenção permanente de conteúdos, com padronização gráfica. É a partir da terceira categoria, portanto, que se identificam características supostamente orgânicas, destinadas a produzir nos espectadores a sensação de espontaneidade e liberdade editorial. Embora isso possa ser ilusório, interessa, por ora, eleger a terceira categoria de perfil militante como mais adequada à análise que se segue.

Dentre estes perfis supostamente espontâneos, há muitos que se apresentam como vitrines de artistas gráficos e designers. São perfis de artistas como Laerte Coutinho[2] e Cristiano Serqueira[3], dentre muitos outros, que utilizam suas páginas nas redes sociais para divulgar seus trabalhos. Nota-se, no entanto, que seus *feeds* acabam distanciando-se do objetivo de divulgar o trabalho artístico, servindo como referências de uma espécie de "arte-viral". Cristiano Siqueira, autor da ilustração que será estudada a seguir, produz ilustrações que atingem altas marcas de compartilhamentos, curtidas e interações. A página do ilustrador no *Instagram* possui mais de 120 mil seguidores, e milhares de curtidas em cada *post*. O artista foi responsável por imagens que se notabilizaram pela viralização intensa, em períodos de disputas políticas marcadas pelo governo do ex-presidente Jair Bolsonaro. Cristiano também engajou-se fortemente na campanha eleitoral de 2022, e hoje já produz peças (muito provavelmente pagas[4]) para o atual Governo Federal, comandado por Luís Inácio Lula da Silva.

É um dos *posts* de Cristiano Siqueira que será estudado a seguir. Trata-se de uma imagem produzida na esteira da chacina do Jacarezinho, ocorrida em

2 Home page oficial: https://laerte.art.br/

3 Portfolio oficial: https://crisvector.myportfolio.com/

4 Esta pesquisa não encontrou evidências de que tais peças sejam comercialmente encomendadas pelo Governo Federal

6 de maio de 2021. Na ocasião, uma operação da Polícia Civil resultou em 29 pessoas mortas. Nem todas, obviamente, associadas ao crime organizado. O caso teve repercussão internacional, sendo a ação policial condenada por diversas organizações ligadas aos Direitos Humanos. Até hoje, trata-se da ação policial mais letal da história da cidade do Rio de Janeiro. Imediatamente, o caso passou a ter repercussão na internet, com as disputas polarizadas que caracterizam a comunicação nas redes.O *post* estudado a seguir foi publicado apenas um dia após o acontecido, alcançando até a presente data[5] , 25.096 curtidas, e 257 comentários.

FIGURA 2. Ilustração Cris Vector. Fonte: Instagram @crisvector[6]

2. Análise semiótica

A análise será feita a partir do *post* referido anteriormente. Dele, foi retirada a ilustração que o compõe (figura 3). O primeiro passo da análise é identificar a imagem em questão como um signo, sob a ótica da semiótica peirceana. Para Peirce (CP, 2228), o signo é um *representamen*, que representa algo para alguém (em alguma medida ou capacidade), e que cria em sua mente outro signo, mais desenvolvido (um interpretante). Esta ordem apontada na definição já apresenta a estrutura triádica do signo-objeto-interpretante.

5 Post: https://www.instagram.com/p/COkjVLDld2T/?igshid=YmMyMTA2M2Y=. Acesso em 9 de março de 2023.

6 Link: https://www.instagram.com/p/COkjVLDld2T/?igshid=YmMyMTA2M2Y=. Acesso em 9 de março de 2023.

A partir desta tricotomia geral, Peirce encontra 10 classes de signos, e os divide em relações de primeiridade (o signo em si), secundidade (o signo em relação ao objeto) e terceiridade (o signo em relação ao interpretante).

A análise considera, portanto, as ordenações triádicas e as classes de signos, para construir um percurso que parte das definições do signo nas dimensões: 1. Qualitativa-icônica: possibilidades de sentidos; 2. Singular-indicativa: indicações; 3. Convencional-simbólica: crítica e argumento. Para embasar a análise proposta é necessário, antes, ressaltar o contexto que possibilitou a produção e difusão da imagem.

2.1 O *post* como signo

O *post* refere-se a dois elementos externos importantes: a ação policial na favela do jacarezinho e a capa do single "*Girl From Rio*" da cantora Anitta, lançado dias antes do ocorrido na favela do Jacarezinho. Enquanto o primeiro elemento parece ser o principal objeto o qual o post pretende destacar, é o segundo que se destaca, em função das propriedades estéticas da imagem que suscitam a todo tempo a referência, como em uma espécie de sátira política. O ilustrador utiliza as mesmas cores que se encontram na capa do single, e segue um padrão realista de representação, traduzindo em ilustração a montagem fotográfica da imagem original referida.

FIGURA 3. Capa do single de "Girl From Rio", de Anitta**. Fonte:** Wikipedia[7]

7 https://pt.wikipedia.org/wiki/Girl_from_Rio

2.1.1 Qualisigno icônico: Possibilidades de sentido

O primeiro exercício a ser empreendido na análise do signo (figura 3) é o de identificar suas qualidades constitutivas. Deve-se buscar um olhar anterior a qualquer tipo de definição, para a apreensão das propriedades mais elementares da imagem. O Qualisigno, para Peirce (1903), é o signo que é uma qualidade. Em relação ao objeto, o Qualisigno compõe o Ícone, que é o signo que representa seu objeto por semelhança. São as qualidades básicas, portanto, que orientam a definição do Qualisigno para o posterior apontamento dos objetos.

Nota-se, a partir disso, que a imagem é composta por um fundo vermelho chapado. Há um objeto ilustrado centralizado na imagem (uma espécie de veículo, com um grande painel e a parte dianteira), nas cores azul, vermelha, preta e amarelo mostarda. O objeto ilustrado apresenta ícones tipográficos, em fonte branca pontilizada, no alto e no painel. O painel do objeto central possui 8 buracos. Na frente do objeto central, também ilustrado, há um objeto menor azul, com manchas vermelhas que "respingam" na superfície do objeto central. Os dois objetos ilustrados dividem o primeiro plano da imagem, ambos centralizados sob o fundo vermelho. Na parte inferior da ilustração vê-se uma mancha preta.

Em relação aos objetos, nota-se que cada um dos qualisignos descritos acima se comportam como ícones, representando algo por similaridade. O objeto central assemelha-se a um ônibus, com uma sombra preta no chão. O objeto menor, centralizado, representa uma cadeira. Os buracos no painel assemelham-se a marcas de tiros. O vermelho na cadeira assemelha-se a manchas de sangue. Enquanto os elementos mais delineados da ilustração representam objetos a princípio evidentes, há elementos de pura qualidade na imagem, como o fundo vermelho chapado, que parece apenas apresentar uma possibilidade muito ampla de leitura, não sendo um signo diretamente associado a um objeto específico. É importante lembrar que, por se tratar de uma ilustração, em teoria há a predominância da iconicidade, já que toda ilustração representa algo por semelhança, e este algo não é necessariamente um existente. Neste sentido, para que os qualisignos se corporifiquem e representem algo objetivamente, eles deverão ser analisados, no próximo item, na secundidade, como existentes.

Em relação aos interpretantes, prevalece na primeiridade uma abertura de sentidos. Os signos remáticos, que partem de uma mera conexão qualitativa e aberta no Qualisigno Icônico Remático, representam uma abertura em relação aos interpretantes que podem ser associados ao signo central analisado. Afastada de seu contexto específico de publicação e das referências que orientam sua leitura, a ilustração é uma possibilidade, que pode induzir

os intérpretes a diversas conclusões diferentes. Prevalece na primeiridade, portanto, a potência de sentidos suscitada pelo traço realista da ilustração, pelas cores e pela disposição dos objetos na imagem.

2.1.2 Sinsigno indicial: Indicações

O Sinsigno, para Peirce (1903) é o existente que é um signo. É uma coisa ou evento existente, portanto, que atua como signo. O Sinsigno é formado por qualisignos, que o compõem em sua corporificação. Neste caso, o existente é a própria imagem: a ilustração, apresentada em um *post* de rede social. Em relação ao objeto, este Sinsigno apresenta o Índice. O Índice representa um objeto por ser efetivamente afetado por ele, e neste sentido, é integrado pelos ícones citados no item anterior. O Índice não representa, no entanto, seus objetos por semelhança, mas por ser afetado por eles. O que significa dizer que os elementos indiciais da imagem servem apenas como indicativos gerais de seus objetos, uma vez que eles podem se associar tanto à referência original (a capa do single da cantora Anitta) quanto à tragédia ocorrida no Jacarezinho.

Os existentes indiciais, portanto, são: o veículo ilustrado; as indicações dos visores no painel ("Jacarezinho", que se refere ao local e "25", que se refere à quantidade de vítimas identificadas até então[8]); a cadeira com sangue; os buracos de bala. Todos estes índices são afetados pelo evento ocorrido no Jacarezinho, enquanto a ilustração é, generalizadamente, um Índice afetado por outro objeto existente (a capa do single). Este "duplo vínculo" garante ao signo uma ambiguidade, uma vez que ele se refere, indicialmente, a dois objetos existentes. A resolução desta ambiguidade só se dará quando da análise dos interpretantes. Em relação a estes, se predomina, na primeiridade, a abertura de sentidos possibilitada pelos elementos qualitativos (interpretantes remáticos), na secundidade as indicações são determinantes em se apontar um existente real. O signo dicente será responsável por afirmar algo em relação aos objetos referidos pelos sinsignos indiciais. Este algo, entretanto, só poderá ser analisado no contexto da recepção do signo. Isto é, na análise de como a imagem do *post* é interpretada em seu âmbito afirmativo, pelos usuários de internet que estruturam seu contato com ele através do *Instagram*.

2.1.3 Legisigno simbólico: Crítica e argumento

A imagem analisada apresenta uma série de signos convencionados. Tais signos são os lesiginos, ou signos que são leis estabelecidas por convenção.

8 Até a data de publicação do post, 7 de maio de 2021.

É o caso da ilustração central, que representa, por convencionalidade, um ônibus, e do objeto menor, que representa, também por convenção, uma cadeira. No signo em relação ao objeto, observa-se que o Símbolo representa seus objetos por virtude de leis e associações gerais, que vinculam sua interpretação a outros signos já convencionados. No exemplo estudado, a imagem de referência (figura 4) atua como Símbolo, e também o ônibus do modelo Apache Vip IV, da auto viação Jurema, um elemento comum e facilmente identificável para os moradores da cidade do Rio de Janeiro[9]. Os escritos no painel do ônibus também representam convencionalidades ligadas aos *layouts* de linhas de ônibus urbanas, e atuam como legisignos. O signo geral (figura 3) é composto, portanto, de legisignos simbólicos, que carregam associações com contextos externos.

A terceiridade também se manifesta na forma como estes legisignos e símbolos se conectam a outras classes de signos para a construção de possibilidades e indicações (respectivamente em primeiridade e secundidade). É o caso do Legisigno Simbólico Remático, que irá criar associações entre os contextos para produzir uma abertura de sentidos apenas no interpretante, e do Legisigno Simbólico Dicente, que irá indicar uma determinada afirmação e fazer com que o signo se manifeste como uma proposição em determinado contexto de recepção. Em relação aos interpretantes, para adquirir terceiridade, é necessário que o signo seja decomposto e analisado em um processo crítico e argumentativo, fato que não se verifica, como se verá a seguir, na análise das caixas de comentários do *post*.

É importante também ressaltar que, independentemente da alusão que o signo faz à capa do single de Anitta, é possível que intérpretes que não carreguem esta referência atenham-se exclusivamente à referência que o signo traz à chacina do Jacarezinho. Destaca-se aí que são os sinsignos indiciais que se apresentam como determinantes, uma vez que a ilustração refere-se a seus objetos por indicação, apontando para os existentes que determinam a leitura. A associação da figura 3 com a temática da violência urbana não surge do contato «isolado», orientado pelas qualidades da imagem, mas em uma relação de indicação (na secundidade, portanto). A terceiridade só é determinante quando se conjuga aos dicentes no interpretante, para revelar os legisignos simbólicos que produzem as associações com os contextos apresentados (os eventos aos quais o signo se refere). Decodificados estes contextos, a imagem, disposta em um *post* específico no I*nstagram*, condiciona

9 Curiosidades dos bastidores que revelam a locação e o aspecto simbólico do modelo específico de ônibus: https://onibusetransporte.com/2021/04/27/cenario-de-foto-de-single-de-anitta-frente-de-apache-vip-iv-viraliza-na-internet/. Acesso em 13 de abril de 2023.

sua leitura e transmite uma afirmação de tipo particular, que associa os contextos referidos icônica e indicialmente ao absurdo da violência urbana. Essa temática central é, portanto, o dicente que foi indicado no item anterior. O signo parece se revelar como uma espécie de mensagem de protesto, por se referir (ainda que apenas a partir de associações convencionadas) à estupefação diante de uma chacina policial. A seguir, a análise dos comentários do *post* pretende reforçar a presente descoberta.

2.2 Comentários de rede social: reforço de ideias e signo dicente

Pretende-se aqui mostrar como os interpretantes apresentados pelos comentadores reforçam a informação que o signo transmite. À primeira vista, é feita uma associação do signo com o horror da violência urbana e das ações policiais. Temáticas como a do racismo e da arbitrariedade da "guerra às drogas" também entram em pauta. Seja como for, o *post* parece ativar, como descrito anteriormente, uma associação muito direta, que não demonstra nuances interpretativas por parte dos comentadores. Até a presente data (março de 2023), registam-se 257 comentários, divididos em 3 tipos. O tipo 1 é de "reforço": trata-se de mensagens que validam a ilustração, com emojis, elogios ao autor ou reforço ao absurdo que o signo supostamente denuncia. O tipo 2 é "contraditório": trata-se de comentários que zombam da ideia de chacina, relativizando a violência perpetrada pela polícia. O tipo 3 é "aleatório": trata-se de marcações de outros perfis, ou comentários totalmente descolados da temática exposta pelo *post*. O gráfico abaixo (figura 5) organiza as ocorrências: "reforço"- 216 ocorrências; "contraditório"- 4 ocorrências; "aleatório"- 37 ocorrências.

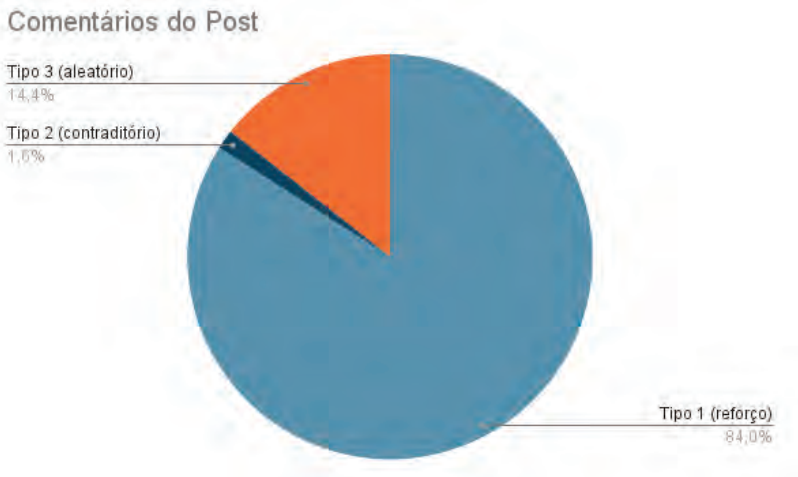

FIGURA 4. Gráfico pizza de organização das ocorrências. **Fonte:** Os autores)

Nota-se que a enorme maioria dos comentários serve como validação de uma interpretação praticamente consensual: a de que o signo representa uma mensagem que revela o absurdo da violência policial, como hipotetizado. Neste sentido, mesmo os comentários do tipo "contraditório" validam a interpretação, uma vez que reconhecem a violência policial, mas a defendem. A ideia, portanto, de se tratar de uma imagem de protesto em relação a uma situação absurda, violenta e desnecessária, se destaca nas interpretações observadas, por sua vez, a partir de outros signos. Percebe-se aqui um ciclo de semioses de secundidade. O post transmite aos comentadores uma mensagem específica, à qual se reage, em geral, de maneira redundante, com outras mensagens: apoio ao artista, emojis que representam tristeza, estupefação ou acerto do artista, etc. O caso dos emojis é interessante, pois revela que símbolos icônicos podem atuar como índices dicentes, indicando concordância com a mensagem transmitida pelo signo naquele contexto.

O dicisigno é, para Peirce (1904), uma espécie de proposição, que pode ser verdadeira, falsa ou sem sentido. No percurso dos interpretantes analisados, a própria separação dos comentários em três tipos revela alinhamento às definições teóricas do signo dicente: os comentários funcionam como "reforço" (verdadeiro), "contraditório" (falso) ou "aleatório" (sem sentido). Parece haver, na leitura de uma imagem no contexto da rede social analisada, apenas uma opção de interpretante (o dicente), que reduz as demais leituras possíveis a três opções bastante delimitadas. Embora existam 4 comentários que fazem alusão ao single de Anitta, estes funcionam como reforços, pois consideram a apropriação dos elementos estéticos do Símbolo (a capa do single) como inteligente e apropriada. Estes comentários transparecem a ideia de que o artista teria se utilizado de uma peça que representa a cidade do Rio de Janeiro para mostrar a "verdadeira" cidade, marcada não por signos da cultura *pop*, mas por signos que representam a violência urbana.

2.2.1 As limitações e contradições do *post militante*

Eis porque o *post* militante pode reduzir a complexidade dos fenômenos ao utilizar referências "fechadas". O single de Anitta, que se utiliza de sampler de "Garota de Ipanema"[10], traz em sua capa elementos de um Rio de Janeiro suburbano, com referência ao Piscinão de Ramos e às linhas de ônibus que percorrem os bairros mais pobres da cidade. O título da música em inglês ajuda a construir, juntamente com a letra da própria canção, a ideia de ex-

10 Até hoje, a segunda canção mais gravada do mundo. A obra, de Tom Jobim e Vinicius de Morais, tornou-se um Símbolo brasileiro internacionalmente reconhecido. https://oglobo.globo.com/cultura/garota-de-ipanema-a-segunda-cancao-mais-tocada-da-historia-4340449.

portação de um Rio de Janeiro bem mais "real", e diferente daquele ingenuamente idealizado por Vinícius de Morais e Tom Jobim. Ainda que não se reconheça na canção tal potência interpretativa, a imagem que compõe a capa do single é acertada na missão de propor novos símbolos para a capital fluminense, já demasiadamente representada pelas belezas que circundam as áreas mais nobres da cidade, e pela violência que se associa às menos nobres. A complexidade deste contexto é totalmente descartada pela ilustração analisada, que parece transformar símbolos que a capa do single tenta promover como tradicionais (e quem sabe até turísticos) em representações de uma violência, supostamente inata e inescapável ao subúrbio do Rio de Janeiro.

Além disso, nota-se que, ao se vincular por força das convenções ao evento na comunidade do Jacarezinho, a ilustração apresenta uma ambivalência fundamental. A imagem se apropria das cores relativamente festivas e claras da capa do single. Não fossem alguns índices vinculativos fortes (como as marcas de tiro e as manchas de sangue), seria possível para qualquer intérprete encarar a imagem até com uma certa sensação de leveza. Mesmo o fundo vermelho, provavelmente escolhido para dar um "peso" à imagem, associando-a ao sangue derramado na chacina, poderia abrir espaço para outras sensações e interpretações, em função do impacto que a cor exerce como Qualisigno. Os traços arredondados da ilustração também operam como qualisignos que poderiam facilmente levar o intérprete a outras conclusões, de caráter positivo.

Nota-se que são os elementos vinculativos que permitem a quase unanimidade de leitura observada nos comentários. Transformar os legisignos simbólicos e qualisignos icônicos em dicentes vinculativos parece ser a grande função da peça analisada, que enquanto *post* de protesto funciona tão bem quanto uma frase de efeito: associa-se ao objeto desejado, mas de maneira tão superficial que não é possível sequer propor uma leitura alternativa, ou uma ação vinculada que transforme o contato com o signo em uma experiência efetivamente política. A função da peça parece ser exclusivamente a de reforçar a indignação diante da ação policial do Jacarezinho, excluindo dos interpretantes qualquer tipo de juízo crítico que permita ao intérprete adquirir conhecimento emancipatório sobre o evento ocorrido.

O signo se comporta, assim, como um conteúdo viral semelhante a um meme, acessando ideias pré-determinadas aceitas por uma audiência organizada virtualmente. O que delimita as leituras são as semioses: o repertório de um determinado grupo de intérpretes, que se depara com o signo em um contexto que não deixa espaço para ações de ordem política. O reforço, que se configura em aceitação à mensagem, é obtido pelo menos através de duas instâncias existentes na rede social analisada (*Instagram*): os *likes*

(que chegam às dezenas de milhares) e os comentários de reforço (que representam, como demonstrado, mais de 80% das interações registradas no *post* textualmente). O que define um *post* viral é justamente a capacidade que ele apresenta de acumular interações. Embora essas métricas não sejam publicamente divulgadas, imagina-se que um *post* performa melhor (isto é, aparece mais vezes para mais usuários) quanto mais interações de reforço ele consegue acumular em menos tempo.

Sob qualquer tipo de métrica, é possível admitir que o *post* estudado é bastante aceito. Funciona, através das referências que faz, como um signo que se vincula a eventos controversos e atuais. Publicado no calor da chacina do Jacarezinho e do lançamento do single de Anitta, o *post* se beneficia da imensa repercussão que os eventos tomaram, na "disputa" algorítmica que caracteriza o acesso às mensagens em uma rede social. Outra evidência do vínculo são as *hashtags* utilizadas no texto do *post*[11]. Em tese, a busca por determinadas palavras-chave reúne *posts* que se referem a um mesmo tema ou evento. Apesar deste vínculo, curiosamente, o comentário que parece em destaque quando se acessa o post sem estar "logado" na plataforma é um do tipo "contraditório", e revela claramente a polarização produzida por este tipo de conteúdo nas redes. O comentário, do usuário **dosanjos87**, diz: "Traficante bom, é traficante no inferno. Tá com pena leva pra casa e cria" (sic).

Como os comentários de tipo "contraditório" representam apenas 4 dos 257 do *post*, é curioso que seja exatamente este o comentário destacado pela plataforma. Certamente, ele não se destaca dos demais por relevância em um contexto que, massivamente, endossa a mensagem transmitida pela publicação. É cabível inferir que a plataforma, cujos critérios de ordem de visualização não são claros, prioriza o contraditório ao apresentar publicações para usuários não identificados com uma conta registrada. Daí a sensação de que a polarização política, muitas vezes referida por analistas como uma das crises da política nacional atual[12], pode ser de alguma maneira inflada, ou superficialmente destacada pelos próprios algoritmos das redes. Todo este contexto contribui para a recepção acrítica do *post*. As suas intenções políticas, de alguma maneira, perdem-se em meio a um processo viciado de produção e recepção de conteúdos.

11 Texto do post: "Chacina em Jacarezinho com 25 mortos. #brasil #riodejaneiro #chacinadojacarezinho #chacina #jacarezinho #crime #direitoshumanos #designativista"

12 É necessário combater o "clichê" da polarização, com dados concretos, como no artigo: https://www.cesop.unicamp.br/vw/1I8LyTqswNQ_MDA_32722_/6.%20Existe%20Polarizacao%20no%20Brasil.pdf.

No entanto, apesar do reforço produzir, por um lado, um esvaziamento do debate e uma suposta inocuidade de ação política efetiva, há que se destacar que as marcas de engajamento associadas ao *post* revelam um "coro" convergente em relação à mensagem supostamente veiculada por ele. Isto é, para a plataforma (o *Instagram*) o conteúdo de Cristiano Siqueira representa apenas uma mercadoria portadora de métricas de engajamento, que são transformadas pela empresa em valor. Por outro lado, os leitores (usuários da plataforma que se engajam com o *post*) apresentam em seu reforço uma solidariedade em relação à chacina a qual a ilustração do designer alude. Nesta contradição, é explícita uma ambivalência, que revela que o post militante, mesmo quando perde seu efeito combativo e de crítica efetiva, ainda assim é capaz de engajar milhares de sujeitos sensibilizados por situações políticas corriqueiras e revoltantes acontecidas no Brasil todos os anos. Seria o caso, portanto, de uma espécie de desidentificação, revelada por ações digitais perpetradas pelos usuários para manifestar descontentamento diante de situações de opressão. Neste sentido, compreende-se como o conceito de Muñoz (1999), ao menos idealmente, se manifesta no engrossar do coro de um público que deseja manifestar sua indignação a partir do consumo e do compartilhamento de conteúdos que possuam uma intenção crítica. Ainda que a crítica não seja, exatamente, obtida pelo autor na imagem analisada.

3. Considerações Finais

Embora os critérios de *rankeamento* e priorização de conteúdos na plataforma estudada sejam parcialmente desconhecidos, é possível observar alguns efeitos práticos a partir da análise. A referência a temas de repercussão social acentuada parece ser determinante para o sucesso de uma publicação. Mas também a *forma* do conteúdo, com as propriedades semióticas e semioses proporcionadas, é fundamental para obtenção de uma comunicação efetiva, com aderência por parte de uma audiência. Esta aderência, que se revela em forma de concordância, faz parte da construção do perfil social do autor do *post* viral. Cabe lembrar que a publicação faz parte do perfil de um ilustrador e "designer ativista" (como ele próprio se denomina), que possui um público coeso e numeroso dentro da plataforma estudada, o que pode contribuir para que suas publicações sejam entregues com mais frequência na lógica algorítmica do site.

Tudo isso se conecta com o conceito, ainda incipiente, de Política-Selfie. A ideia-conceito não diz respeito exclusivamente ao retrato narcisista de um indivíduo diante de um protesto político, mas à reverberação de temas políticos a partir de uma espécie de espetacularização individual, que parte de perfis reconhecidos e utiliza linguagens amplamente aceitas. Um

elemento importante a se destacar, a esta altura, é como o artista analisado utiliza a rede para alimentar, justamente, um perfil social, que existe exclusivamente para aquela plataforma (no caso, o *Instagram*). Uma observação dos trabalhos do artista revela que seu *portfolio*[13] é bastante diferente de seu *feed* na rede. Como ilustrador, Cristiano Siqueira é um profissional consolidado, tendo trabalhado para grandes empresas como *Rolling Stone*, Revista *Playboy*, ESPN, *Nike*, *Gilette*, entre muitas outras[14] . Como perfil social, no *Instagram*, o mesmo profissional dispõe obras que possuem um caráter eminentemente político, com ilustrações que se referem quase que exclusivamente a temas relevantes da política nacional.

Percebe-se que há uma cisão entre o trabalho profissional, consolidado em outras esferas, e o perfil social meticulosamente construído para alcançar um certo tipo de engajamento na rede social. A percepção (ainda que acidental ou incipiente) do artista de que os conteúdos que funcionam na rede social são muito diferentes daqueles exibidos comercialmente em outros contextos, é acertada, embora revele uma dissonância central. A construção de um perfil social específico para o *Instagram*, baseado em ilustrações que se referem a temas controversos e de grande repercussão, transforma o *feed* do artista em um produto ainda mais comercial do que as obras que o mesmo produz para clientes fora das redes. Ressalta-se que este não é um julgamento sobre a qualidade do trabalho do artista, mas antes uma reflexão sobre como a produção de valor a partir de perfis sociais em uma rede social pode ser ainda mais comercial do que uma relação de troca comercial tradicional.

As redes sociais produzem valor a partir dos dados inseridos pelos hábitos de navegação dos usuários. A condição principal para esta valoração é a presença (quanto mais constante melhor) do usuário dentro da plataforma. É a ideia, já bastante trabalhada, do engajamento (Eyal, 2014) como estratégia de monetização. Quanto mais dados relevantes os usuários inserem, mais preciso é o processo de venda de anúncios. Neste contexto, perfis que possuem grande número de seguidores e que mobilizam constantemente este público em interações, provavelmente possuem um valor maior para a rede social. Mesmo que o artista em questão (Cristiano Siqueira) não utilize seu próprio perfil para monetizar os conteúdos de outras formas, seu perfil é uma vitrine e um ponto de convergência de engajamento para milhares de usuários.

13 Obras apresentadas no endereço: https://crisvector.myportfolio.com/featured-1

14 Lista de clientes do profissional: https://crisvector.myportfolio.com/about

Um dos objetivos centrais deste estudo é justamente mostrar como o contexto econômico que orienta a ação das plataformas das redes sociais pode interferir no tipo de conteúdo produzido para elas. Ainda que o artista estudado não produza racionalmente conteúdos para engajamento, as obras que ele exibe no *Instagram* demonstram claramente um alinhamento com o tipo de conteúdo que alcança marcas similares na mesma rede. As propriedades semióticas da criação estudada revelam como o artista se vale de eventos externos de grande repercussão para indicar objetos específicos e atingir interpretantes consensuais, que ativam nos intérpretes ações de reforço e validação. É provável que o artista não perceba o quanto suas obras são moldadas para se adequar aos ditames da plataforma, mas os efeitos práticos desta adequação são metrificados pelos índices de engajamento de seus *posts*. O que, de alguma maneira, faz com que o artista siga produzindo trabalhos nesta lógica de *feedback*, onde o engajamento obtido reforça o "acerto" do artista em efetivar uma comunicação.

O círculo vicioso observado submete as criações na rede a um conjunto de linguagens e recursos semióticos extremamente limitados, que são acessados em detrimento de uma "abertura" de sentidos capaz de promover reflexão, debate e impacto político. O aspecto mais contraditório do processo estudado é, portanto, o fato de que o conteúdo de uma militância virtual pode representar, a um só tempo, esvaziamento de ação política efetiva e desidentificação aditiva. Enquanto as plataformas e perfis se promovem a partir de conteúdos polarizadores e de cunho político, os usuários se relacionam com tais conteúdos de maneira ativa, expressando sua adesão política de maneira absolutamente explícita. Enquanto adesão, as expressões dos usuários (metrificadas pelas funcionalidades de design das plataformas) demonstram ao menos o desejo de vinculação a um contexto crítico de embate, resistência e ação política.

Referências

BENTES, Ana. **Quase um tique: Economia da atenção, vigilância e espetáculo em uma rede social.** Rio De Janeiro: Editora UFRJ, 2021. 254 p.

BLACKMORE, Susan. **The meme machine**. Oxford University Press, 1999, 286 p.

_____. **Evolution and memes: The human brain as a selective imitation device**. Cybernetics and Systems: An International Journal, 2001.

CAMPOS, Haroldo de. ***Ideograma — Lógica, Poesia, Linguagem***. São Paulo: Editora Cultrix, 1977.

CANNIZZARO, Sara. **Internet memes as internet signs: A semiotic view of digital culture.** Sign System Studies, 2016, p. 581/582

CLEMENTS, Paul et al. **Documenting Software Architectures: Views and Beyond.** Addison-Wesley Professional; 2nd ed. edição, 2010, 537 p.

CRARY, Jonathan. **24/7: Capitalismo tardio e os fins do sono**. São Paulo: Editora Ubu, 2016, 144 p.

_____. **Suspensions of perception: Attention, spectacle & modern culture**. MIT Press, 2000, 412 p.

EYAL, Nir. **Hooked: How to build habit-forming products**. São Paulo: Portfolio, 2014, 256 p.

LANIER, Jaron. **Dez argumentos para você deletar agora suas redes sociais**. São Paulo: Intrínseca, 2018, 192 p.

LISZKA, James Jakób. **A General Introduction to the Semeiotic of Charles Sanders Peirce.** Indiana University Press, 1996.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das mídias digitais: linguagens, ambientes e redes.** Editora Vozes, 2015.

MOELLER, Hans-Georg. **Selfie Politics: The Political Commodification Of Yourself.** Kritike Metaporika Denkbild, 2021.

MUÑOZ, José Esteban. **Disidentifications: Queers of color and the performance of politics**. U of Minnesota Press, 1999.

PEIRCE, Charles S. **Collected papers of Charles Sander Peirce,** v. I-VIII, Harvard University Press, 1931-58.

PEIRCE, C.S. **The Essential Peirce, I,** Bloomington: Indiana University Press, 1992.

PEIRCE, C.S. **The Essential Peirce, II,** Bloomington: Indiana University Press, 1998.

SANTAELLA, Lúcia et al. **Por uma semiótica não tergiversante: análise do site Conductor-MTA.me.** LÍBERO, n.28, p 37-76, 2011.

Como referenciar

RIBEIRO, V.C.; ROCHA, Juliana. Militância e Design na era das plataformas virtuais: uma análise semiótica da "memeficação" do engajamento político. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 1, pp. 79-101, jan./2024. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign.

———

DOI: https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2024.78884

———

A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 3.0 Não Adaptada.

Recebido em 31/08/2023 | Aceito em 23/11/2023

arcos DESIGN

Fazer coisas é contar histórias: mapeamento sistemático sobre o conceito de narrativa na dimensão do design e dos saberes artesanais

Luiza Gomes Duarte de Farias (UFMA, Brasil)
luizaduartef@gmail.com

Raquel Gomes Noronha (UFMA, Brasil)
raquel.noronha@ufma.br

Arcos Design
Rio de Janeiro, v. 17, n. 1, Janeiro 2024, pp. 102-122. ISSN: 1984-5596
https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign

Fazer coisas é contar histórias: mapeamento sistemático sobre o conceito de narrativa na dimensão do design e dos saberes artesanais

Resumo: No cenário contemporâneo, discussões para o reconhecimento de formas localizadas de fazer design surgem como um modo de valorizar os saberes artesanais e suas relações com visões de mundo e formas de viver orientadas à autonomia. Sendo assim, este artigo objetivou o mapeamento teórico sobre o conceito e uso das narrativas em processos de design e de saberes e fazeres artesanais, por meio de uma Revisão Sistemática de Literatura (RSL) e seus processos de análise descritiva e síntese crítica dos trabalhos acadêmicos coletados. Como resultados, produziu-se um relatório que levou em conta a forma de incorporação do conceito de narrativa nas pesquisas, sendo estes: interpretação, fabulação, registros sociohistóricos e apresentação. Conclui-se que ainda há uma escassez de estudos que abordam a construção de narrativas de modo situado e em correspondência com as comunidades artesanais.
Palavras-chave: Narrativas, Design antropologia, Saberes e Fazeres Artesanais, Contação de histórias.

Making things is telling stories: systematic mapping of narratives in the dimension of design and craft knowledge

Abstract: *In the contemporary scenario, discussions for the recognition of localized ways of doing design emerge as a way of valuing craft knowledge and its relationships with worldviews and ways of living oriented towards autonomy. Therefore, this article aimed at the theoretical mapping of the concept and use of narratives in design processes and in craft knowledge and practices, through a Systematic Literature Review (SLR) and its processes of descriptive analysis and critical synthesis of academic works collected. As a result, a report was produced that took into account the form of incorporation of the concept of narrative in research, namely: interpretation, storytelling, socio-historical records and presentation. It is concluded that there is still a shortage of studies that address the construction of narratives in a situated way and in correspondence with artisanal communities.*
Keywords: *Narratives, Design anthropology, Craftsmanship, Storytelling*

1 Introdução

Diante do cenário contemporâneo de crise, torna-se necessário a problematização das práticas projetuais e suas abordagens insustentáveis consolidadas pelos modos de produção capitalistas. Em meio à turbulência causada pela intensificação de problemas ambientais, sociais, econômicos e culturais, abordagens contemporâneas vêm refletindo sobre o fazer design como um modo situado, incorporado e relacional de responder a contextos particulares, por meio da negociação coletiva em torno do projeto de coisas tangíveis e intangíveis (Simonsen *et al*., 2014).

Neste sentido, valoriza-se o reconhecimento dos saberes e fazeres artesanais tradicionais, assumindo a escolha de contar as histórias que foram paulatinamente ignoradas e invisibilizadas pela modernidade. Isto representa uma mudança de eixo nos modos de se conceber a prática e pesquisa em design, situando e engajando a prática de produção de conhecimento em seu território (Escobar, 2016).

Ao articular processos coletivos de materialização de formas e construção de significados, o design pode contribuir na construção e contação das histórias plasmadas no fazer artesanal, promovendo o reconhecimento de saberes tácitos e a preservação de heranças histórico-culturais. Sendo assim, este artigo objetiva o mapeamento teórico a respeito da relação entre design, práticas artesanais e construção de narrativas, através de uma Revisão Sistemática de Literatura (Obregon, 2017), que visa o levantamento de dados sobre uma certa temática com base em critérios rígidos para revisão de obras acadêmicas.

Primeiramente, faz-se uma breve reflexão sobre o caráter ontológico das práticas de design e sua relação com os saberes e fazeres artesanais. Em seguida, descreve-se o percurso metodológico, apresentando os critérios e índices de pesquisa de dados. Por fim, revelam-se os resultados, no que tange à descrição e síntese derivadas das categorias apresentadas, indicando as lacunas no estado da arte e os possíveis alcances da investigação.

2 As narrativas que emergem do fazer

Processos, artefatos e sistemas de design são produzidos a partir de determinadas perspectivas e visões de mundos e possuem a capacidade inversa de produzir mundos, isto é, modos de vida que reproduzem formas de ser, fazer, hábitos, conhecimentos e valores. Esse pensamento se orienta segundo uma perspectiva ontológica do design, pois concebe que ao projetar artefatos, tecnologias ou processos, também projetamos formas de ser (Escobar, 2016). Na contemporaneidade, autores como Tony Fry (2020) e Bruno Latour (2020) questionam os modos de produção capitalistas e

globalizados, refletindo sobre o design como uma ferramenta de negação de futuros e formas de vida.

Historicamente, a constituição do design como campo de saber acompanhou o ímpeto pelo progresso e pela racionalidade dos processos tecno-industriais, pautados na separação entre o produtor de conhecimento e objeto de seu saber (Kazazian, 2005). Na América Latina, tal narrativa foi operacionalizada por meio da profissionalização e institucionalização do design como um saber especializado que levaria à modernização de aspectos "subdesenvolvidos" e "atrasados" dos territórios (Escobar, 2014).

Neste contexto, o design moderno foi instrumentalizado como uma prática assentada em categorias ocidentalizadas, com a racionalização de seus processos projetuais, a instituição de universalismos e a simplificação de elementos oriundos de um complexo tecido social e cultural (Escobar, 2014). A partir do ponto de vista da subalternidade colonial, vários teóricos iniciam um processo de retomada de epistemologias e práticas localizadas, superando o caráter ocidental de formas de ser, saber e fazer cultuadas em vários domínios de conhecimento. (Ballestrin, 2013).

O olhar volta-se, desse modo, para modos de fazer coisas que não se categorizam dentro do cânone, mas que possuem, em suas performances práticas, traços e características que podem se enquadrar como formas localizadas de projetar. Esses "desenhos outros" ou designs com outros nomes, como conceitua Gutiérrez-Borrero (2020), aludem à produção de coisas a partir de uma ontologia pluriversal, que reconhece a existência de diferentes formas de design e busca reconstruir mundos duradouros. Segundo o autor, esse processo "circunscreve os ressurgimentos de sabedorias depreciadas ou ignoradas como fontes de conhecimento válido no mundo moderno capitalista" (p. 269, 2020).

O saber-fazer artesanal pode ser considerado como uma dessas formas de desenhos outros, pois está particularmente ligado aos modos de conhecimentos incorporados e locais, que são aprendidos através das relações práticas e da oralidade entre artesãos e aprendizes (Casciani e Vandi, 2022), o que dificulta o processo de descrição e formalização e o leva a ser ignorado (Spinuzzi, 2005).

Além disso, o fazer artesanal inclui a dimensão intangível e simbólica do ato de produção de artefatos, ou seja, técnicas, conhecimentos, materiais e modos de fazer que são heranças culturais de uma localidade e comunidade (Gonçalves, 2013). Conforme Noronha e Abreu (2021), o artefato e o processo artesanal tornam-se rastros tangíveis de histórias, que se externam e se tornam explícitas por meio de sua contação: o modo em que os seus praticantes valoram e comunicam sobre suas tradições e sua ancestralidade.

O aprofundamento sobre a dimensão ontológica das múltiplas formas de designs nos oferece pistas para especular sobre as práticas e os produtos do fazer como vestígios de narrativas incorporadas, isto é, produzidas por tempos, sujeitos, lugares e relações específicas. Em meio a esse emaranhado, o design se distingue como um modo de tangibilizar tais histórias em formas condizentes com os modos de vida, os valores e os sistemas simbólicos das comunidades artesanais.

3 Abordagem metodológica

Neste estudo, realizou uma revisão sistemática de literatura com o intuito de localizar trabalhos de cunho teórico e estudos de caso acerca do conceito e uso de narrativa na intersecção entre design e artesanato. A RSL oferece uma perspectiva de mapeamento do estado da arte da área de pesquisa, com base na aplicação de filtros de buscas em bases de dados reconhecidas cientificamente (Obregon, 2017). Segundo Castro (2001), a revisão sistemática compreende uma verificação planejada, que inicia com a delineação de uma pergunta específica. A fim de respondê-la, utiliza-se métodos sistemáticos de identificação, seleção e avaliação crítica de dados contidos em estudos científicos.

O processo sistemático para produção da Revisão Sistemática de literatura abrangeu as seguintes etapas: a) formulação da pergunta de pesquisa e palavras-chaves; b) localização e seleção dos estudos em bases de dados eletrônicas; c) avaliação crítica dos estudos com base nos critérios determinados; d) coleta de dados nos estudos selecionados; e) análise, agrupamento e apresentação dos dados; f) interpretação dos dados; e g) aprimoramento e atualização da revisão (Castro, 2001).

A primeira etapa do processo de pesquisa sistemática consistiu na delimitação da pergunta de pesquisa. Portanto, foi estabelecido o seguinte questionamento: como o design e o fazer artesanal se relacionam aos processos de construção e contação de narrativas?

Em seguida, foi produzido um protocolo para coleta de dados, identificando os critérios e parâmetros para a pesquisa, como a escolha das bases de dados, o tipo de documento, a área de concentração, os idiomas e o período das publicações.

a. Bases de dados	Periódicos CAPES, Blucher Proceedings, Oasisbr (Portal Brasileiro de Publicações e Dados Científicos em Acesso Aberto)
b. Tipos de documentos	Artigos científicos
c. Área de concentração	Design participativo, Design especulativo, Design Anthropology, Design colaborativo, Design e artesanato, Design e Cultura Material, Design e comunidades tradicionais
d. Idiomas	Português, Inglês e Espanhol
e. Período	2013-2023 (10 anos)
f. Critérios de Inclusão	Abordar o conceito e/ou o uso de narrativas no design e no fazer artesanal, dados sobre metodologias e casos específicos sobre cocriação de narrativas com comunidades artesanais
g. Critérios de Exclusão	Pesquisas duplicadas, artigos de acesso restrito, pesquisas que não abordem a temática da construção de narrativas na área do design e/ou da produção artesanal

FIGURA 1. Protocolo de RSL (fonte: Produzida pela autora)

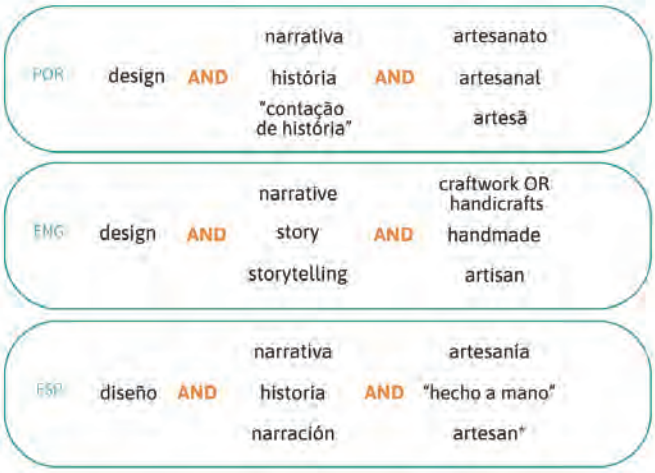

FIGURA 2. Palavras-chave (fonte: Produzida pela autora)

As palavras-chave (Figura 2) selecionadas para a busca foram: design, narrativa, história, contação de histórias, artesanato, artesanal e artesã/o. Cabe ressaltar que os termos foram pesquisados nos três idiomas delimitados e foram consideradas as especificidades referentes ao idioma, como a existência de sinônimos e variações. Primeiramente, realizou-se a busca e identificação de dados nas bases no idioma português, inglês e espanhol. Na base da CAPES, os filtros de busca levaram em consideração a seleção

dos termos em "Qualquer campo", "Todos os tipos", "Qualquer idioma" e "Últimos 10 anos". No total, foram identificados 200 artigos.

Já na base da Blucher Proceedings, não há como realizar a "busca avançada" como nas demais plataformas, portanto, foram considerados apenas a inserção dos termos de busca na barra de pesquisa disponibilizada no site. Assim, verificou-se a existência de 133 artigos. Por fim, na base de dados da Oasisbr, a pesquisa dos termos foi gerada com base na configuração dos seguintes filtros de busca: o termo "design" no "título", "artigo" como "tipo de documento" e a definição do período entre "2013 e 2023". Foram identificados 58 artigos, no total.

Com base nos artigos identificados, partiu-se para primeira seleção, considerando os critérios de inclusão e exclusão estabelecidos no protocolo da RSL. Ao fim, foram selecionados 67 artigos na Base CAPES, 16 artigos na Blucher Proceedings e 12 artigos na Oasisbr. A somatória dos dados deu origem a 95 artigos, que foram analisados de forma mais criteriosa na etapa seguinte.

FIGURA 3. Somatória dos artigos selecionados (fonte: Produzida pela autora)

A partir dos artigos selecionados, partiu-se à etapa de inclusão dos artigos, com base na leitura cuidadosa e na avaliação dos artigos, considerando os critérios protocolares. Os documentos foram analisados em sua totalidade, no entanto, priorizou-se o conteúdo do resumo, da introdução e das considerações finais.

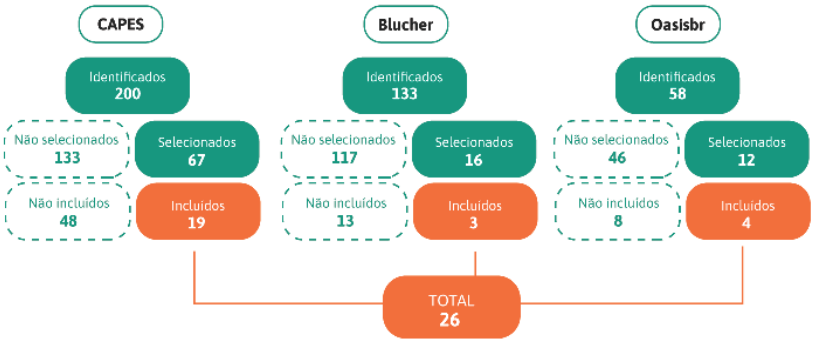

FIGURA 4. Esquema de inclusão e exclusão dos dados (fonte: Produzida pela autora)

FIGURA 5. Identificação dos artigos selecionados (fonte: Produzida pela autora)

No esquema acima, especificam-se as informações relativas aos artigos selecionados, que passaram por um processo de averiguação rigorosa no que tange a forma como o conceito de narrativa se relaciona com as práticas criativas do design e do fazer artesanal.

4. Resultados e Discussões

Nesta etapa, foi produzida a análise descritiva dos estudos colhidos, os quais foram ordenados em agrupamentos de acordo com os seus objetivos, métodos, abordagens e resultados. Cabe ressaltar que tais categorizações não se excluem ou impõem limites epistemológicos, visto a possibilidade de um estudo se associar a mais de uma das ênfases.

4.1. Interpretando narrativas

O primeiro agrupamento de dados considerou trabalhos que abordaram a interpretação de narrativas, no que concerne às representações de símbolos, signos, questões estéticas, discursivas e semânticas de artefatos e processos artesanais. Vilchis-Esquivel (2019) discerne sobre o caráter retórico e simbólico impresso no artesanato têxtil latino-americano, entendendo o têxtil como um signo concreto com a capacidade de evocar algo ausente ou intangível. A narrativa associada ao artesanato se distingue por sua capacidade de construir relações entre a imagem e a materialidade têxtil de modo a produzir metáforas ligadas aos sentidos míticos e às narrativas sagradas sobre o surgimento do mundo entre etnias indígenas latinoamericanas. As imagens

têxteis são, desse modo, analisadas segundo elementos discursivos, como a presença de metáforas, metonímias, prosopopéia, repetição e sinonímia.

De modo semelhante, Larrea-Solórzano (2019) reflete sobre a transculturação estética e a permeabilidade cultural da produção artesanal do povo Salasaca, no Equador. Por meio da interpretação dos elementos gráficos presentes nas tapeçarias nativas, pode-se perceber os processos de mudança que atravessaram a província de Tungurahu e a atualização dos atributos simbólico-culturais Salasaca através do processo de trocas com agentes externos. As narrativas visuais impressas nas peças contam processos de apropriação, ressignificação e rejeição ao processo de transculturação sofrido pelo povo.

No contexto brasileiro, autores como Santos *et al.* (2022) e Barbosa, Cavalcanti e Noronha (2022) discutem sobre representações do imaginário popular e sua relação com o design e o artesanato, examinando como os discursos e os significados da cultura local são adaptados no processo de criação artesanal. A figuração desses imaginários no processo criativo de designers e artesãos se apresenta nos estudos dos primeiros autores, que examinam os usos e reflexos do repertório visual da região amazônica em artefatos artesanais contemporâneos. Já Barbosa, Cavalcanti e Noronha (2022) compreendem o design como uma ferramenta para a análise da narrativa intrínseca ao objeto, tendo como foco as especificidades discursivas e semióticas dos suvenires artesanais do Alto do Moura - PE. Aqui, as formas antropomórficas e as cenas representadas nas peças contam memórias e histórias comuns ao cotidiano da localidade, que possibilitam a conexão social entre os produtores e os consumidores.

Alguns estudos também sinalizaram o potencial dos processos de participação em torno do fazer artesanal, a fim de produzir discursos sobre processos histórico-culturais e subjetivos, como o caso de Eliçabe (2020) e sua investigação sobre a produção têxtil de mulheres migrantes no Sul global. Na visão da autora, os artefatos têxteis examinados possuem a capacidade de narrar a identidade das mulheres através da ligação entre a tangibilização visual e das representações verbais. Sendo assim, faz-se a interpretação comparativa da associação entre os elementos da linguagem visual presente nas peças e as enunciações que emergem ao convidar as artesãs a relatar os significados impressos na materialidade.

4.2. Narrativa como fabulação

Contar histórias requer um envolvimento ativo com a imaginação e criação de tempos, pessoas e espaços, ideia encontrada no conceito de fabulação, como a "a criação de ficções suficientemente vívidas e intensas para serem capazes de intervir e remodelar a realidade" (McLean, 2017, p.10, tradução

nossa). Nesta categoria, os estudos sinalizaram de maneiras diversas a potência das narrativas como um dispositivo de especulação capaz de fabricar situações para transformação social através de materialidades e processos de design.

Rosner *et al.* (2018) investiga os processos generificados do artesanato encobertos pela produção digital no design e na engenharia da computação, desafiando a diferenciação entre trabalho digital (cognitivo, masculino, inovador) e o trabalho manual (feminino, corporal, desvalorizado). Este processo de recuperação histórica se baseia no reconhecimento do trabalho oculto das mulheres que teceram à mão os dispositivos de memória dos computadores da NASA, utilizados na Missão Apollo durante a Guerra Fria.

O caminho metodológico da pesquisa associa as práticas do design especulativo e os recursos arquivísticos, por meio do processo de cocriação de um quilt (tomado como um artefato de design historicamente informado). Com o objetivo de reconstruir a história da memória do núcleo magnético, os participantes da pesquisa são convidados a experenciar as técnicas empregadas pelas mulheres na época. Assim, é possível revisitar práticas que desapareceram, mas que possibilitam a reflexão e especulação sobre futuros alternativos na prática e pesquisa em design.

Kuthy e Broadwater (2014) entendem as histórias como instrumentos para tomada de decisão e construção da identidade. Para as autoras, uma narrativa é uma reunião de saberes situadas capaz de estimular a agregação coletiva e a habilidade de atenção e resposta do espectador.

Esta ideia é compartilhada por De Rosa, Tassinari e Vergani (2021), que acionam processos de design especulativo e design participativo, através de processos de visualização de futuros para o debate sobre questões urbanas e o engajamento cidadão. Nesse sentido, investe-se na cocriação de um jogo como um artefato capaz de desencadear diálogos coletivos sobre práticas futuras e atuais, incentivando a narração coletiva entre os participantes.

A dimensão processual da pesquisa merece destaque, tendo em vista a articulação entre as seguintes etapas: 1 - coleta das histórias dos cidadãos; 2 - construção do artefato narrativo, que traduziu para o nível abstrato e simbólico as diversas histórias colhidas (por exemplo, pessoas, ações e lugares tornaram-se personagens, eventos e cenas); e 3 - a experiência do jogo coletivo, que percorreu as atividades de construção do mundo comum (produção de uma visão da cidade compartilhada) e a cocriação de uma história no contexto da cidade fictícia (abstração dos pontos de vistas em dimensões temporais e espaciais específicas).

Uma outra face da prática fabulatória se encontra no modo em que autores como Hofverberg (2020) e Jukes (2020) experimentam práticas de fazer

coisas, através da especulação sobre as histórias que os materiais contam em seus entrelaçamentos entre pessoas, coisas e lugares. Estes exercícios se alinham com visões críticas da sustentabilidade, que questionam a centralidade do humano, dando atenção à vida material das coisas e dos seres e buscando modos alternativos de responder à insustentabilidade no Antropoceno.

A partir de um estudo exploratório, Hofverberg (2020) reflete sobre as relações humano-materiais no processo de aprendizagem, observando os efeitos do encontro com a materialidade na criação de coisas. Para tanto, a autora se vale do conceito de conhecimento narrativo de Tim Ingold (2011), como um processo de construção de significado que emerge de uma prática de correspondência como um fazer específico e que depende de uma continuidade entre a prática passada, prática atual e o propósito/resultado esperado, mas não prescritos. Sobretudo, a narração textual e gráfica do processo criativo de reciclagem serve como um modo de refazer os fios históricos dos materiais e possibilita a reflexão na prática sobre os emaranhados nos quais os materiais e humanos vivem e aprendem juntos.

Ao narrar o processo de fazer de um remo, Jukes (2020) também especula sobre as histórias ecológicas dos materiais e dos corpos que interagem com eles. Para o autor, preocupar-se com as histórias amplas e situadas das quais os materiais fazem parte amplia o diálogo ético sobre os problemas ambientais "indo além da materialidade direta da madeira para outras questões correlatas" (p.1747, tradução nossa). Considerar a agência narrativa dos materiais requer um modo de contar que se aproxima da ficção e, nas palavras do autor, as histórias não nascem individualmente, mas com os múltiplos outros. Dialogando com Ursula K. Le Guin (1989) e seu conceito de narrativas contínuas como "bolsas", que colecionam histórias da vida e dos fazeres cotidianos, a história sob o viés ecológico oferece uma alternativa às histórias lineares dos heróis, isto é, as narrativas hegemônicas que continuam a ser contadas como perspectivas únicas nos diversos campos do saber.

O fazer do remo e a correspondência com a materialidade estimula o discurso, pois histórias emergem continuamente do fazer. "De onde veio seu pedaço de madeira? Qual era a vida dele antes de tomá-lo em sua posse? Qual dos lugares de onde a árvore pode ter vindo?" (Jukes, 2020, p. 1758, tradução nossa) são perguntas que percorrem a experiência e especulam sobre a vida dos materiais e artefatos que habitam o mundo. Na dimensão ontológica da prática de design, estas questões evocam alternativas possíveis sobre como nossas práticas podem contribuir na construção de mundos mais regenerativos.

4.3. Narrativas como registros sociohistóricos

A reunião de artigos aqui analisados percorreu a ênfase nos processos sociais, históricos e culturais das narrativas e seu papel em preservar a autonomia identitária de sujeitos e comunidades que exercem a atividade artesanal.

Mier y Terán e Barrera (2019) refletem sobre o caráter ontológico do design, examinando como as narrativas reproduzidas através das ferramentas e objetos moldam noções de território, memória, história, linguagens e valores. Os autores pensam junto aos materiais e artefatos artesanais - especificamente, o barro e as louças cerâmicas - e suas formas de plasmar modos de vidas alternativos aos hegemônicos. A partir da ideia de autonomia e pluriverso (Escobar, 2016), valoriza-se a autossuficiência e autodeterminação de comunidades, que reproduzem saberes adequados à escala e em relação com o ambiente, às necessidades reais, o corpo e o espírito. O estudo objetiva reconhecer a multiplicidade de designs, refletindo sobre o que a interdependência inerente a estas práticas nos ensina sobre nossos modos de fazer.

De modo semelhante, MacDonald (2020) debate a partir de uma perspectiva histórica, crítica e politizada das narrativas que emergem das práticas e objetos de design, investigando as dinâmicas de poder, trabalho e gênero intrínsecas às histórias das ferramentas utilizadas na construção de objetos pelo povo indígena Tla'amin, do oeste do Canadá. Segundo a autora, as histórias das ferramentas são pistas para entender como, ao longo dos séculos, a comunidade defendeu "a agência em suas próprias histórias, fazendo coisas em resposta às mudanças nas circunstâncias históricas e aos impactos mutáveis do colonialismo" (p.6, tradução nossa). O foco no estudo das ferramentas, como o fuso e o furador, desloca o foco dos objetos acabados para reconhecer as histórias implícitas dos processos de feitura artesanal, que evidencia os movimentos constantes de negociação e adaptação frente às trocas com comunidades externas.

Com base nas narrativas de descendentes indígenas que resgatam estes fazeres artesanais como formas de pertencimento, fazer coisas é fazer histórias, não apenas construindo símbolos identitários, mas fornecendo oportunidades de inserção socioeconômica em um novo tempo e de reinterpretação de experiências passadas. As materialidades que atravessam as práticas artesanais constituem fontes históricas valiosas graças a sua capacidade em narrar as especificidades sociais, culturais e ambientes de um certo modo de viver, bem como as relações conflituosas entre os atores internos e externos a certa localidade.

Em um contexto distinto, Arantes (2020) traz à tona a questão da temporalidade do artesanato e como esta se reflete nas narrativas sociais de gênero construídas pelas particularidades de certos fazeres. A autora esclarece

como a relação entre materialidade, corpo e questões sociais estrutura uma noção diferente de tempo, pois o fazer com os materiais está sempre em correspondência às situações cotidianas comumente vivenciadas por mulheres, como a dupla jornada de trabalho, os trabalhos domésticos e o cuidado com os filhos.

4.4. Apresentando narrativas

Além das ênfases interpretativas, fabulatórias e sociohistóricas, os estudos selecionados revelaram a busca por novas formas de contação e divulgação das histórias relacionadas aos saberes e fazeres artesanais. À vista disso, Casciani e Vandi (2022) consideram o papel das tecnologias digitais na preservação de heranças artesanais, em que o design pode atuar como um decodificador criativo de significados implícitos, tanto por meio da documentação, codificação e arquivamento de saberes, quanto através da tradução em narrativas envolventes.

Song *et al*. (2020) identificam um novo gênero de narrativa, que combina elementos da produção artesanal e elementos narrativos com o uso de tecnologia de realidade mista. Unindo a feitura de artefatos tangíveis, como origamis, às ferramentas digitais, é possível construir histórias que materializam personagens e cenários virtuais fictícios. Gestos e movimentos corporais intrínsecos a conhecimentos artesanais podem ser preservados por meio de sistemas digitais que permitem a coleta, reprodução e armazenamento das informações do processo artesanal. Este processo se desdobra projetualmente nos trabalhos de Rosner e Ryokai (2008), por meio de um sistema de armazenamento do processo artesanal do tricô, e de Bidasaria (2019), que objetiva o registro gestual do processo de estamparia manual de artesãos na Índia.

Um outro modo de tangibilização das narrativas embutidas no fazer artesanal consiste na construção de plataformas digitais para divulgação do trabalho artesanal, como nos estudos de Farias, Dantas e Noronha (2020) sobre o desenvolvimento de um acervo de materiais e processos do artesanato local. Além disso, a qualidade do design em traduzir graficamente, materialmente e processualmente aspectos iconográficos de um território é identificada por Lima e Noronha (2018), que investigam o bordado em ponto cruz de São João dos Patos – MA, Brasil. Ambas pesquisas entendem o designer como um agente essencial na explicitação da história por trás de artefatos artesanais, através de processos colaborativos de resgate e comunicação de aspectos socioculturais ligados à identidade das comunidades.

Esta reflexão é também acionada por Apaza-Panca *et al.* (2021), que discute sobre como a contação de histórias pode favorecer a conexão emocional

com o outro, gerando identificação e representação de futuros possíveis. Focalizando as narrativas acerca de empreendimentos cerâmicos artesanais de La Encantada, no Peru, a autora desenvolve formas de escrita de histórias sobre o fazer artesanal, que traz para cena ambientes, personagens e dinâmicas narratológicas, envolvendo os costumes e valores da comunidade artesanal.

Além de promover o registro de conhecimentos tradicionais, a iniciativa valoriza a divulgação sobre os modos de fazer locais, sendo um forte incremento na geração de valor aos produtos e no desenho de estratégias que vão além da venda de artefatos físicos, como a oferta de oficinas, visitas guiadas e ações relacionadas ao turismo de experiência. A lacuna do estudo, no entanto, se encontra na falta de participação dos produtores na criação das narrativas, que são criadas apenas com base em dados coletadas em entrevistas e questionários.

5 Por práticas de contação situadas e relacionais

O estado da arte a respeito da relação entre narrativas, design e fazeres artesanais demonstra uma ínfima presença de pesquisas que empregam métodos participativos e engajados na construção de narrativas artesanais, havendo uma predominância de estudos interpretativos das narrativas visuais (signos, discursos e imaginários) impressas em artefatos da cultura material.

Embora não se descarte a importância desta vertente, é necessário entender as narrativas em seus agenciamentos ativos durante as experiências de fazer, distanciando-se da ênfase descritiva e indo em direção a uma prática de correspondência. Esta percepção localiza o fazer projetual em tempo real com as pessoas e coisas com as quais nos relacionamos, voltando-se ao âmago das experiências para descobrir o que elas têm a nos ensinar e a nos contar (Gatt e Ingold, 2013). Portanto, as linguagens e discursos mesclados ao fazer das coisas podem ser melhor contadas através de processos de construção de histórias que valorizem a colaboração ativa e contínua entre os pesquisadores, interlocutores, materiais, coisas e ambientes.

Ademais, ressalta-se a emergência de práticas investigativas e projetuais com o foco na fabulação e na especulação. Estas táticas trazem a experimentação criativa como uma forma de acionar questões de preocupação coletiva, com a materialização de formas de conhecimentos ignorados historicamente, como nos estudos de Rosner *et al.* (2018) ou a narração coletiva de cenários futuros, como se observa na pesquisa de De Rosa, Tassinari e Vergani (2021), que traduzem aspectos do mundo real em um mundo fictício através de um jogo de design. Investigações em torno das narrativas da vida dos materiais, fundadas na descentralização humana e na necessidade

de atenção para os múltiplos outros seres também emergem como uma das provocações sobre a prática projetual (Hofverberg, 2020; Jukes, 2020).

Um outro aspecto relevante diz respeito à reconstrução das narrativas impressas nos fazeres como uma forma de resgatar modos de vida marginalizados, como no artigo de MacDonald (2020) e a ênfase dada às ferramentas como narradoras de histórias de resistência indígena frente às incursões coloniais no passado e no presente. Nesse sentido, os objetos artesanais contam narrativas que oferecem caminhos distintos às visões de mundos e sistemas de conhecimentos dominantes.

Finalmente, a revisão produzida pôde constatar uma diversidade de formatos através dos quais essas histórias podem se tornar tangíveis: sistemas digitais de documentação e registro de processos artesanais; plataformas digitais para contação de histórias situadas sobre processos artesanais; ações de tradução iconográfica da identidade; construção de narrativas escritas e visuais associadas aos produtos tangíveis; e sistemas e serviços de design para encenação ou criação de experiências que tratem sobre os aspectos simbólicos relacionados ao fazer. Além disso, pôde-se ampliar o repertório sobre técnicas narrativas e sobre a dimensão metodológica da construção de narrativas, tendo em vista o potencial de adequação às situações particulares das pesquisas.

6 Considerações finais

Este estudo objetivou o mapeamento teórico sobre os modos de incorporação do conceito de narrativa na dimensão das práticas de design e dos saberes e fazeres artesanais. As pesquisas apontadas revelam o predomínio de estudos que se baseiam no caráter representativo e descritivo dos conceitos, abordagens e métodos a respeito da categoria, o que oportuniza a produção de processos de pesquisa que tragam as narrativas para o terreno da experiência e da construção conjunta de conhecimentos entre os participantes, as coisas, materiais e ambientes envolvidos.

O conjunto de resultados colhidos nos artigos foram agrupados segundo as ênfases dadas às narrativas, sendo estas: a interpretação, a fabulação, o resgate sociohistórico e a apresentação. A possibilidade de inserção dos estudos em mais de um dos agrupamentos indica a natureza holística e complexa da temática. Destaca-se também a possibilidade de associação entre os resultados obtidos na revisão sistemática com os produtos de uma revisão assistemática em estudos futuros.

Em suma, o percurso de revisão culminou em um repertório amplo e diversificado sobre a categoria da narrativa no campo epistemológico do design e de outras ciências sociais que versam sobre a cultura material e

saberes tradicionais, como antropologia, sociologia e história. Este mapa teórico servirá no exercício de escolhas conceituais a serem empregadas nos processos de pesquisa em andamento, que objetiva a cocriação e contação de narrativas com comunidades artesanais à luz da do design participativo e do designantropologia.

Referências

APAZA-PANCA, C. M. *et al.* Emprendimientos locales en la encantada, Chulucanas, Perú: representaciones desde los storytelling. **Revista Venezolana de Gerencia**, v. 26, n. 96, p. 1307-1320, 6 oct. 2021.

ARANTES, L. M. Unraveling Knitting: Form Creation, Relationality, and the Temporality of Materials. **Journal of American Folklore**, vol. 133 no. 528, p. 193-204, 2020, Project MUSE muse.jhu.edu/article/752757.

BALLESTRIN, Luciana. América Latina e o giro decolonial. **Revista Brasileira de Ciência Política**, Brasília, n. 11, p. 89-117, agosto, 2013

BARBOSA, A. C. M.; CAVALCANTI, V. P.; NORONHA, R. G.; A Estética de Vitalino: um estudo sobre os suvenires artesanais do Alto do Moura através da dimensão semiótica do design, p. 1-17 . In: **Anais do 14º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design.** São Paulo: Blucher, 2022. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/ped2022-3998754

BIDASARIA, R. Rashmi Bidasaria. **Royal College of Art**, 2019. Disponivel em: https://2020.rca.ac.uk/students/rashmi-bidasaria

CASCIANI, D.; VANDI, A. Hyper-Sensing Creative Acts The Role of Design in Transmitting Intangible Cultural Heritage through Digital Tools. In: FERRARA, M. (org.). **PAD. Pages on Arts and Design: digital memories**. 23. ed. Italy: Aiap Edizioni, 2022. p. 238-263.

CASTRO, A. A. **Revisão sistemática e Meta-Análise**. p. 2-11, 2001. Disponível em: <http:// www.metodologia.org>. Acesso em: 28 maio 2017.

DE ROSA, A.; TASSINARI, V.; VERGANI, F. Envisioning in participatory design processes for civic sense-making: A temporal collective articulation of a resilient counter-narrative through the development of provotyping fictional worlds. **Convergences - Journal of Research and Arts Education**, [S. l.], v. 14, n. 28, p. 13–24, 2021. DOI: 10.53681/c1514225187514391s.28.87.

ELIÇABE, X. Discursos de la resistencia. La enunciación a través de la producción textil artesanal de mujeres migrantes. **Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación**, n. 111, 17 sep. 2020.

ESCOBAR, Arturo. **Autonomía y Diseño:** la realización de lo comunal. Sello Editorial.Popayán, Universidad del Cauca: 2016

ESCOBAR, Arturo. **Sentipensar con la tierra:** nuevas lecturas sobre desarrollo, territorio y diferencia. Medellín, Colombia: UNAULA, 2014.

FARIAS, L. G. D.; DANTAS, L. B.; NORONHA, R. G. Materiais, saberes artesanais e práticas pluriversais na construção de uma MAterioteca virtual, p. 1074-1087 . In: **Anais do Colóquio Internacional de Design 2020**. São Paulo: Blucher, 2020. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/cid2020-81

FRY, Tony. **Defuturing – A New Design Philosophy**. London, Bloomsbury Publishing, 2020

GONÇALVES, J. O patrimônio como categoria de pensamento. In: ABREU, R.; CHAGAS, M. (orgs.). **Memória e patrimônio: ensaios contemporâneos**. Rio de Janeiro: DP&A, 2013. p. 21-29

GUTIÉRREZ BORRERO, A. Ressurgimentos: suis como desenhos e desenhos-outros. **Redobra**, n. 15, ano 6, p. 265-288, 2020

HOFVERBERG, H. Entangled threads and crafted meanings – students' learning for sustainability in remake activities**, Environmental Education Research,** 26:9-10, 1281-1293, 2020 DOI: 10.1080/13504622.2019.1664414

INGOLD, Tim. **Being Alive:** Essays on movement, knowledge and description. Routledge, London: 2011. 279p.

INGOLD, T.; GATT, C. From description to correspondence: Anthropology in real time". **Design Anthropology: Theory and Practice**, eds. W. Gunn, T. Otto and R. Charlotte Smith. London: Bloomsbury, pp. 139-158, 2013

JUKES, S. Thinking through making: junk paddles, distant forests and pedagogical possibilities, **Environmental Education Research**, 26:12, 1746-1763, 2020. DOI: 10.1080/13504622.2020.1806991

KAZAZIAN, Thierry. **Haverá a Idade das Coisas Leves**. São Paulo: Editora Senac: 2005. 194p

KUTHY, D.; BROADWATER, K. Sortings, Cutaways, and Bindings: Quilt-Making as Arts-Based Practice for Social Justice Teaching, **Art Education**, 67:4, 27-33, 2014. DOI: 10.1080/00043125.2014.11519280

LARREA SOLÓRZANO, D. La artesanía salasaca y sus procesos de transculturación estética. **Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación,** n. 90, 31 ago. 2020.

LATOUR, Bruno. **Onde aterrar? — como se orientar politicamente no Antropoceno**. Bazar do Tempo: Rio de Janeiro, 2020.

LE GUIN, U. K. **A teoria da bolsa da ficção**. Tradução: Luciana Chieregati, Vivian Chieregati Costa. São Paulo: n-1 edições, 2021.

LIMA, M. S.; NORONHA, R. G. A relação da produção artesanal com as histórias de vida das mulheres que bordam em São João dos Patos – MA. **Revista Interdisciplinar em Cultura e Sociedade**, [S. l.], v. 4, n. Espec, p. 75–92, 2019. Disponível em: https://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/ricultsociedade/article/vi w/10503. Acesso em: 3 ago. 2023.

MACDONALD, K. A Spindle, an Awl, and the Construction Tools of Tla'amin Histories in the Twentieth Century. **Native American and Indigenous Studies**, 7(1), 3-35, 2020. doi:10.5749/natiindistudj.7.1.0003

MCLEAN, Stuart. **Fictionalizing Anthropology:** Encounters and Fabulations at the Edge of the Human. Minneapolis: University of Minnesota Press; 2017; Strathern, 2013

MIER Y TERÁN GIMÉNEZ CACHO, D.; BARRERA SUÁREZ, K. Diseño, territorio y narrativa. Nuevos futuros a través del barro. **RChD: creación y pensamient**o, [S. l.], v. 4, n. 7, 2019. DOI: 10.5354/0719-837X.2019.53823. Disponível em: https://rchd.uchile.cl/index.php/RChDCP/article/view/53823. Acesso em: 3 ago. 2023.

NORONHA, R; ABREU, M. Conter e contar: autonomía e autopoiesis entre mulheres, materiais e narrativas por meio de Design Anthropology. **Pensamentos em Design**. Belo Horizonte, v. 11, n. 1, p. 60-75, 2021

OBREGON, Rosane de Fatima Antunes. **Perspectivas de pesquisa em design:** estudos com base na Revisão Sistemática de Literatura . Erechim: Deviant, 2017.

ROSNER, D. K. *et al.* Making Core Memory: Design Inquiry into Gendered Legacies of Engineering and Craftwork. In: **Proceedings of the**

MCLEAN, Stuart. **Fictionalizing Anthropology**: Encounters and Fabulations at the Edge of the Human. Minneapolis: University of Minnesota Press; 2017; Strathern, 2013

MIER Y TERÁN GIMÉNEZ CACHO, D.; BARRERA SUÁREZ, K. Diseño, territorio y narrativa. Nuevos futuros a través del barro. **RChD: creación y pensamiento**, [S. l.], v. 4, n. 7, 2019. DOI: 10.5354/0719-837X.2019.53823. Disponível em: https://rchd.uchile.cl/index.php/RChDCP/article/view/53823. Acesso em: 3 ago. 2023.

NORONHA, R; ABREU, M. Conter e contar: autonomía e autopoiesis entre mulheres, materiais e narrativas por meio de Design Anthropology. **Pensamentos em Design**. Belo Horizonte, v. 11, n. 1, p. 60-75, 2021

OBREGON, Rosane de Fatima Antunes. **Perspectivas de pesquisa em design**: estudos com base na Revisão Sistemática de Literatura . Erechim: Deviant, 2017.

ROSNER, D. K. *et al.* Making Core Memory: Design Inquiry into Gendered Legacies of Engineering and Craftwork. In: **Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '18)**. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Paper 531, 1–13, 2018.

ROSNER, D. K.; RYOKAI, K. Spyn: augmenting knitting to support storytelling and reflection. In **Proceedings of the 10th international conference on Ubiquitous computing (UbiComp '08)**. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 340–349, 2008. https://doi.org/10.1145/1409635.1409682

SANTOS, C. M. *et al.* Análise da presença e do uso de um imaginário amazônico em produtos artesanais de mercados colaborativos locais ", p. 287-298 . In: **Anais da III Jornada de Pesquisa do Programa de Pós-Graduação em Design - UFMA**. São Paulo: Blucher, 2022. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/jopdesign2022-38

SIMONSEN, J.; SVABO, C., STRANDVAD, S., SAMSON, K., HERTZUM, M.; HANSEN, O (eds.). **Situated Design Methods**. Cambridge, MA: MIT Press, 2014

SONG, Y. *et al.* A new storytelling genre: combining handicraft elements and storytelling via mixed reality technology. **The Visual Computer.** 36, 2020.

SPINUZZI, Clay. The methodology of participatory design. **Technical Communication.** Washington, v. 52, n.2, p. 163-174., mai., 2005.

VILCHIS ESQUIVEL , L. C. Del símbolo a la trama. **Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación**, n. 90, 31 ago. 2020.

SPINUZZI, Clay. The methodology of participatory design. **Technical Communication.** Washington, v. 52, n.2, p. 163-174., mai., 2005.

Como referenciar

FARIAS, Luiza Gomes Duarte de; NORONHA, Raquel Gomes. Fazer coisas é contar histórias: mapeamento sistemático sobre as narrativas na dimensão do design e dos saberes artesanais. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 1, pp. 102-122, jan./2023. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign.

DOI: https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2024.78887

A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 3.0 Não Adaptada.

Recebido em 31/08/2023 | Aceito em 12/09/2023

arcos DESIGN

Projetando para emoções e relações: um novo paradigma no design contemporâneo

Renata de Assunção Neves (PUC-RIO, Brasil)
renatanevesdesign@gmail.com

Vera Maria Damazio (PUC-RIO, Brasil)
vdamazio@puc-rio.br

Arcos Design
Rio de Janeiro, v. 17, n. 1, Janeiro 2024, pp. 123-142. ISSN: 1984-5596
https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign

Projetando para Emoções e Relações: Um Novo Paradigma no Design Contemporâneo

Resumo: Este artigo examina a mudança no design de uma abordagem centrada na estética e funcionalidade para uma mais focada nas relações. Inicialmente, discute-se a transição paradigmática no campo do design. Em seguida, o foco se volta para o Design Emocional, explorando como ele busca criar experiências positivas e transformadoras, que impactem o bem-estar a longo prazo. Por fim, o artigo aborda o Design Relacional, integrando esse conceito ao Design Emocional e destacando a necessidade de abordagens de design mais humanizadas e colaborativas. A discussão inclui críticas e limitações, apontando para desafios como o equilíbrio entre as necessidades dos stakeholders. Conclui-se que, embora haja desafios, a integração do design relacional com o emocional é fundamental para responder aos desafios sociais complexos enfrentados pelo design contemporâneo, promovendo soluções significativas e centradas no ser humano e nas comunidades.
Palavras-chave: Design Relacional; Design Emocional; Desafios Sociais Complexos.

Designing for Emotions and Relationships: A New Paradigm in Contemporary Design

Abstract: *This article examines the shift in design from an approach focused on aesthetics and functionality to one more centered on relationships. Initially, it discusses the paradigmatic transition in the field of design. Subsequently, the focus shifts to Emotional Design, exploring how it aims to create positive and transformative experiences that impact long-term well-being. Then, the article addresses Relational Design, integrating this concept with Emotional Design and highlighting the need for more humanized and collaborative design approaches. The discussion includes critiques and limitations, pointing to challenges such as balancing the needs of stakeholders. It concludes that, despite the challenges, the integration of relational and emotional design is essential to address the complex social challenges faced by contemporary design, promoting meaningful solutions centered on the human being and communities.*
Keywords: *Relational Design; Emotional Design; Complex Social Challenges*

1. Introdução

Em uma fase marcada por rápidas mudanças tecnológicas e desafios sociais complexos, o design vive sua transformação significativa. Longe de serem apenas estéticos ou funcionais, os projetos contemporâneos estão cada vez mais imersos em contextos sociais e emocionais. Cabe ao designer neste momento, conectar saberes e pessoas, de modo a, coletivamente e colaborativamente, desenvolver recursos para lidar com a complexidade desses contextos. Como dito por Rafael Cardoso (2013) "a grande importância do design reside, hoje, precisamente em sua capacidade de construir pontes e forjar relações num mundo cada vez mais esfacelado pela especialização e fragmentação de saberes" (p.234).

Este artigo visa explorar esta evolução paradigmática, destacando a mudança do design de uma abordagem centrada em estética e funcionalidade para uma focada nas relações humanas e no impacto emocional. Inicialmente, analisaremos como o design tem se adaptado às novas exigências de um mundo em constante mudança, refletindo sobre o movimento em direção a uma abordagem mais relacional e contextual, tendo como interlocutores Andrew Blauvet (2008), Klaus Krippendorff (2006), Rafael Cardoso (2013) e Jorge Frascara (2002).

Em seguida, aprofundaremos no conceito de Design Emocional, investigando como esta abordagem busca não apenas satisfazer as necessidades imediatas, mas também criar experiências positivas e transformadoras que promovam o bem-estar a longo prazo. A partir de uma contextualização histórica, iremos refletir sobre como tem se desenvolvido uma ênfase no design emocional, que é voltada ao bem-estar humano e social, para além do prazer hedônico. Pesquisadores como Tonetto, Fokkinga e Desmet, contribuem com a discussão, através da abordagem do design para o bem-estar e do design positivo.

Traremos por fim, o Design Relacional, um conceito emergente que interliga o design com a dinâmica das relações humanas. Aqui, destacaremos a importância de integrar o Design Emocional ao Design Relacional, formando uma prática de design mais holística, humana e colaborativa. Abordaremos habilidades e ferramentas necessárias para desenvolver projetos com esse foco, tendo como interlocutor Daniel Goleman (2019). Concluiremos com exemplos de projetos que demonstram a importância de focar nos aspectos emocionais e relacionais humanos ao projetar, principalmente quando abordamos desafios sociais complexos.

Finalmente, argumentaremos que, apesar dos desafios, a integração do design relacional e emocional é essencial para enfrentar os desafios sociais do design contemporâneo, conduzindo a soluções que são significativamente

centradas no ser humano e na comunidade. Este artigo propõe lançar luz sobre como o design, em sua essência, está evoluindo para além de sua forma e função tradicionais, assumindo um papel crucial na facilitação de experiências humanas mais ricas e profundas.

2. Mudanças no campo do design

Andrew Blauvelt é um curador, educador, escritor e designer influente, conhecido por suas contribuições significativas na mudança do campo do design. Através de seus escritos e projetos, Blauvelt influenciou a maneira como designers e acadêmicos entendem e praticam o design, expandindo o foco da disciplina para além dos aspectos estéticos e funcionais, para incluir complexidades relacionais e contextuais. No seu texto "Towards Relational Design" (2008), o escritor discute uma mudança de paradigma "que abrange todas as disciplinas do design, desigual na sua evolução, mas que possui um maior potencial transformador do que as tendências micro-históricas dariam a entender" (Blauvet, 2008, s/n). Ele aponta que estamos na terceira grande fase da história do design, onde os projetos se tornam relacionalmente baseados e contextualmente específicos.

Blauvelt (2008) categoriza a primeira fase como aquela iniciada no começo do século XX, em que os designers se concentraram no desenvolvimento de uma linguagem visual universal, e enfatizaram a simplificação e o essencialismo. A segunda fase, a partir dos anos 1960, voltou-se para o potencial de construção de significados pelo design, o valor simbólico, a dimensão semântica e o potencial narrativo. Em outras palavras, os designers assumiram maior controle do conteúdo essencial do seu trabalho e, por isso, também da sua forma. A terceira fase, emergindo em meados da década de 1990, enfoca a dimensão performativa do design, considerando os efeitos nos usuários e a sua capacidade de facilitar as interações sociais, marcando a transição para um design mais aberto e colaborativo. Influenciada pelas tecnologias digitais, mas não limitada a estas, esta fase recebeu influência das suas metáforas, como redes sociais, colaboração *open source* e interatividade. Partindo das experiências de forma e conteúdo das fases anteriores, ela passa a incluir em suas práticas elementos performativos, pragmáticos, programáticos, orientados a processos, abertos, experienciais e participativos.

No gráfico abaixo, três assentos icônicos exemplificam as fases evolutivas do design em termos de produto. A poltrona Wassily, de Marcel Breuer, simboliza a primeira fase e incorpora os ideais do Bauhaus de simplicidade, funcionalidade e racionalidade. Sua estrutura em tubos de aço e estética minimalista ilustram a concentração na forma e na linguagem visual que define essa fase. A cadeira Favela, criada pelos Irmãos Campana, representa a segunda

fase do design. Construída com pedaços de madeira reciclados, similares aos encontrados nas favelas brasileiras, esta cadeira transcende a função e estética, incorporando uma dimensão de significado cultural e social. Este design reflete a importância do contexto cultural, simbolismo e narrativa, elementos centrais da segunda fase. Finalmente, a cadeira Aeron, desenhada por Don Chadwick e Bill Stumpf, exemplifica a terceira fase. Conhecida pela ergonomia e adaptabilidade ao usuário, esta cadeira vai além de forma e significado, focando na experiência do usuário, no conforto e adaptabilidade. Ela enfatiza a interação e performance no uso cotidiano, refletindo a abordagem pragmática que caracteriza a terceira fase do design (figura 1).

FIGURA 1.

Klaus Krippendorff é um renomado teórico, pesquisador e professor no campo do design. Entre suas contribuições mais notáveis, Krippendorff desenvolveu a "Teoria Semântica do Design", que explora a relação entre os objetos de design e os significados que eles comunicam aos usuários. Esta abordagem coloca ênfase na maneira como os usuários interpretam e interagem com os produtos de design, considerando o design não apenas como uma questão de estética ou funcionalidade, mas também como um meio de comunicação e expressão.

Em 2006, Krippendorff, explorou a complexidade e a natureza imaterial do mundo contemporâneo e como o design responde a esses desafios. Ele delineou uma "trajetória de artificialidade" no design, que vai desde o design de produtos materiais até a criação de discursos, abrangendo interfaces, redes e sistemas multiusuários e projetos. Ele enfatiza que esta evolução não representa etapas fixas, mas fases que expandem as fronteiras do design para novos tipos de artefatos.

No gráfico da imagem 2, observamos essas mudanças de perspectiva. Na fase dos produtos, itens como a poltrona Wassily e a Four Side Table de Marcel Breuer, e as louças de Hans Roericht são exemplos da busca por uma estética universalista e funcionalidade. A fase dos bens, serviços e identidades muda o foco para a estética e simbolismo, com exemplos como o espremedor de laranja de Philippe Starck e a cadeira de balanço de Oscar Niemeyer, além da identidade corporativa ilustrada pela Apple.

Na fase da interface, a experiência do usuário vem à tona, exemplificada pelo iMac da Apple que democratizou o uso do computador através de uma interface intuitiva e pela Cadeira Aeron de Bill Stumpf e Don Chadwick, que destacam a importância da reconfigurabilidade e adaptabilidade. A fase dos sistemas e redes multiusuários concentra-se na criação de comunidades digitais, com o Orkut e o Facebook servindo como exemplos, onde informatividade, conectividade e acessibilidade são essenciais.

A fase de projetos enfatiza a viabilidade social, direcionalidade e compromisso, com o design participativo e o codesign emergindo como conceitos-chave para projetos colaborativos. Por fim, a fase do discurso baseia-se em generatividade, rearticulabilidade e solidariedade, exemplificada pelo aplicativo "Tem Açúcar?", que promove conexões entre vizinhos e uma economia colaborativa e sustentável, ressaltando a importância das relações interpessoais.

FIGURA 2. Infográfico demonstrativo da trajetória da artificialidade de Krippendorff. Fonte: as autoras

Com isso, observamos uma transição do design de uma orientação centrada na tecnologia para uma abordagem focada no ser humano. De acordo com Krippendorff (2006), essa transição inclui: (a) a conversão do design de produtos convencionais em design de artefatos com funções sociais diversificadas; (b) a transição de uma visão de design universal e culturalmente neutra para uma que enfatiza a linguagem na criação de contextos específicos para diferentes comunidades; (c) a mudança das funções e usos estabelecidos de produtos e tecnologias para uma abordagem que permite aos usuários personalizá-los de acordo com suas necessidades e contextos; (d) a transformação do papel dos designers de figuras solitárias para colaboradores ativos, envolvendo usuários e partes interessadas no processo de design; e (e) a mudança do foco em objetos materiais para um maior entendimento dos processos de criação e reconfiguração de ambientes artificiais.

As transformações significativas no campo do design, apontadas por Andrew Blauvelt e Klaus Krippendorff, são intensificadas pelas atuais inovações tecnológicas. Rafael Cardoso, em seu livro "Design para um mundo complexo" (2013), explora essas transformações, examinando os impactos da era digital na economia, política, sociedade e cultura. Em meio à complexidade crescente e à interconexão dos sistemas, ele percebe o design como um campo em expansão, crucial para a construção de relações em um mundo cada vez mais especializado. Essa perspectiva reforça as observações de Blauvelt e Krippendorff sobre a transição do design para abordagens mais focadas nas relações humanas e na comunidade. As mudanças tecnológicas estão impulsionando transformações sociais que afetam diretamente os objetivos do design, exigindo dos designers novas habilidades e a aplicação de ferramentas em contextos complexos.

Ao explorar as transformações no campo do design, identificamos uma mudança significativa - de uma abordagem centrada na estética e funcionalidade para uma mais orientada para as relações e contextos humanos. Esta evolução, destacada pelas contribuições de pensadores como Blauvelt e Krippendorff, abre caminho para um entendimento mais profundo e humanizado do design. A próxima fase desta evolução se manifesta claramente no emergente campo do Design Emocional, onde as emoções e experiências humanas tornam-se centrais no processo criativo.

3. O design emocional

O Design Emocional, conforme descrito por Vera Damazio (2016), é uma área interdisciplinar de pesquisa, focada no desenvolvimento de conhecimentos teóricos e práticos sobre a habilidade do design em evocar emoções e criar experiências positivas intencionais. Esse campo enfatiza o impacto

do design nas respostas emocionais, comportamentos e atitudes. Desde a década de 1980, o Design Emocional integra conceitos teóricos e metodológicos de diversas áreas, destacando a influência das emoções em aspectos como julgamento, tomada de decisão, percepção, atenção e processamento de informações. Damazio também ressalta que emoções são frequentemente desencadeadas por uma variedade de estímulos, incluindo objetos reais ou representações mentais, e sublinha a raridade de interações emocionalmente neutras com o design.

Podemos identificar duas ênfases principais no Design Emocional. A primeira abordagem, centrada em emoções positivas, direciona-se a produtos e interfaces, visando estimular emoções positivas e experiências prazerosas. Esta abordagem integra conceitos das ciências cognitivas, marketing e psicologia, focando na identificação de emoções nas interações homem-computador e homem-produto, no impacto da estética nas percepções e respostas emocionais dos usuários, e no desenvolvimento de ferramentas para avaliar a experiência do usuário. A segunda abordagem, voltada para emoções adequadas, abrange o design em um espectro mais amplo, incluindo produtos, serviços, políticas públicas e dinâmicas sociais. Ela visa promover emoções específicas que induzam mudanças positivas no estilo de vida e situações sociais, envolvendo conceitos de sociologia, antropologia e estudos culturais para entender as necessidades emocionais dos usuários e seus contextos culturais, propondo métodos e frameworks para o desenvolvimento de intervenções de design que contribuam para estilos de vida e realidades sociais mais saudáveis (Damazio, 2016).

A pesquisa de Stevens et al. (2019) levanta algumas divergências acerca do que significa o Design Emocional. Segundo os autores, alguns pesquisadores associam o campo apenas à primeira abordagem, alinhada ao bem-estar hedônico, focado na satisfação com a vida e nos aspectos afetivos. Por outro lado, eles citam outras abordagens possíveis, como a abordagem das capacidades, o design para o bem-estar e o design positivo, que focam nos elementos fundamentais para uma vida boa, a partir da percepção do indivíduo como detentor de potencialidades. Estas abordagens são menos centradas em emoções passageiras e mais preocupadas com o impacto a longo prazo na qualidade de vida. Tais abordagens alinham-se à segunda ênfase do Design Emocional.

O campo do Design Emocional, inicialmente focado nas emoções positivas, recebeu contribuições significativas de vários pesquisadores. Patrick Jordan (2002), Donald Norman (2008) e Pieter Desmet (2002) são figuras-chave na evolução desta área. Jordan foi pioneiro na exploração das dimensões imateriais do design, articulando o conceito de 'Prazer do Produto'

e classificando o prazer derivado dos produtos em quatro categorias: fisiológico, social, psicológico e ideológico. Norman popularizou o Design Emocional em 2004, destacando três níveis de design: visceral, comportamental e reflexivo, com raízes na experiência do usuário (UX), introduzida por ele em 1993. Sua obra enfatizou a minimização de emoções negativas como frustração e raiva durante o uso de produtos. Pieter Desmet introduziu em 2002 um modelo fundamentado na "Appraisal Theory" para ajudar os designers a entender a interação emocional dos usuários com o design. Esta teoria cognitiva das emoções permite ao designer determinar qual emoção deseja evocar no usuário e, em seguida, identificar os fatores que contribuem para essa resposta emocional, visando integrar esses elementos ao processo de design.

Posteriormente, em 2020, Fokkinga e colaboradores desenvolveram um framework abrangente para avaliar os impactos psicológicos, sociais e comportamentais do design, decorrentes das interações humanas. Este modelo, resultante da análise de 186 estudos de caso em workshops especializados, estrutura-se em três níveis: experiências imediatas com o produto (abrangendo aspectos estéticos, significativos e emocionais), impactos a médio e longo prazo em comportamentos, atitudes e conhecimentos dos usuários, e influências na qualidade de vida e na sociedade como um todo. Os pesquisadores observaram que, no primeiro nível, os designers geralmente trabalham com tipologias de emoções, comportamento, necessidades e sentimentos. O segundo nível expande-se para abarcar emoções derivadas de experiências ricas ou ferramentas, métodos e estratégias para promover mudanças comportamentais. Contudo, ressaltaram uma lacuna significativa no terceiro nível, especialmente na avaliação de efeitos duradouros dos projetos de design.

O Design Emocional, visando contribuir para sociedades mais saudáveis, concentra-se principalmente nos níveis intermediário e avançado do framework de Fokkinga e colaboradores. Isso é exemplificado no design para o bem-estar e no design positivo, que visam impactos sociais positivos e sustentáveis, e serão abordados em seguida.

3.1 O design para o bem-estar

O termo "bem-estar" refere-se ao conceito apresentado por Damazio e Tonetto (2022) como um fenômeno multidimensional que abrange aspectos hedônicos e eudaimônicos. O bem-estar hedônico está relacionado à satisfação com a vida e aos componentes afetivos, conhecido como bem-estar subjetivo. Por outro lado, o bem-estar eudaimônico envolve construtos como autoaceitação, crescimento pessoal, propósito de vida, relações

positivas, domínio do ambiente e autonomia, sendo denominado bem-estar psicológico.

Os designers podem adotar duas formas de intervenção ao projetar para o bem-estar. Na primeira abordagem, investigam e projetam explicitamente para evocar níveis mais elevados de bem-estar. Isso pode ser alcançado ao incitar afeto positivo, inibir emoções negativas, melhorar a avaliação geral da vida, estimular o sentido da vida e potencializar o uso das virtudes pessoais. Nessa abordagem experimental, variáveis independentes relacionadas ao design são manipuladas, e seus efeitos no bem-estar são medidos. Essa abordagem está associada a construtos como bem-estar psicológico ou subjetivo, e está alinhada à psicologia positiva.

Na segunda abordagem, o foco não está diretamente no bem-estar em si, mas sim em projetar para estimular preditores de bem-estar. Nesse caso, o design concentra-se em características e experiências humanas que se acredita melhorarem o bem-estar, como a resolução de conflitos internos e influências ambientais. Essa perspectiva requer uma expansão do escopo do design, indo além de artefatos individuais para o design de um ecossistema que proporcione uma experiência duradoura de bem-estar. Essa abordagem está alinhada aos princípios do design relacional.

Dessa forma, o design para o bem-estar pode ser realizado tanto por meio de uma intervenção direta, visando diretamente o bem-estar, quanto por meio de uma intervenção indireta, projetando para estimular fatores que se acredita estarem relacionados ao bem-estar. Ambas as abordagens contribuem para a compreensão e a prática do design centrado nas pessoas (Tonetto, 2019). Compreender como as emoções, sentimentos e humores afetam o bem-estar e as relações mediadas pelo design é fundamental para projetar de forma mais humana, assertiva e empática.

3.2 O design positivo

O design positivo, conforme definido por Desmet e Pohlmeyer (2013), engloba todas as formas de design, pesquisa e intenção que buscam promover o bem-estar subjetivo de indivíduos e comunidades. Essa abordagem é fundamentada em três pilares: design para o prazer, design para o significado pessoal e design para a virtude. O primeiro pilar busca proporcionar afetos positivos e evitar os negativos no momento presente. O segundo concentra-se em objetivos pessoais e no senso de significado derivado das conquistas. Por fim, o último pilar enfoca os esforços para alcançar comportamentos virtuosos.

De acordo com Desmet e Pohlmeyer (2013), existem cinco características-chave do design positivo. A primeira é a orientação por possibilidades,

em vez de focar nos aspectos negativos. Em seguida, há o equilíbrio entre o bem-estar hedônico e eudaimônico. O terceiro aspecto é o foco no ajuste pessoal por meio de uma abordagem centrada na pessoa. Além disso, destaca-se o envolvimento ativo do usuário e a busca de impacto a longo prazo, abordando questões pessoais e sociais mais amplas, como mudanças comportamentais e satisfação com a vida.

O Design Emocional, como vimos, representa uma resposta inovadora às mudanças paradigmáticas no design, enfatizando a criação de experiências positivas e transformadoras. Esta abordagem não apenas complementa as tendências contemporâneas no design, mas também prepara o terreno para uma prática ainda mais integrada e centrada no ser humano: o design relacional. Este próximo tópico expandirá como o Design Emocional se entrelaça com práticas relacionais, destacando a importância da empatia e da colaboração na construção de soluções de design mais significativas e impactantes.

4. Conectanto o Design Relacional ao Design Emocional

No contexto colaborativo, os designers atuam como facilitadores, co-criando com as partes interessadas, em vez de impor soluções. Tal abordagem relacional reconhece a natureza social do ser humano e sublinha a importância de considerar as dimensões sociais e relacionais no design. Portanto, os designers devem ir além do projeto para pessoas, considerando as implicações sociais e comunitárias de seus trabalhos, enfocando uma compreensão abrangente de fatores individuais, subjetivos, contextuais e relacionais.

No editorial de 2009 da "International Journal of Design", Desmet e Hekkert discutem estratégias para integrar emoções no design, destacando quatro abordagens principais: centrada no usuário, no designer, baseada em pesquisa e em teoria. Propomos uma quinta abordagem, a relacional, essencial no contexto que busque facilitar conexões profundas entre indivíduos mediados pelo ambiente. Esta abordagem tem o potencial de valorizar a importância das emoções sociais e o uso do design como mediador de experiências transformadoras.

A integração do Design Emocional ao Design Relacional abre caminho para a cocriação de soluções transformadoras, aprofundando-se nas dinâmicas emocionais subjacentes. A consciência social e a promoção de relações autênticas, características do Design Relacional, complementam-se com a exploração das emoções e sentimentos inerentes às interações humanas. Esta transformação, impulsionada pela importância das conexões sociais, da empatia e da percepção das nuances emocionais, evidencia a convergência entre o design para o bem-estar e o design relacional. Ambos visam

melhorar a qualidade de vida, focando nas necessidades individuais e promovendo relações significativas.

A habilidade do Design Emocional de facilitar emoções e sentimentos positivos, aliada à abordagem relacional de criar conexões interpessoais autênticas, fornece um terreno fértil para o florescimento do bem-estar pessoal e social. Assim, ao integrar práticas do Design Emocional, o Design Relacional emerge como um catalisador para experiências humanas enriquecedoras, centradas nas emoções, nos relacionamentos e no desenvolvimento humano. Esta integração destaca a necessidade de ferramentas e habilidades que nutram e potencializem a abordagem relacional, promovendo relações mais profundas e significativas.

4.1 A consciência social

Na busca por um equilíbrio entre significado e prazer no design, é essencial compreender profundamente as emoções e sua mediação pelo design, por meio de uma consciência social. Esta compreensão engloba empatia, abertura e autoconsciência, capacitando os designers a entenderem tanto a si mesmos quanto aos outros. Como designers, devemos assumir o papel de facilitadores de relações, reconhecendo que não se pode projetar relações, mas sim habilitá-las, conforme Cipolla (2018) sugere. Promover momentos de vulnerabilidade não só aumenta a abertura, mas também amplia a consciência social e o apoio mútuo. Para isso, é fundamental desenvolver habilidades de consciência social, incluindo empatia, sintonia, precisão empática e cognição social.

A empatia, desempenhando um papel crucial no design relacional, compreende componentes cognitivos e emocionais poderosos. Ela envolve conhecer, sentir e reagir com compaixão aos sentimentos do outro, como delineado por Goleman (2019) e Hargreaves et al. (2018). A sintonia se foca em ouvir e conectar-se genuinamente com o outro, enquanto a precisão empática envolve compreender pensamentos e sentimentos alheios. Já a cognição social refere-se ao entendimento do funcionamento do mundo social e à interpretação dos sinais sociais.

Um exemplo de abordagem do design que leva em consideração esses pontos é o Design Compassivo (Seshadri et al., 2019). Essa abordagem se baseia na metodologia de Design Positivo (Desmet & Pohlmeyer, 2013) e está especificamente preocupada em projetar para afetos positivos. Compaixão é descrita como "um sentimento de preocupação que surge quando nos deparamos com o sofrimento de outro e nos sentimos motivados a aliviar esse sofrimento" Lama, Tutu e Abrams (2016, p. 252). É uma palavra pró-ativa

que implica agência, ação e sugere a necessidade de "se envolver" e efetuar mudanças.

Como abordagem de design, assume que o designer é um participante ativo em estratégias para fazer uma diferença positiva na vida das pessoas. Exige que o pesquisador de design seja empático e responsivo à pessoa para quem está projetando, e informado sobre o contexto em que vivem e os desafios que enfrentam. O Design Compassivo foca em três componentes vitais que são fundamentais para esse fim: estimular os sentidos, ser altamente personalizado e ajudar a promover conexões entre as pessoas.

No design, a abordagem das emoções pode ser subjetiva e pessoal. As respostas conscientes dos participantes nem sempre refletem suas verdadeiras emoções e experiências na interação com o ambiente e com os outros. A experiência pessoal do pesquisador em situações análogas pode oferecer insights mais profundos, levando a uma abordagem mais empática do projeto. Isso pode ser facilitado por métodos de pesquisa autoetnográficos. Por exemplo, a pesquisa de Bochner (2019) sobre luto em diferentes culturas ilustra como a experiência pessoal de perda pode aprofundar a compreensão desse sentimento. Observar as próprias emoções com estranhamento e as emoções dos outros com familiaridade oferece uma abordagem valiosa no design emocional, apesar de ser rara na prática.

Xue & Desmet (2019) defendem a adoção de uma perspectiva de primeira pessoa na pesquisa de fenômenos subjetivos. Esta abordagem reflexiva permite que o pesquisador utilize suas próprias experiências subjetivas como dados valiosos. A introspecção do pesquisador é particularmente relevante quando este faz parte do grupo-alvo estudado, facilitando o entendimento das normas e experiências desse grupo

4.2 A facilidade social

Petermans & Cain (2019) esclarecem que as pessoas podem influenciar sua felicidade ao focar na configuração de atividades intencionais. Segundo eles, isso cria enormes oportunidades para o design. A criação de ambientes de apoio social para pessoas enfrentando diversos desafios, facilitados pela disseminação da web 2.0, exemplifica uma contribuição significativa para o bem-estar social. Esses ambientes trazem propósito e motivação para seus participantes, destacando o papel fundamental dos facilitadores sociais em abordagens relacionais de design.

Facilitadores sociais, como define Daniel Goleman (2019), são habilidades que nos ajudam a criar conexões com os outros, construídas através de sincronia, apresentação pessoal, influência e preocupação. No design, estratégias de facilitação podem ser projetadas, de forma que facilitem o uso

dessas habilidades. Conforme Carla Cipolla (2018) podemos projetar facilitadores que atuam como mediadores nos processos pessoais e interpessoais. Seu modelo se baseia nas relações interpessoais e inclui mecanismos para facilitar a confiança necessária.

Cipolla destaca que projetar facilitadores promove uma vulnerabilidade intencional que aumenta a probabilidade de formar vínculos sociais fortes. A autora classificou os facilitadores em quatro categorias, em virtude de seu mecanismo de efeito: (a) artefato facilitador, projetado para mediar a colaboração e as relações interpessoais; (b) facilitador atitudinal, projetado para facilitar a expressão de atitudes ou sentimentos pessoais para os outros; (c) facilitador processual, projetado para promover relações interpessoais por meio de uma sequência de etapas; e, (d) facilitador narrativo, projetado para estimular as relações interpessoais por meio de uma interpretação pessoal dos eventos, ou uma narrativa ficcional organizada e montada (Cipolla, 2018).

Adotar facilitadores relacionais, tanto em termos de consciência emocional quanto de práticas que promovam conexões sociais, torna-se fundamental para criar soluções de design que se conectem profundamente com as pessoas. O design relacional transforma a maneira como projetamos e interagimos, estabelecendo uma base para um futuro onde conexões humanas e experiências emocionais se tornam centrais no processo criativo.

Como exemplo, Van der Bijl-Brouwer (2022) enfatiza a importância de estudos que examinem o papel do design na promoção de relacionamentos positivos, especialmente em situações de transformação sistêmica. Um projeto educacional ilustra isso, onde o objetivo era otimizar o processo de elaboração de planos de ensino para professores. Diante de feedbacks negativos na fase de prototipação, os designers optaram por organizar um workshop colaborativo para os professores. Neste evento, os participantes compartilharam suas experiências e práticas, o que resultou na co-criação de planos de ensino mais eficazes. Esta experiência revelou que a integração do design relacional, focado em fortalecer as interações humanas, pode ser um catalisador poderoso para a inovação e o desenvolvimento pessoal, impactando positivamente tanto o bem-estar individual dos professores quanto a dinâmica social da comunidade educativa.

Um estudo de Nielsen & Bjerck (2022) sobre pacientes submetidos a cirurgias demonstrou a importância das relações médico-paciente. Os pacientes que mantinham relações de confiança com seus médicos relataram sentir-se mais seguros e bem informados sobre seus procedimentos e recuperação. Esta observação ressalta que, no design voltado à saúde, o foco nas relações humanas pode ser mais impactante do que meramente classificar pacientes

em categorias ou personas. Este estudo sugere a adoção de uma visão mais ampla, na qual os pacientes são considerados membros ativos de redes sociais, e não apenas como entidades isoladas. Além disso, os autores propõem a utilização de métodos autoetnográficos em design, argumentando que estes podem oferecer insights mais profundos sobre as experiências humanas e resiliência, sugerindo a necessidade de uma abordagem mais holística e empática no design em contextos de saúde.

Finalmente, Yoon e Kim (2022) examinaram como a diversidade de emoções positivas influencia o uso da tecnologia e o bem-estar dos usuários. Os resultados mostram que uma abordagem de design que contempla uma variedade de emoções positivas enriquece a experiência do usuário. Este estudo sublinha a capacidade da tecnologia em servir como um veículo para emoções positivas e atividades enriquecedoras. Os pesquisadores ressaltam a importância do papel do designer em focar nas experiências e atividades possibilitadas pela tecnologia, além de seus aspectos físicos. A pesquisa sugere que a emodiversidade positiva no design de produtos tecnológicos pode ser uma ferramenta valiosa para a construção de relações sociais duradouras e o fortalecimento do bem-estar a longo prazo.

Ao nos aprofundarmos no design relacional e na empatia, fica evidente como esses conceitos enriquecem e expandem as abordagens do Design Emocional. Esta integração reflete a evolução do design e destaca a necessidade de práticas de design enraizadas na compreensão das relações humanas e na empatia. A convergência destes campos surge como uma necessidade para enfrentar eficazmente as complexidades e desafios do design contemporâneo, iluminando um caminho promissor para o futuro do design.

5. Apontamentos finais

Este artigo traçou um caminho de mudança no campo do design, começando com a transformação paradigmática do foco na estética e funcionalidade para uma abordagem mais rica e contextual, passando pelo desenvolvimento do Design Emocional e culminando na integração do Design Relacional. Através desta jornada, fica claro que a prática do design está se movendo em direção a uma compreensão mais profunda e humanizada, onde a empatia, a experiência emocional, e a colaboração não são apenas elementos complementares, mas fundamentais.

A mudança no design, como demonstrado inicialmente, reflete uma mudança de perspectiva, onde os designers são desafiados a ir além das soluções tradicionais e a considerar as complexidades sociais e emocionais dos seres humanos. Em seguida, ao explorar o Design Emocional, revelamos como este campo se tornou essencial para criar experiências significativas

e transformadoras, reconhecendo a importância das emoções e sentimentos na interação com o outro e com o artefato. Ao integrar estas ideias ao design relacional, destacamos como esses conceitos se combinam para formar uma abordagem mais holística e centrada nas relações humanas. Este enfoque não só enriquece as experiências dos indivíduos, mas também promove uma cocriação mais efetiva e genuína, estabelecendo um novo padrão para o design futuro.

Buscamos neste estudo, discutir mudanças apontadas por diversos estudiosos da área, como Blauvelt (2008), Krippendorff (2006) e Fokkinga (2021). Porém, compreendemos a necessidade de pesquisas práticas e de uma abordagem a longo prazo de acompanhamento das mudanças sociais e do impacto do design para esse processo. Assim, ressaltamos que a convergência destes aspectos - O design centrado no humano, o Design Emocional, e o Design Relacional - é mais do que uma tendência; é uma necessidade vital para responder de forma adequada aos desafios e complexidades do mundo contemporâneo. O futuro do design, portanto, será marcado por uma abordagem mais integrada e empática, onde a criação de soluções significativas e humanizadas será a pedra angular. Esta evolução não apenas melhora a qualidade das soluções de design, mas também fortalece as conexões humanas, transformando o design em uma ferramenta poderosa para um impacto social positivo e duradouro.

Referências

BLAUVET, Andrew. Towards Relational Design. **Design Observer**. 2008.

Disponível em: http://designobserver.com/feature/towards-relational-design/7557 Acesso em: fev 2023.

BOCHNER, Arthur P. Heart of the Matter: a mini-manifesto for autoethnography. **International Review of Qualitative Research**, Illinois, vol. 10, n. 1, pp. 67-80, 2017.

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

CIPOLLA, Carla. Designing for Vulnerability: Interpersonal Relations and

Design. **SHE JI The Journal of Design, Economics, and Innovation**, v. 4. 2018

DAMAZIO, Vera. Design and Emotion. **The Bloomsbury Encyclopedia of Design**. London: Bloomsbury Design Library, 2018.

_____ & TONETTO, Leandro. Design emocional e design para o bem-estar: marcos, referências e apontamentos. **Estudos em Design**, v. 30 n.1, 2022. pp. 156-170.

DESMET, Pieter. **Designing Emotions.** Tese (doutorado). Delft: Delft University of Technology, 2002

_____ & HEKKERT, P. Special issue editorial: Design & emotion.

International Journal of Design, v. 3, n. 2, pp. 1-6, 2009

_____ & POHLMEYER, Anna. Positive Design: an introduction to design for subjective well-being. **International Journal of Design**, v.7, n. 3, dez 2013

FOKKINGA, Steven et al.Impact-Centered Design: Introducing an

Integrated Framework of the Psychological and Behavioral Effects of Design. **International Journal of Design**, v.14, n. 3, 2020

FRASCARA, Jorge. People Centered Design. **Design and the Social Sciences: Making Connections**. London: CRC Press, 2002

GOLEMAN, D. **Inteligência social: A ciência revolucionária das relações humanas.** São Paulo: Objetiva, 2019

HARGREAVES, S. et al. Sharing and Empathy in Digital Spaces: Qualitative Study of Online Health Forums for Breast Cancer and Motor Neuron Disease (Amyotrophic Lateral Sclerosis). **Journal Medical Internet Research**, v. 20, n. 6. 2018

JORDAN, Patrick. Human factors for pleasure seekers. In: FRASCARA, Jorge (org.) **Design and the Social Sciences: Making Connections**. London: CRC Press, 2002

KRIPPENDORFF, Klaus. **The semantic turn: a new foundation for design**. London: Taylor & Francis, 2006.

NIELSEN, B. F. & BJERCK, M. Relational Design. **Proceedings of the Design Society**. London: Cambridge University Press, 2022.

NORMAN, Donald. **Design emocional: porque adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2008

PETERMANS, Ann & CAIN, Rebbeca. Setting the scene for design for subjective wellbeing. **Design for Wellbeing.** London: Routledge, 2019

STEVENS, Ruth et al.Wellbeing, Happiness and Flourishing. In: PETERMANS, Ann & CAIN, Rebbeca (org). **Design for Wellbeing**.

London: Routledge, 2019

TONETTO, Leandro. An International Perspective on Design for Wellbeing. In: PETERMANS, Ann & CAIN, Rebbeca (org). **Design for Wellbeing.**

London: Routledge, 2019

_____ & DA COSTA, Filipe. Design Emocional: conceitos, abordagens e perspectivas de pesquisa. **Strategic Design Research Journal**, v. 4, n. 3, pp. 132-140.

VAN DER BJIL-BROUWER, M. Service designing for human relationships to positively enable social systemic change. **International Journal of Design**, vol.16, n. 1, pp. 23-34

XUE, Haian & DESMET, Pieter. Researcher introspection for experience-driven design research. **Design Studies**, v. 63, 2019.

YOON, J. & KIM, C. Emodiversity in Everyday Homan-Technology Interactions and Users' Subjective Wellbeing. **International Journal of Human-Computer Interaction**, 2022.

Como referenciar

ASSUNÇÃO NEVES, Renata. DAMAZIO, Vera M. M. Projetando para emoções e relações: um novo paradigma no design contemporâneo. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 1, pp. 123-142, jan./2024. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign.

DOI: https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2024.78580

A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 3.0 Não Adaptada.

Recebido em 16/08/2023 | Aceito em 16/11/2023

arcos DESIGN

Tomando um LADO: formação crítica e prática extensionista no Laboratório de Design contra Opressões

William Bizotto dos Santos (UTFPR, Brasil)
william.1998@alunos.utfpr.edu.br

Marco Mazzarotto (UTFPR, Brasil)
marcomazzarotto@gmail.com

Frederick Marinus Constant van Amstel (UTFPR, Brasil)
vanamstel@gmail.com

Arcos Design
Rio de Janeiro, v. 17, n. 1, Janeiro 2024, pp. 143-175. ISSN: 1984-5596
https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign

Tomando um LADO: formação crítica e prática extensionista no Laboratório de Design contra Opressões

Resumo: A noção de projeto como solução de problemas vela a sua dimensão existencial, que inclui seus interesses políticos, culturais e históricos. A negação dessa dimensão na formação em design leva a uma práxis aparentemente neutra, porém, em sua essência, vinculada aos interesses dos grupos sociais dominantes. Esta pesquisa apresenta a perspectiva dialético-existencial sobre o projeto de Álvaro Vieira Pinto e Paulo Freire para fundamentar a práxis extensionista do Laboratório de Design contra Opressões (LADO) na UTFPR. A descrição desta práxis desvela caminhos para vivenciar a liberdade no campo de design como uma prática coletiva de comunicação e diálogo entre universidade e movimentos sociais.
Palavras-chave: conscientização, design contra-hegemônico, design participativo, projeto, extensão universitária.

Taking a side: critical formation and outreaching practice in Laboratory of Design against Oppression (LADO)

Abstract: *Understanding project as a problem-solving activity may obscure its existential dimension, which includes its political, cultural, and historical interests. Denying this dimension in design education leads to a seemingly neutral praxis, but in essence, linked to the interests of dominant social groups. This research presents the dialectical-existential perspective on design projects developed by Álvaro Vieira Pinto and Paulo Freire to support the extensionist praxis of the Laboratory of Design against Oppression (LADO) at UTFPR. This praxis´ description reveals paths to experience freedom in the field of design as a collective practice of communication and dialogue between the university and social movements.*
Keywords: *critical consciousness, counter-hegemonic design, participatory design, project, extension courses.*

1. Introdução

Nos últimos anos, surgiram novas vozes no debate sobre pensar e fazer design fora da hegemonia dos cânones modernistas. Essas vozes denunciam a pretensa neutralidade do design moderno, desbancando o discurso de que só há uma forma correta de projetar o mundo, a forma capitalista do Norte Global. Importantes e diferentes justamente pela sua pluralidade, mencionamos algumas dessas vozes: design para o pluriverso (ESCOBAR, 2018), design decolonial (TLOSTANOVA, 2017; ANSARI, 2019), design nas bordas (SILVA, 2022), pesquisa militante no design (SERPA, 2022) e estudos de opressão no design (VAN AMSTEL, GONZATTO e NOEL, 2023). Além dessas, existem muitas outras que podem ser referidas como "outros designs" (CARVALHO et al, 2021) ou até mesmo práticas fora do campo institucionalizado do design, o "design com outros nomes" (GUTIÉRREZ BORRERO, 2022). Portanto, se o Design hegemônico (SILVA, 2022; OKABAYASHI E DOS SANTOS; 2022) é aquele que busca impor uma prática pautada apenas pelo modelo capitalista desenvolvimentista Angloeuropeu, essas vozes contra-hegemônicas buscam encontrar fissuras nesse modelo nas quais a diversidade de modos de ser e de fazer do Sul Global possam também florescer.

Podemos identificar alguns pontos em comum levantados por essas vozes, por exemplo, a proposição de um design crítico e político, que possa se tornar aliado nas lutas de grupos oprimidos pela sua libertação. Nessa proposta, o design deixa de ser uma teoria e/ou prática de uma classe de designers institucionalmente autorizados para isso e passa a ser considerado um direito dos povos oprimidos na sua busca por autodeterminação. Design já foi anunciado como um direito humano há muito tempo (BUCHANAN, 2001), porém, o que essas vozes querem hoje é que design não seja apenas um meio para proteger a dignidade humana, mas sim aquilo mesmo que deve ser protegido.

Isso implica em uma atitude diferente para designers. Em vez de atuarem como solucionadores de problemas detentores do privilégio de projetar, designers atuam como defensores do direito de uma comunidade de se auto-projetar (ESCOBAR, 2018). Mudar a Educação em Design atual é crucial para explorar e fundamentar essa nova forma de atuação. Infelizmente, educadores em design que atuam em diversos mundos chegaram à conclusão de que a Educação em Design carrega um viés colonial, Eurocêntrico e capitalista (Noel *et al*, 2023). Devido a esses vieses, essas novas vozes, oriundas principalmente do Sul Global, não chegam a entrar em diálogo com a maioria dos estudantes de design, nem mesmo no próprio Sul Global.

Formar criticamente designers para que pensem e pratiquem o seu que fazer[1] de forma libertadora se mostra um grande desafio, principalmente quando a educação, em sua ampla aplicação, se caracteriza por atitudes bancárias que negam outras epistemologias, outras formas de conhecer o mundo (FREIRE, 2021). Assim, surge a pergunta crucial desta pesquisa: como formar profissionais de design que estejam preparados para defender o design como um direito humano?

Longe de dar uma resposta final a esta pergunta, este artigo visa descrever e analisar a formação crítica e prática extensionista proporcionada pelo projeto de extensão chamado Laboratório de Design contra Opressões (LADO) na UTFPR, que visa desenvolver projetos de design em conjunto com movimentos sociais. Este projeto está sendo desenvolvido a partir da perspectiva dialético-existencial sobre design e educação. Essa perspectiva permite perceber o design enquanto um projeto existencial humano e, assim, revelar suas implicações materiais e políticas.

Na primeira parte deste artigo, buscamos estabelecer algumas diretrizes que mostrem o que fazer do designer não como algo neutro, mas sim como atividade intrinsecamente humana e determinante histórica na produção de existência, objeto de um direito humano fundamental. Para isso, lançamos mão das categorias de projeto e consciência crítica concebidas por Álvaro Vieira Pinto (2005; 2020; 2021) e expandidas por Paulo Freire (1980; 2014; 2021). Destacamos seu pensamento ontológico e epistemológico, assim como conceitos de educação crítica, diálogo, autonomia e práxis. Logo após essa exposição, serão apresentadas as experiências de formação crítica e prática extensionista do laboratório mencionado.

2. Projeto e existência

Rememorando a história do design, vemos que ele nasce da divisão social do trabalho surgida com a revolução industrial, que separou aquele que planeja daquele que executa objetos. O objetivo era atingir a padronização necessária para que uma produção em série fosse possível (CARDOSO, 2008). Em sua presente forma histórica, podemos definir o design hegemônico como uma abordagem profissional para resolução de problemas de produção e consumo por meio de projetos calcados em métodos pré-definidos (LÖBACH, 2012). Este modo de entender design reproduz ética e esteticamente uma práxis de manutenção do status quo da classe dominante.

1 Mais que um puro fazer, o "que fazer" não dicotomiza ação e reflexão, integrando-os em um fazer e pensar dialético (FREIRE, 2021).

Esta visão de projeto é criticada por diversos autores. Silva e colegas, por exemplo, consideram a solução de problemas uma visão reducionista do design, pois "valores como cultura e contexto são mencionados em exemplos, mas não existe uma discussão sobre abrangência ou limites de ambos dentro do processo de design" (SILVA; KIRA; MERKLE, 2016, p. 9). Os autores chamam a atenção para a etimologia da palavra projeto, que significa jogar a frente, impulsionar algo no espaço e no tempo. Por outro lado, Van Amstel, Botter e Guimarães (2022) afirmam que todo projeto contém também um trajeto, que nos informa em qual modo será produzido; qual a divisão social do trabalho será empregada para realizá-lo; quem irá pensar quais as necessidades devemos priorizar; qual o impacto no meio-ambiente; etc. Ao projetar idealmente uma nova condição de existência e realizá-la materialmente, deixando como um trajeto para novos projetos, seres humanos estão projetando também a si mesmos, visto que estão modificando objetivamente as condições nas quais vivem, as forças e as relações produtivas com a natureza (MARX, 2015; VIEIRA PINTO, 2020).

A historicidade do ser humano não se manifesta, entretanto, como uma série de ações lineares direcionadas a um fim pré-definido. Cada ser humano é um ser projetante autônomo e pode ou não se associar com outros seres humanos para formar seres projetantes mais poderosos, tais como comunidades, organizações e Estados, os chamados corpos projetuais coletivos (ANGELON E VAN AMSTEL, 2021). Esses corpos coletivos não são homogêneos, pois os seus corpos individuais têm projetos conflitantes e trajetos de vida completamente diferentes. Mesmo que os conflitos sejam resolvidos, permanecerá a contradição entre o que fazer individual e o que fazer coletivo. Essa contradição costuma arrastar outras contradições para o espaço de projeto, gerando a necessidade da deliberação democrática entre os participantes do projeto existencial coletivo.

Partindo desta perspectiva dialético-existencial do projeto, compreendemos a consciência do sujeito enquanto uma representação subjetiva de um dado objetivo do mundo real, que dá origem à ação transformadora do espaço social em que está inserida por meio do trabalho (FREIRE, 1980; 2021; VIEIRA PINTO, 2020). Esta historicidade, tanto do sujeito quanto do objeto, trabalha o tempo não em sua matriz cronológica, mas sim existencial (VAN AMSTEL E GONZATTO, 2022). O projeto se coloca à frente do ser atual para abrir a possibilidade do vir-a-ser. Portanto, a consciência do ser não é limitada ao momento atual da história humana, senão que se localiza precisamente entre passado e futuro. As condições objetivas — e o próprio ser — se modificam a cada passo do processo dialético de análise do objeto historicamente situado, sendo necessária uma nova atualização do olhar

crítico dos sujeitos perante à realidade para capturar sua própria historicidade (FREIRE, 1980).

Segundo Álvaro Vieira (2020; 2021), a historicidade da consciência pode ser capturada de duas maneiras. A consciência ingênua se destaca ao estar centrada em si mesma, não admitindo os processos de influência que a realidade objetiva tem sobre ela. Ela se vê como atemporal e incriada. Em contraposto, há a consciência crítica, que reflete a sua existência dialeticamente com a realidade, penetrando na essência fenomênica do objeto (FREIRE, 1980). A conscientização descrita por Paulo Freire seria justamente o processo de passagem da consciência ingênua para a crítica, ultrapassando o mero ato falsamente intelectual de tomada de consciência que recai sobre a ingenuidade. Em outras palavras, o ato crítico do conhecimento consiste no exame racional do objeto, tornando consciente os seus fundamentos, condicionamentos e seus limites, ao passo que se faz a verificação destes nos processos históricos reais (NETTO, 2009). A conscientização se dá na criticidade da consciência, no desvelamento e no agir do ser na relação consciência-mundo (FREIRE, 1980).

O processo de apreensão do real por parte do sujeito nos revela a vocação ontológica enquanto essa capacidade de ser mais (FREIRE, 1980), de sermos seres livres que negam sua certeza acerca do objeto percebido, e que, ao negarem-no, o assimilam criticamente, buscando versões mais potentes de seu entendimento do objeto e do seu próprio ser consciente de si, de ser melhor que seu eu de ontem e construir, a partir do hoje, seu amanhã. Porém, na situação de opressão, o ser consciente, historicamente privilegiado, objetifica e destrói o outro em seu processo de apreensão do mundo, transportando-o à uma categoria inferior, não humana, o ser menos. Neste sentido, a opressão se configura e é efetivada quando se constitui em um ato proibitivo do ser em sua apreensão do real, a negação do ser mais (FREIRE, 2021). As relações sócio-históricas de opressão fazem com que tanto opressores quanto oprimidos participem de um processo de desumanização que limita a consciência de seus projetos possíveis e trajetos já realizados. A história de classes se vê repleta de exemplos que demonstram essa realidade desumanizadora. Do colonialismo ao imperialismo, passando pelo machismo, racismo e LGBTQIAP+fobia, todos esses regimes de opressão negam a capacidade dos indivíduos de serem livres para si.

O processo de conscientização descrito por Freire (1980) é um processo de retomada dessa capacidade negada. O educando percebe a situação de opressão, encontra o seu lugar nela, se posiciona politicamente e age com fins a superar a sua opressão ou a opressão do outro. Se ver como oprimido é o primeiro passo. Depois, o educando se entende também como opressor em

uma relação diferente. Por exemplo, uma mesma pessoa pode ser oprimida na relação de classe, caso seja trabalhadora assalariada, e opressora na relação de gênero, caso seja um homem (BOAL, 1979). O importante aqui não é só se identificar com a opressão, mas também agir para liberta-se da mesma.

Esta é a essência do design enquanto um projeto da existência humana: continuar sendo livre no contexto vindouro, ou seja, numa situação diferente da que já se está. Neste sentido, o design exerce o papel de ponte para a realização material da abstração cultivada nas mentes e buriladas nas mãos das pessoas. A partir da conscientização das pessoas acerca de suas realidades como seres oprimidos — seja de classe, raça, gênero, etnia, etc. e suas respectivas intersecções — pelas condições sócio-históricas e de suas capacidades de transformação do mundo, as pessoas podem lidar com as contradições desta realidade sem reducionismos, criando, assim, formas mais complexas de ser e de viver. A transmissão cultural dessas formas de ser e de viver coloca um desafio grandioso para a educação, principalmente, para a educação de designers, pois o design costuma ser ensinado e praticado em um escopo muito mais reduzido.

3.Existência e educação crítica

Como já apresentado, Vieira Pinto (2020) e Freire (1980; 2021) entendem que nossa forma de perceber a realidade transita entre ser ingênua e crítica. A primeira se considera independente e não condicionada pela realidade, e portanto não precisa investigá-la. Já a consciência crítica reconhece que é justamente condicionada por essa realidade, e portanto é necessário investigar como esses condicionamentos ocorrem e como podem ser transformados. Cabe à educação crítica promover meios de nos aproximar cada vez mais da consciência crítica para possibilitar a percepção e transformação das relações opressoras que nos condicionam.

Assumir design como projeto existencial implica em trilhar trajetos muito diferentes dos já realizados pela Educação em Design. Analisando criticamente, por exemplo, a aplicação de métodos centrados em um usuário na intenção de transformarmos o mundo num lugar melhor para ele sem que haja a sua real participação no projeto Isso é equivalente a uma censura das capacidades criativas dos "usuários" como produtores de sua própria existência (GONZATTO, 2018), visto a capacidade intrinsecamente humana de projetar (VIEIRA PINTO, 2005), que não deveria ser privilégio apenas de uma classe de designers profissionais.

Como mencionado, a teoria do design geralmente não considera essa dimensão existencial do design. Quando o faz, a contradição é ofuscada por afirmações audaciosas como "todos são designers" (MANZINI, 2014).

Na perspectiva dialético-existencial, todos são designers, mas alguns são mais designers do que outros. A paráfrase da afirmação alegórica de George Orwell (1945) de que "(na fazenda) todos os animais são iguais, mas alguns animais são mais iguais do que outros" encapsula a contradição entre direitos e privilégios que a teoria do design precisa encarar. Em uma sociedade estruturada por classe, gênero, raça e outras formas de opressão, o direito de projetar os meios de existência é negado em prol de um privilégio de poucos. Grupos historicamente desprivilegiados são considerados incapazes de projetar suas condições de existência, mesmo que o tenham feito por séculos. O direito de projetar é negado em favor de uma noção paternalista de uso, ou seja, de que os oprimidos são sempre os usuários do design e nunca os seus protagonistas (GONZATTO, 2018).

Em tais circunstâncias históricas, é possível apelar aos direitos humanos e incluir o design como um direito universal de todos os seres humanos: o direito de projetar a si mesmo com base em seus próprios propósitos. Isso não é uma premissa ética nova no design. O design participativo é uma abordagem de projeto que, desde os anos 1970, combate este privilégio. Inspirada nos escritos de Paulo Freire (RIBEIRO, 2018), dentre outros autores, o design participativo se propõe a incluir todos aqueles que são afetados por um projeto (EHN, 1988).

Lançando mão da análise crítica sobre a educação como uma prática bancária (FREIRE, 1980) — na qual o professor, detentor de todo o conhecimento, vai "depositando" nas cabeças de alunos o que o sistema educacional julga ser necessário, deixando de lado o "saber de experiência feito" — cria-se uma hierarquia entre aquele que sabe, e aqueles que não sabem, e por isso devem ser iluminados. O design participativo busca romper com esta noção hierarquizante, exercendo a solidariedade para com aquelas pessoas que têm sua criatividade tolhidas, visto que o processo de emancipação e conscientização se faz na atividade dialógica, quando as pessoas se entendem como detentoras de saber e que, através de sua inserção num processo projetual feito com elas e não para elas, podem ter um papel importante na resolução de problemas complexos.

Deste modo, "não podemos esquecer que a libertação dos oprimidos é libertação de homens e não de 'coisas'. Por isso, se não é autolibertação – ninguém se liberta sozinho –, também não é libertação de uns feita por outros" (FREIRE, 2021, p. 74). Sendo assim, a educação libertadora em design não pode ser feita apenas por designers, mas também por usuários, em comunhão, inseridos em projetos participativos que visam a transformação de suas realidades. Esta busca difere o design participativo das práticas colaborativas do design hegemônico que também envolvem usuários. Enquanto

a primeira tem a formação de consciência crítica e a libertação das opressões como propósito primordial, a última se aproveita de uma participação domesticada e ingênua, que não questiona as relações de poder e continua a criar produtos que reforçam os modos de existência entre opressores e oprimidos.

No design participativo, os usuários participam dos jogos de projetar propostos pelos designers e assim adquirem novas linguagens para transformar sua realidade (EHN, 1988). Segundo Paulo Freire (2021), ao ler um livro, jornal, histórias em quadrinhos, entre outros, não estamos apenas mecanicamente lendo. A linguagem falada e, principalmente, a escrita nos é ensinada como uma habilidade motora, e o fazemos como tal. É uma atividade cultural complexa que envolve posicionamentos políticos (VYGOTSKY, 1991). Freire (2021) pontua que "a leitura de mundo precede a leitura da palavra", o que significa que trata-se de um contato com o mundo que, mediatizado por este mesmo mundo, as pessoas possam se educar e projetar as suas existências.

Essa visão expandida de educação nos abre a possibilidade de repensarmos o ensino e a prática projetual do design, sobretudo nos exercícios participativos. Quando escrevemos sobre a necessidade de inserirmos o pensamento de Paulo Freire nos processos educativos e de projeto de design não é sobre exercer uma sloganização, citar suas frases e pensamentos para a ornamentação da prática. Mas sim, sobre a inserção da práxis dentro do design, refletir criticamente sobre o papel de "fazedoras do mundo" que cada pessoa tem em busca de ser mais, em um processo de conscientização do sujeito acerca de sua realidade objetiva e de como transformá-la.

Para evitarmos que nossa atuação seja pautada em um messianismo que ilumina palavras àquelas e àqueles na escuridão, criando assim outra perigosa contradição, devemos exercer a práxis. Para Freire (2021), a consciência e a esperança idealista por si só não dão cabo das mudanças necessárias do mundo. A práxis deve ser entendida na relação dialética entre prática e teoria que nos faz desvelar, conhecer e recriar o mundo a partir de suas contradições (ENH, 1988). Portanto, na próxima seção iremos descrever atividades fundadoras da práxis de um laboratório de design contra opressões orientada pela perspectiva dialético-existencial apresentada até aqui.

4.Experimentando formas de combater a opressão através do design

Na UTFPR, desde 2021, o projeto de extensão LADO (Laboratório de Design contra Opressões) produz um espaço que busca realizar experimentos de fazer e pensar design contra a opressão. Partindo do princípio de que a

opressão é uma contradição que os oprimidos precisam superar através de muita luta, as atividades do LADO visam experimentar como o design pode se posicionar coerentemente nesta luta em busca do ser mais. O próprio nome do laboratório é uma alusão à ação política de tomar um lado desta contradição. Conforme coloca o arcebispo e ativista político Desmond Tutu, "se você fica neutro em uma situação de injustiça, você escolhe o lado do opressor". A participação nos experimentos do LADO é, por si só, uma espécie de declaração de apoio aos oprimidos.

Os objetivos do LADO são: a (1) formação crítica em design, auxiliando no desvelamento da sua dimensão opressiva, ao mesmo tempo em que potencializa formas libertadoras de projetar; (2) a abertura horizontal para a práxis do design, entendendo que todas as pessoas não só tem a capacidade, como o direito de projetar seus mundos; e (3) resgatar, valorizar e/ou desinvisibilizar outras formas de pensar e criar o mundo à nossa volta, principalmente a partir de pensadoras e pensadores latino-americanos e dos conhecimentos e práticas dos movimentos sociais populares.

No que tange à sua organização interna, o LADO mantém suas atividades por meio da autogestão (GONZATTO et al., 2021), que busca substituir hierarquias pelo diálogo horizontal. A realização das ações ocorre por meio de Grupos de Trabalho (GTs), que podem ser propostos por qualquer participante e que se mantém abertos para quem quiser se engajar no corpo coletivo. Os GTs não tem uma liderança autocrática, mas sim uma ou mais pessoas que assumem o papel de "puxadoras" do grupo, incentivando a participação, convocando encontros ou sendo mais ativa na proposição de ações. As decisões e ações, porém, são sempre coletivas.

Para evitar que cada GT atue de maneira isolada há uma reunião semanal de articulação, o bate-bumbo, denominada assim por alusão a um dos principais instrumentos utilizado em rodas de Samba para marcar o ritmo de fundo. Nesta reunião, que dura no máximo uma hora, os grupos contam suas novidades e pedem ajuda dos demais GTs caso precisem. Na reunião, também são criados, mesclados ou desfeitos os GTs existentes. Batendo o bumbo, esse corpo projetual coletivo (ANGELON E VAN AMSTEL, 2021), formado por diversos grupos independentes, se alinha e se realinha para seguir juntos nas diversas lutas contra a opressão.

O início do projeto de extensão se deu em 2021, em resposta a um manifesto escrito por estudantes de design sobre a necessidade de maior politização da sua própria formação (ANGELON E VAN AMSTEL, 2021). A Rede Design & Opressão já havia acolhido alguns desses estudantes em suas atividades remotas de formação crítica em design (SERPA et al., 2022), porém, os estudantes queriam desenvolver projetos de extensão junto à comunidade

no entorno da universidade. O laboratório foi fundado, então, como uma das unidades dessa coalizão insurgente de design (VAN AMSTEL et al., 2021).

Os primeiros experimentos do LADO foram realizados na modalidade remota devido à pandemia COVID-19, seguindo o modelo de apropriação pedagógica do aplicativo Discord criado pela Rede Design & Opressão (SERPA et al., 2022). Nesse primeiro momento, a contradição principal era entre a educação bancária (FREIRE, 1980) predominante na educação remota emergencial da universidade e a educação libertadora da Rede Design & Opressão, que dependia da autonomia do estudante que a educação bancária desincentivava.

No ano de 2022, quando as atividades começaram a ser realizadas presencialmente em um espaço dentro da universidade, novas contradições surgiram. Uma delas era como se constituíam as relações de poder no espaço entre os participantes da atividade extensionista. Por exemplo, a Figura 1 apresenta a configuração espacial típica da reunião de bate-bumbo, que visa reduzir a hierarquia no espaço social, mas que ainda se baseia na loquacidade para distribuir o espaço de fala.

FIGURA 1. Encontro semanal do bate-bumbo. (fonte: acervo do LADO)

A formação crítica buscada pelo LADO precisa ocorrer, portanto, em pelo menos dois níveis. Primeiro interno, de modo que nosso modelo de gestão, nosso espaço físico e nossas práticas projetuais sejam coerentes com a educação libertadora e preparem os estudantes para agir com a comunidade, em um segundo nível extensionista e externo, também de forma autônoma,

dialógica e crítica. Ambos os níveis de formação, começando pelo primeiro, são apresentados a seguir.

4.1 Experimentos projetuais e formação crítica dentro do LADO

Vendo a necessidade de criar um lugar que refletisse melhor as diversas culturas e modos de ser de seus participantes, foi criado um GT intitulado Nosso LADO, responsável por articular dinâmicas e práticas projetuais que buscassem modificar a materialidade do laboratório e, ao mesmo tempo, analisá-la num processo de tomada de consciência dos alunos sobre seus papéis dentro da universidade, tomando um lado enquanto tal e expandindo-o para fora (SANTOS, 2023). Apesar da existência de outros GTs, neste texto destacamos o Nosso LADO por articular de maneira mais evidente a perspectiva dialético-existencial de projeto de Vieira Pinto e Freire.

Na busca de um modo de projetar que fosse diferente daqueles comumente praticados no design, nos inspiramos no Método Elos[2] para gerarmos um método de design participativo que, na medida do possível, abarcasse os diversos corpos individuais que compõem esse corpo coletivo maior. Tentando entender e acolher a liberdade criativa de cada participante, articulamos nosso método em seis fases (Figura 2): a) olhar e ter afeto, na qual observamos as características positivas e potencialidades que temos no espaço e nas pessoas; b) sonhar, para sabermos quais os sonhos individuais e que depois se manifestaram na coletividade; c) experimentar e nos cuidar, para testar produtos e serviços por meio de desenhos, mockups e protótipos; d) construir e materializar as ideias; e) celebrar o esforço coletivo; f) re-evolucionar, para refletirmos e analisarmos coletivamente sobre o processo, já imaginando a continuação de novos ciclos. No caso do LADO, nossa contribuição à Metodologia Elos foi justamente transformar essa última etapa em um exercício de discussão e formação crítica.

2 O método Elos é um conjunto de diretrizes que guiam as práticas do Instituto Elos, sendo elas: olhar, afeto, sonho, cuidado, milagre, celebração e re-evolução. O instituto tem como objetivo, a partir do seu método, incentivar o desenvolvimento comunitário por meio do protagonismo cidadão, capacitando-os para responder aos problemas locais (ALVES, 2018; MARMENTINI E PINHEIRO, 2017).

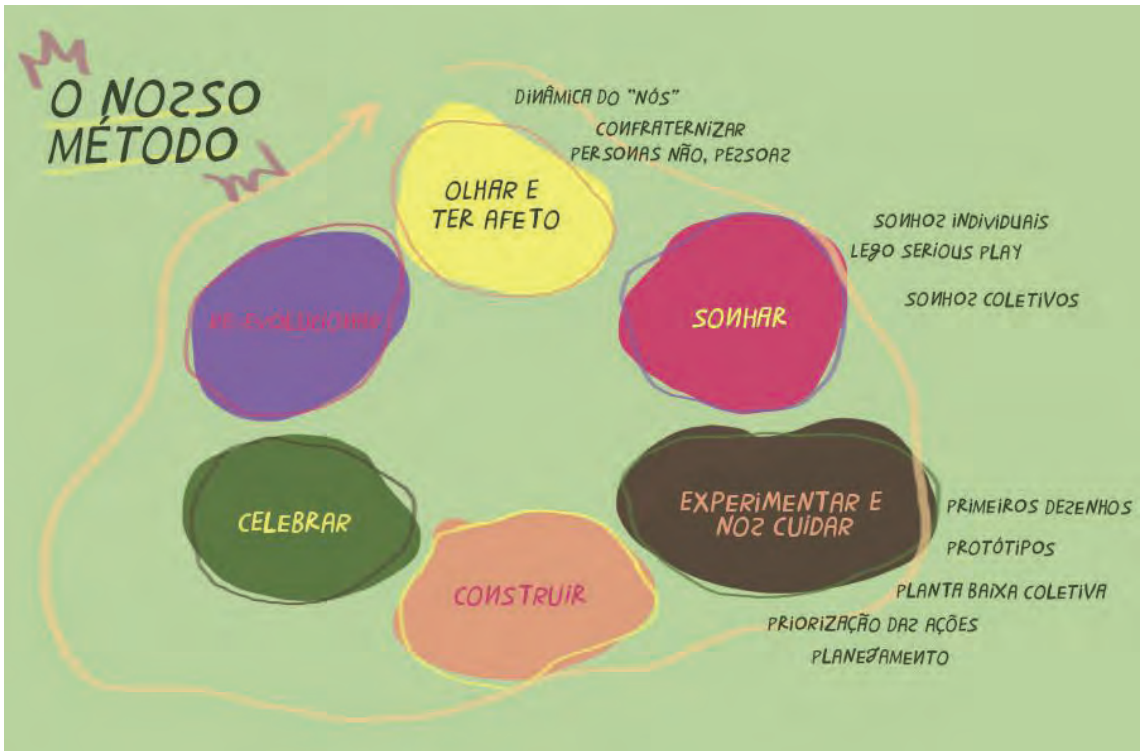

FIGURA 2. O nosso método. (fonte: do autor)

O primeiro experimento de olhar e ter afeto buscava conhecer melhor cada participante, suas potencialidades e criar uma rede de solidariedade. Trata-se de um processo de conhecimento interpessoal que visa conhecer e unir o grupo. O mesmo foi realizado a partir de uma dinâmica que quebra padrões do design hegemônico, questionando a maneira genérica de objetificar a subjetividade de usuários em métodos como Personas (COOPER, 1999). "Personas não, pessoas" é um experimento em que cada pessoa, munida de lápis e papel, descreve livremente — em sua forma e conteúdo — aspectos de sua personalidade, coisas que gosta de fazer, no que acha ser boa, etc. Em seguida, este papel é colado com fita no corpo da pessoa. Todos caminham livremente para conversar entre si sobre tais aspectos (Figura 3). A dinâmica não apenas conectou os participantes de maneira sensível, mas também nos mostrou quais as potencialidades individuais que tínhamos disponíveis para realizar um sonho coletivo. Não estávamos interessados em olhar apenas para os problemas ou para o que faltava naquele contexto, mas sim para o que já tínhamos de abundância e para as relações possíveis que ali surgiriam.

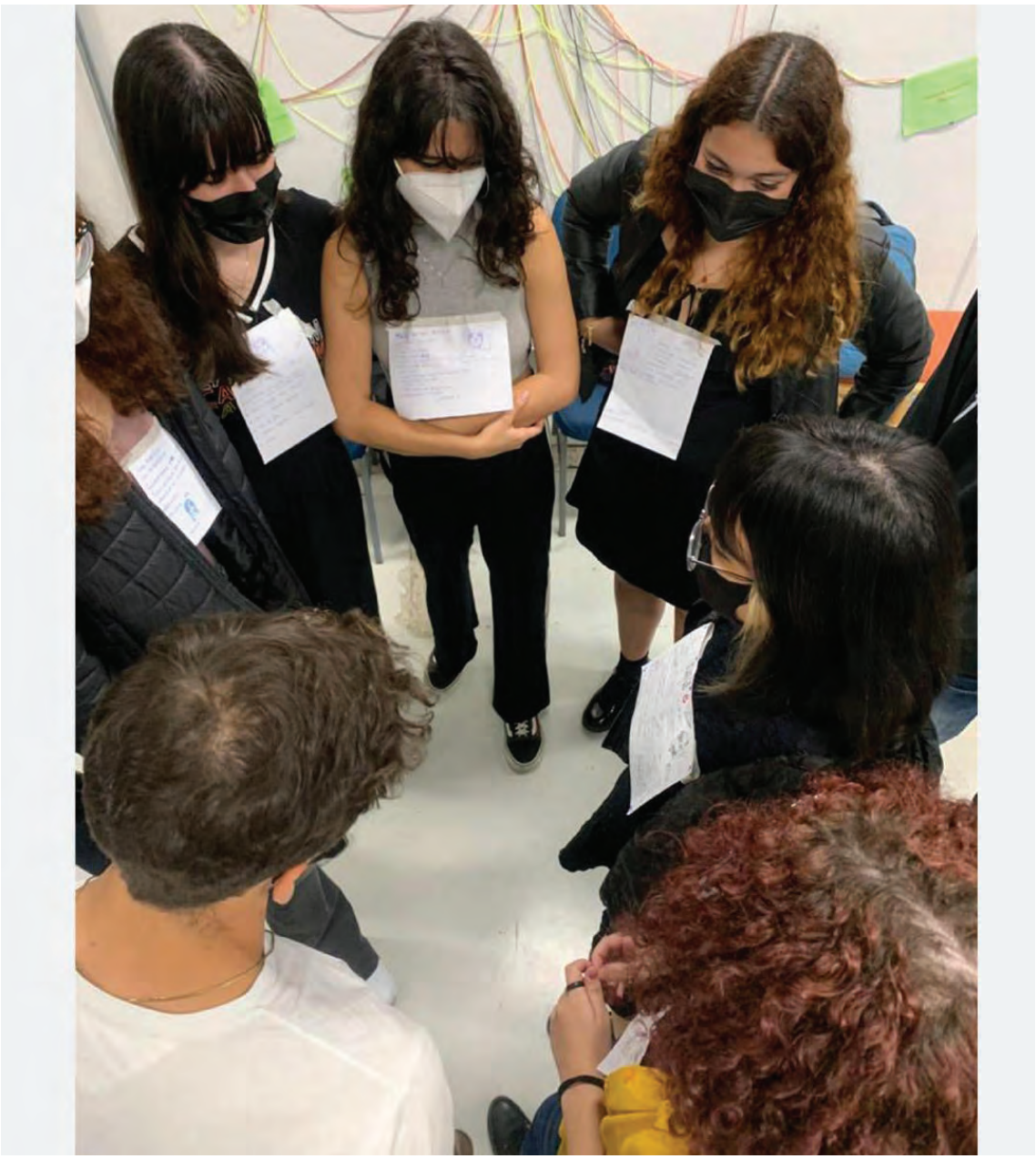

FIGURA 3. Experimento "Personas não, pessoas". (fonte: acervo do LADO)

Em seguida, os integrantes expressaram seus sonhos para o espaço de forma abstrata e/ou concreta (Figura 4). O sonhar poderia ser realizado com qualquer linguagem desejada, seja desenho, escrita, etc. Neste experimento, o processo de conscientização já começava a ficar mais evidente, visto que vários desejos descritos tratavam de opressões sentidas diariamente, nem sempre percebidas e discutidas publicamente. Pequenas partes de si já estavam sendo compartilhadas para construir um corpo coletivo, uma coalizão de design (ELEUTÉRIO E VAN AMSTEL, 2023; ANGELON E VAN AMSTEL, 2021).

FIGURA 4. Experimento de sonhos individuais dos participantes do LADO. (fonte: acervo do LADO)

Com o objetivo de tangibilizar e conectar metaforicamente esses sonhos, foi realizado um experimento com o método de criatividade Lego Serious Play[3]. Cada participante deveria, primeiramente, representar contradições da realidade de forma caricata e conceitual que gostaria de transformar naquele espaço, abrindo caminho para aquelas pessoas que se sentiam inseguras com a linguagem falada ou escrita mostrarem suas ideias com uma

3 Baseado no conceito de "conhecimento das mãos", o método visa facilitar através de blocos de montar do tipo Lego o engajamento de todas as pessoas participantes em um projeto, de forma a melhorar a comunicação, pensamento e construção de ideias (KRISTIANSEN e RASMUSSEN, 2015).

linguagem tridimensional metafórica. Depois de montar seus modelos individuais, os participantes do experimento montaram um modelo coletivo que agregava todos os modelos individuais (Figura 5). Cada modelo apresentado suscitava um diálogo rico em posicionamentos e reflexividade. A visão geral dos posicionamentos permitiu (des)nortear os planos futuros para o projeto Nosso LADO: a) buscar mais diversidade e alegria nos espaços; b) evitar artefatos que excluam e dividam, e c) sempre ter a luta contra as opressões como guia.

FIGURA 5. Experimento com Lego Serious Play para criação do nosso sonho coletivo. (fonte: acervo do LADO)

Dando um passo a mais na direção da realização dos sonhos compartilhados, passamos a desenhar coletivamente a planta baixa do espaço e os artefatos que ali deveriam existir. Com o diálogo aberto, fomos percebendo as vontades que se sobrepunham, mas também as nuances e diferenças de cada um. Cada um sentia o mundo ao seu redor de uma maneira que poderia ou não ser sentida pelo próximo. Era crucial que as maneiras de sentir o mundo fossem acolhidas, respeitadas e preservadas, muito embora pudessem também se transformar em novas sensações pelo contato com os outros. Experimentar e nos cuidar, portanto, andavam de mãos dadas.

Muito lápis, caneta, papel Kraft foram necessários para transpor objetivamente todos esses aspectos discutidos no plano das ideias. O resultado foram diversos mockups e plantas baixas para o espaço do LADO (ex: Figura 6). Ideias como um mural artístico participativo, plantas, cores, um espaço

para o café, biblioteca compartilhada de obras literárias e cadeiras customizadas começaram a tomar forma e se destacar como prioritários.

FIGURA 6. Experimento de desenho coletivo da planta baixa do espaço do LADO. (fonte: acervo do LADO)

A primeira realização de um sonho ocorreu com a reforma das cadeiras que tínhamos disponíveis no ambiente do laboratório. Em paralelo a este experimento, foi realizado outro experimento de criação coletiva de um mural em comemoração aos cem anos de Paulo Freire. Alguns dos resultados da etapa construir podem ser vistos na Figura 7, que mostra um espaço diferente das salas da universidade que nos abriga, justamente porque foi criado a partir dos anseios dos próprios estudantes e não por uma agenda de design vinda de além-mar.

FIGURA 7. Experimentos de customização de cadeiras e de mural artístico participativo desenvolvido pelos participantes do LADO. (fonte: acervo do LADO)

Visando celebrar o progresso feito pelo grupo, realizamos uma "festa das cadeiras". Na oportunidade cada pessoa deu um nome para a cadeira na qual estava sentada, refletindo a sua percepção estética daquele espaço. Em seguida, praticamos o Jogo de Xadrez do Teatro do Oprimido (BOAL, 2002). Como mostra a figura 8, o jogo consistia em (des)organizar as cadeiras pelo espaço de forma aleatória. Os participantes permaneceram sentados, com exceção de dois, sobrando apenas um assento livre. Destes atores que permaneceram em pé, um caminhava lentamente buscando sentar-se onde estava vago, enquanto o outro assumia o papel de mediador que gestualmente direcionava aqueles sentados para a cadeira vazia, tentando evitar que o primeiro se sentasse. Através dos direcionamentos gestuais, o mediador incorporava metaforicamente o papel do líder em um ambiente autogestionário, que se revela aquele que puxa e incentiva a ação dos demais atores mas que, sem a participação sincronizada do coletivo, não alcança feitos significativos.

Pensar a diferença entre líderes, mediadores e seguidores por meio deste jogo de teatro articulou dialeticamente a prática e teoria da autogestão. Os

participantes perceberam que a opressão nem sempre se manifesta de maneira explícita, mas também na forma como um oprimido reage à opressão isoladamente, por exemplo, tomando uma postura autocrática ou leniente em relação aos outros. Nesse experimento com Teatro do Oprimido, foram ensaiadas diversas reações à opressão, algumas com maior sucesso do que outras.

FIGURA 8. Experimento de Jogo de Xadrez do Teatro do Oprimido. (fonte: acervo do LADO)

Na fase de re-evolucionar, em que se fazem reflexões sobre o que já foi feito, percebemos como a própria construção coletiva do espaço do LADO já poderia ser considerada uma atividade de formação crítica, pois desvelou dimensões da opressão que ocorrem na própria constituição do espaço universitário, assim como no menosprezo pela capacidade de projetar de quem ainda não é um designer diplomado para isso. Em conversas com participantes do projeto, frases como "aprendi a conviver, conversar, entrar em acordo com as diferenças da galera" evidenciaram as aprendizagens sobre Design Participativo (EHN, 1988). Essa oportunidade é rara na educação do design pois, certas vezes, por não levar em conta as diferenças positivas de corpos e ideias, os estudantes são levados a reproduzir um padrão de projeto colonial (ANGELON e VAN AMSTEL, 2021). Após essas conversas, foram

feitas intervenções artísticas nos registros fotográficos dos arquivos do LADO (Fig. 9), como forma de rememorar o processo vivido e refletir criticamente sobre ele, afirmando graficamente o posicionamento dos participantes do laboratório em relação à opressão, enfim, de que LADO eles estavam.

FIGURA 9. Experimento de intervenção artística em fotos do LADO. (fonte: acervo do LADO).

Em paralelo ao GT Nosso LADO, foi criado o GT Pensamento Crítico como parte da fase re-evolucionar. Os primeiros experimentos do GT foram

atividades pedagógicas voltados para temáticas contra-hegemônicas, como por exemplo a roda de conversa "Por um design que liberte" ou o clube de leitura do livro Pedagogia do Oprimido de Paulo Freire (1980). Porém, essa abordagem mostrou-se limitada para atrair novos participantes para o LADO, principalmente por, de forma contraditória, ignorar os próprios preceitos freireanos de uma educação que se desenvolva a partir do interesse dos educandos. Para muitos designers em formação, principalmente no início do curso, mesmo fazendo parte de diversos grupos oprimidos, a discussão sobre opressão e suas relações com o design não está entre suas prioridades, fruto de uma consciência ainda ingênua. A partir da reflexão autocrítica, o GT começou a adotar o princípio dos temas geradores de Freire (2021) e pesquisar temas de interesse junto aos estudantes.

O tema mercado de trabalho foi abordado por meio de uma conversa sobre cooperativismo e outras formas não capitalistas de trabalho. Já o interesse dos estudantes pela aprendizagem de softwares foi contemplado por uma oficina de colagens digitais politizadas. A vontade de fazer ativismo no design foi trabalhada na oficina de Lambe Lambe com temas ligados à opressão. Como pode ser visto na Figura 10, essas ações conseguiram atrair novos participantes. Os experimentos partiram de interesses que muitas vezes ainda estavam na consciência ingênua dos estudantes, mas que puderam ser abordados pelo processo de conscientização coletiva em níveis maiores de criticidade gradualmente pela interação com colegas.

FIGURA 10. Oficina de Lambe Lambe e roda de conversa "Dá pra pagar boleto trabalhando para movimentos sociais?". (fonte: acervo do LADO)

Essa primeira parte da apresentação das experiências do LADO focou em apresentar as estratégias utilizadas para refletir e agir nas relações opressoras dentro da própria universidade e da formação em design, que muitas vezes ainda refletem a lógica bancária. Esses exercícios que valorizavam a participação, diálogo e autonomia preparam melhor os estudantes para as ações extensionistas com a comunidade externa, de modo a executá-las seguindo esses mesmos valores, como será apresentado a seguir.

4.2 Práticas extensionistas e projetos existenciais com a comunidade externa

A formação crítica que se configurava no LADO não estaria completa sem a tentativa de transformar a realidade da comunidade no entorno da universidade através da participação em projetos existenciais. O que o LADO busca — e ainda está aprendendo a desenvolver — é uma práxis de design em que a formação crítica e a prática extensionista ocorram em diálogo constante, tal como Freire (2014) preconiza. Nesse sentido, o design participativo do GT Nosso LADO e a pedagogia crítica do GT Pensamento Crítico visam apoiar a produção de espaços críticos em diálogo com comunidades oprimidas e movimentos sociais.

A seguir, descrevemos sucintamente três experimentos desenvolvidos pelo LADO com a comunidade no entorno da universidade. "Construindo nosso Iguaçu" (Fig. 11), em aliança com o movimento Uniperifa e O Povo pelo Povo, que busca melhorar a infraestrutura pública de um bairro periférico que sofre descaso por parte da Prefeitura de Curitiba. Este projeto de urbanização em favelas realocou pessoas próximas ao centro da cidade para as áreas periféricas, deixando as pessoas desconectadas da cidade e com pouco senso de comunidade. O projeto existencial identificou diversas questões de sustentabilidade que exigiam o aumento desse senso de comunidade, como, por exemplo, fazer lobby para a coleta pública de lixo. Após a realização de uma oficina de design participativo, decidimos nos concentrar na renovação do centro comunitário como um sinal do poder de mobilização. Estudantes de design se juntaram ao coletivo Uniperifa para renovar o centro comunitário de Iguaçú, fazendo também coisas que normalmente não são associadas ao trabalho de design, como limpeza e organização do espaço. Os estudantes aprenderam que precisavam se identificar com os oprimidos para projetar e criar coisas com os oprimidos, pelos oprimidos e para os oprimidos. Subvertendo a lógica da Prefeitura, os moradores da comunidade passaram de meros usuários de projetos existenciais alheios para assumir o papel de designers de seus próprios projetos.

FIGURA 11. Projeto Construindo Nosso Iguaçu. (fonte: acervo do LADO)

Em um contexto semelhante, o projeto ECOA busca avaliar as moradias de emergência construídas com apoio da ONG TETO sob a perspectiva dos moradores. Na Figura 12, podemos ver os voluntários e moradores conversando. Mais do que perguntas sobre as condições da moradia, se questiona o que significa para eles viverem nela e o que mudou desde que trabalharam em conjunto com a ONG. Essas pessoas geralmente migraram do campo para a cidade e não conseguiram encontrar um lugar para morar, assim ocuparam e construíram moradias precárias nos arredores da cidade gerando inúmeros conflitos fundiários. Devido a esses conflitos, várias décadas são necessárias para que o governo e a sociedade acolham as favelas na cidade e as forneçam infraestrutura adequada. Enquanto isso, eles improvisam seus projetos existenciais. Nesse sentido, tentamos avaliar o que significa para eles a mudança em sua condição material e como podemos apoiar seus projetos existenciais.

FIGURA 12. Projeto ECOA. (fonte: acervo do LADO)

Por fim, o Projeto Identidade (Fig. 13), em aliança com associações comunitárias e organizações de economia solidária, tem como objetivo desenvolver identidades visuais para empreendimentos baseados na solidariedade ou pequenos empreendedores em comunidades oprimidas. Nesse processo de design, o método foi decidido em comunhão com os envolvidos. Um exemplo disso foi quando a comunidade decidiu não seguir a proposta do designer de desenhar os logotipos de forma colaborativa, o processo participativo mais óbvio. Em vez disso, optaram por trabalhar em conceitos e significados (momentos abstratos e estratégicos do processo de design) que foram materializados pelos estudantes de design posteriormente. Além disso, oferecemos cursos e consultorias sobre softwares e fotografia, visando a emancipação da comunidade na criação de seus próprios materiais gráficos.

FIGURA 13. Projeto Identidade. (fonte: acervo do LADO)

Os estudantes de design que participaram desses projetos existenciais participaram também dos experimentos anteriores do LADO, incluindo aqueles realizados pelos GTs Nosso LADO e Pensamento Crítico. A formação crítica preparou os estudantes para uma prática extensionista ao qual eles não estariam preparados pela educação formal em design oferecida naquele momento. Por outro lado, o sucesso dos experimentos realizados pelo LADO acabou influenciando a revisão do projeto pedagógico do Curso de Bacharelado em Design da mesma instituição. Em vez de disciplinas extensionistas oferecidas isoladamente por professores para cumprir com as novas demandas de extensão na graduação, o modelo de laboratórios geridos por estudantes e professores se tornou referência para a prática extensionista, tendo o LADO como um dos principais em atividade.

5.Considerações finais: Refletindo sobre a práxis do LADO

O design, aprendido por meio de uma pedagogia crítica, pode se tornar uma prática de liberdade, não de opressão, desde que os oprimidos sejam os protagonistas do processo (SERPA *et al*, 2022). Na educação em Design, há pelo menos duas relações opressivas muito evidentes que buscam ser superadas pela práxis do LADO: a entre professores e estudantes de design e a entre designers e usuários/comunidade externa. Neste caso, isso ocorreu

através de um diálogo horizontal constante entre alunos e alunos, alunos e professores, professores e membros da comunidade, alunos e membros da comunidade, e membros da comunidade entre si. Nesses diálogos, analisamos e praticamos o design de maneira crítica, não existindo um método rígido para guiar o desenvolvimento destes projetos existenciais, pois seria contraditório com a premissa do design como um direito humano. Por outro lado, o praticamos como uma série de momentos que ditam nosso ethos, respeitando a epistemologia da práxis. Os métodos mais adequados parecem ser aqueles que colocam os oprimidos como protagonistas do projeto, tal como o design participativo (EHN, 1988) e o Método Elos (ALVES, 2018), que guiaram o GT Nosso LADO. Alguns pontos em comum que podemos citar são: a) a aliança com movimentos sociais para desenvolvimento conjunto desses projetos; b) a valorização das vozes de todos os participantes; c) a presença em território fora das paredes da universidade; d) o papel do design não como liderança, nem como mediação, mas sim como aliado solidário que está pronto para ajudar como for necessário; e) a adoção de valores como humildade, solidariedade, afeto e esperança; f) a valorização da autonomia; g) a busca pela consciência crítica e pela superação de relações de opressão a partir de nosso posicionamento político.

Admitir a inexorabilidade do design hegemônico implica em constantemente ressignificar e recriar o que entendemos como design. Conforme Johan Redström (2017) ressaltou, todo design que emerge de um programa de pesquisa de design coerente é, ao mesmo tempo, uma definição de design feita por meio desse próprio design. Isso não é apenas um exercício linguístico. Redefinir o design permite aos designers acolher o "inédito viável" (FREIRE, 2021), abrindo portas para a ação transformadora, enquanto examina, simultaneamente, por meio da teoria, as contradições geradas pelas ações dos designers.

Na construção participativa do espaço do laboratório, nos encontros formativos e também no trabalho com movimentos sociais, os participantes perceberam as opressões sentidas, mas que nem sempre são entendidas claramente devido à consciência ingênua (VIEIRA PINTO, 2020). As práticas realizadas dentro e fora do LADO denunciam estruturas injustas por meio da inserção de análise crítica da realidade articulada pelos sujeitos ali presentes. Esta denúncia é típica do processo de conscientização e emancipação em um design participativo que acolhe as mais diversas pessoas e instiga a geração da consciência crítica (SANTOS, 2002), visto que pretende possibilitar a desmistificação do mundo e a possibilidade de anúncio de um menos desumanizante (FREIRE, 1980).

Ao longo dos experimentos, percebeu-se como aqueles mais engajados nas ideias e práticas foram além no processo de conscientização coletiva. A vontade e a ação do ser com autonomia são indispensáveis para transformar em realidade a imagem subjetiva de um futuro a ser feito por meio de projetos existenciais. Nesse sentido, é notável ver como alguns estudantes participantes do LADO desenvolveram grande autonomia, conduzindo ações de formação, como a oficina de Lambe Lambe, o clube do livro ou o desenvolvimento do mural em homenagem a Paulo Freire. Entretanto, também se mostra desafiador que essa autonomia ainda não esteja plenamente presente em muitos participantes do LADO, que têm dificuldade de se libertar do papel de ouvinte passivo que a universidade na maioria das vezes lhes confere (ANGELON E VAN AMSTEL, 2021).

Outro desafio que vem da epistemologia freireana é a práxis, conceito caro ao LADO, mas que muitas vezes foi difícil de realizar, com momentos do projeto muito focados em discussões críticas que pouco impactaram no entorno, assim como momentos de muita ação onde a reflexão foi deixada mais ao lado do LADO. O desenvolvimento da consciência crítica aliada à transformação da realidade é um desafio constante.

No tocante à descrição aqui oferecida, nota-se a dificuldade de documentação, visto que a escrita centrada em "poucas mãos" não abarca essa horizontalidade que buscamos no espaço do projeto existencial. Com o argumento de uma neutralidade da forma, o campo específico da pesquisa acadêmica é reducionista na representação das diferenças (ARCOVERDE JUNIOR, 2021). Aqui fica o questionamento acerca dos limites de registro no campo universitário: como documentar de forma a não propagar opressões por meio da forma e da linguagem? Como criar registros de um projeto acadêmico que subverta os usos da linguagem, de maneira a reconhecer a diversidade dos seres?

Com este trabalho, nos propusemos a pensar o design como projeto existencial e, portanto, um direito humano, lançando mão de dois pensadores latino-americanos, Álvaro Vieira Pinto (2005; 2020; 2021) e Paulo Freire (1980; 2021). A perspectiva dialético-existencial não é contra a profissionalização do design; ela permite vislumbrar uma nova forma de atuação para este profissional, como um catalisador do processo participativo de um defensor do direito de se auto-projetar. Nessa perspectiva, todo ser humano deve exercer seus direitos democráticos também no espaço do projeto, projetando assim suas existências através de um design participativo que instigue a consciência crítica nas pessoas e as engaje na construção de um futuro menos opressivo. Neste sentido, outros designs munidos de ferramentas ontológicas e epistemológicas dos excertos Freireanos tem grande potencial

para questionar "quem cria o mundo" e "quem tem o direito de projetar este mundo", bem como exercer esta práxis contra-hegemônica que é, ao nosso ver, libertadora e revolucionária.

Referências

ALVES, Lucas Bezerra. **Exercícios de mobilização sócio-espacial:** o Jogo Oasis. 2018. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Minas Gerais.

ANGELON, Rafaela; VAN AMSTEL, Frederick. Monster aesthetics as an expression of decolonizing the design body. **Art, Design & Communication in Higher Education**, v. 20, n. 1, p. 83-102, 2021. https://doi.org/10.1386/adch_00031_1

ANSARI, Ahmed. Decolonizing design through the perspectives of cosmological others: Arguing for an ontological turn in design research and practice. **XRDS**: Crossroads, v.26, n.2, Winter 2019 pp 16–19 https://doi.org/10.1145/3368048

ARCOVERDE JÚNIOR, José Carlos Porto. **A colonialidade presente nas pesquisas da revista Estudos em Design.** 2021. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pernambuco.

BOAL, Augusto. **Técnicas latino-americanas de teatro popular:** uma revolução copernicana ao contrário. Editora Hucitec, 1979.

BOAL, Augusto. **Jogos para atores e não-atores**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

BUCHANAN, Richard. Human dignity and human rights: Thoughts on the principles of human-centered design. **Design issues**, v. 17, n. 3, p. 35-39, 2001.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design.** Editora Blucher, 2008.

CARDOSO, André Luiz Carvalho; CARVALHO, Ricardo Artur; NECYK, Barbara; NOURY, Carolina; MARTINS FILHO, Tarcísio. Para pensar outros designs. **Arcos Design,** v.14, n.2, 2021, pp. 4-5. https://doi.org/10.12957/arcosdesign.2020.70358

COOPER, Alan. **The inmates are running the asylum.** Vieweg+ Teubner Verlag, 1999.

EHN, Pelle. **Work-oriented design of computer artifacts.** 1988. Tese de Doutorado. Arbetslivscentrum.

ELEUTÉRIO, Rafaella Peres; VAN AMSTEL, Frederick. Questões de cuidado na formação de uma coalizão de design feminista. **Arcos Design,** Rio de Janeiro, v. 16, n. 1, pp. 373-399, jan./2023. https://doi.org/10.12957/arcosdesign.2023.71093

ESCOBAR, Arturo. **Designs for the pluriverse:** Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds. Durham and London: Duke University Press, 2018.

FREIRE, Paulo. **Conscientização**. Cortez & Moraes Editora, 1980.

_____, Paulo. **Extensão ou comunicação?**. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2014.

_____, Paulo. **Pedagogia do oprimido.** São Paulo: Paz e Terra, 2021. 256p.

GONZATTO, Rodrigo. F. **Usuários e produção da existência:** contribuições de Álvaro Vieira Pinto e Paulo Freire à interação humano-computador. Tese (Doutorado em Tecnologia e Sociedade) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2018.

GONZATTO, Rodrigo Freese; VAN AMSTEL, Frederick; JATOBÁ, Pedro Henrique. Redesigning money as a tool for self-management in cultural production. **Pivot 2021: Dismantling/Reassembling**, Toronto, Canada, 2021. https://doi.org/10.21606/pluriversal.2021.0003

GUTIÉRREZ BORRERO, Alfredo. Dessobons: when design is the other (of many others). In M. Mortensen Steagall and S. Nesteriuk (Eds.) **Proceedings of LINK 2022 4th Edition of the International Conference of Practice and Research in Design & Global South**, v.3, n.1, pp. 17-20, 2022. http://dx.doi.org/10.24135/link2022.v3i1.190

KRISTIANSEN, Per; RASMUSSEN, Robert. **Construindo um negócio melhor com a utilização do Método LEGO Serious Play**. DVS editora, 2015.

LÖBACH, B. **Design Industrial:** bases para a configuração de produtos industriais. Blucher, 2012.

MANZINI, Ezio. **Design, when everybody designs:** An introduction to design for social innovation. MIT press, 2015.

MARMENTINI, Gabriel; PINHEIRO, Daniel. Filosofia Elos: uma ferramenta para realização de sonhos em comunidades e organizações. **Reflexos da Formação em Administração Pública**. 2017.

MARX, Karl. **O Capital-Livro 1:** Crítica da economia política. Livro 1: O processo de produção do capital. Boitempo Editorial, 2015.

NETTO, José Paulo. Introdução ao método da teoria social. **Serviço Social:** direitos sociais e competências profissionais. Brasília: CFESS/ ABEPSS, p. 668-700, 2009.

NOEL, Lesley-Ann et al. Pluriversal Futures for Design Education. **She Ji**: The Journal of Design, Economics, and Innovation, v. 9, n. 2, p. 179-196, 2023. https://doi.org/10.1016/j.sheji.2023.04.002

ORWELL, George. **A revolução dos bichos.** São Paulo: Círculo do Livro, 1945.

OKABAYASHI, Júlio César Tamer; DOS SANTOS, Maria Cecília Loschiavo. A history of design education in Brazil: A decolonial perspective. In: **Artistic Cartography and Design Explorations Towards the Pluriverse**. Routledge, 2022. p. 189-194.

REDSTROM, Johan. **Making design theory**. MIT Press, 2017.

RIBEIRO, Leila A. M. **Design como propulsor do processo da aprendizagem contemporânea.** Dissertação (Mestrado em Design), UNB, Brasília, 2018.

SANTOS, Sandro da S. dos. **O design participativo do sistema de informações da Associação dos Agricultores Ecológicos das Encostas da Serra Geral - AGRECO.** Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina. 2002.

SANTOS, William Bizotto dos. **Bagunçada igual a gente:** formação crítica e prática de liberdade no Laboratório de Design contra Opressões. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Design) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba. 2023.

SERPA, Bibiana O. ; AMSTEL, Frederick M. C. van ; MAZZAROTTO, Marco ; CARVALHO, Ricardo Artur P. ; GONZATTO, Rodrigo Freese;

BATISTA, Sâmia . Design como prática de liberdade: a rede Design & Opressão como um espaço de reflexão crítica. In: CRUZ, Cristiano C.; KLEBA, John B.; ALVEAR, Celso A. S.. (Org.). **Engenharias e outras práticas técnicas engajadas. Volume 2 – Iniciativas de formação profissional.** 1ed. Campina Grande, PB: EDUEPB, 2021, v. 2, p. 433-468. http://eduepb.uepb.edu.br/download/engenharia-e-outras-praticas-tecnicas-engajadas-vol-2/?wpdmdl=1836&masterkey=618ed68a15375

SERPA, Bibiana Oliveira. **Por uma politização do design:** caminhos entre o feminismo e a educação popular.. Tese (Doutorado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.

SILVA, R. B.; KIRA, Gustavo; MERKLE, Luiz Ernesto. Da construção para o proceder digital: uma problematização de conceitos de projeto por meio de Vieira Pinto. **jornadas Latinoamericanas de Estudos Sociais da Ciência e da Tecnologia**, v. 11, 2016.

SILVA, Sâmia Batista e. **Design nas bordas:** juventude periférica, re-existências e decolonialidade em Belém do Pará. 2022. 198 f. Tese (Doutorado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.

TLOSTANOVA, Madina. On decolonizing design. **Design Philosophy Papers**, 2017. https://doi.org/10.1080/14487136.2017.1301017

VAN AMSTEL, Frederick M. C.; BATISTA, Sâmia ; SERPA, Bibiana O. ; MAZZAROTTO, Marco ; CARVALHO, Ricardo Artur P. ; GONZATTO, Rodrigo Freese . Insurgent Design Coalitions: The history of the Design & Oppression network. In: **II PIVOT 2021 Virtual Conference, 2021, London, UK (Online). Proceedings of the II PIVOT 2021 Virtual Conference.** London, UK: Design Research Society (DRS), 2021. p. 167-182. https://doi.org/10.21606/pluriversal.2021.0018

VAN AMSTEL, Frederick M. C.; GONZATTO, Rodrigo Freese. Existential time and historicity in interaction design. **Human–Computer Interaction**, v. 37, n. 1, p. 29-68, 2022. https://doi.org/10.1080/07370024.2021.1912607

VAN AMSTEL, Frederick M. C.; BOTTER, Fernanda; GUIMARÃES, Cayley. Design Prospectivo: uma agenda de pesquisa para intervenção projetual em sistemas sociotécnicos. **Estudos em Design,** v. 30, n. 2, 2022. https://doi.org/10.35522/eed.v30i2.1458

Como referenciar

dos SANTOS, William Bizotto; MAZZARATTO, Marco; van Amstel, Frederick Marinus Constant. Tomando um LADO: formação crítica e prática extensionista no Laboratório de Design contra Opressões. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 1, pp. 143-175, jan./2024. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign.

DOI: https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2024.78425

A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 3.0 Não Adaptada.

Recebido em 10/08/2023 | Aceito em 14/11/2023

arcos DESIGN

Um livro é um livro; no entanto, se move

Amanda Monteiro Gonçalves (UEMG, Brasil)
amandamontt@gmail.com

Sérgio Antônio Silva (UEMG, Brasil)
sas.sergiosilva@gmail.com

Arcos Design
Rio de Janeiro, v. 17, n. 1, Janeiro 2024, pp. 176-188. ISSN: 1984-5596
https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign

Um livro é um livro; no entanto, se move

Resumo: Determinar o conceito de livro com clareza é um desafio, visto que o objeto foi muito modificado ao longo de sua existência, considerando também os seus precedentes, como o rolo de pergaminho, e suas atuais versões virtuais, os e-books, sem suporte exclusivo, tanto em relação a dispositivos, quanto ao próprio projeto gráfico. Aqui, levantamos uma provocação acerca da essência de um livro, ou seja, aquilo que nos permite reconhecê-lo como um livro. Levantamos o problema de uma definição circular e nos aproximamos de sua definição com o apoio do paradoxo de Teseu e da teoria dos problemas perversos (Wicked Problems) de Rittel e Webber. Nosso objetivo é incentivar a reflexão sobre os objetos de nosso trabalho como designers, editores e pesquisadores de livros e nos questionarmos se o domínio de uma definição poderia impactar em nossos ofícios, em termos de fluidez, precisão e criatividade.
Palavras-chave: Conceito, Filosofia do Design, Livro, Wicked Problems.

A book is a book; yet it moves

Abstract: *Determining the concept of a book clearly is a challenge, since the object has been greatly modified throughout its existence, also considering its precedents, such as the parchment roll, and its current virtual versions; e-books, without exclusive support, both in terms of devices and the graphic design itself. Here, we raise a provocation about the essence of a book, that is, what allows us to recognize it as a book. We raise the problem of a circular definition and approach its definition with the support of Theseus' paradox and the theory of Wicked Problems of Rittel and Webber. Our goal is to encourage reflection on the objects of our work, as designers, editors and researchers of books, and to question ourselves if mastering a definition could impact our crafts, in terms of fluidity, precision and creativity.*
Keywords: *Book, Concept, Philosophy of Design, Wicked Problems.*

1. Introdução

Os livros que comumente acessamos em nosso imaginário, enquanto signos, se distanciam cada vez mais daqueles livros com os quais temos contato cotidianamente. Aquele códice tradicional perdeu o protagonismo – ou, ao menos, a exclusividade nas estantes. Com a expansão das editoras e feiras gráficas independentes, em especial, nos deparamos com uma variedade imensa em relação à produção gráfica, bem como ao projeto gráfico. Em tamanhos, extensões, acabamentos, impressões. Livros sem uma palavra, livros feitos para serem destruídos, livros interativos. Livros de doze páginas ou duas mil, livros que cabem na palma da mão ou maiores que uma pessoa. Livros de folhas avulsas, sem cola, grampo ou costura. Livros em envelopes ou de capa dura. O que tornaria todos esses objetos *livros*, de fato?

Já faz tempo que não cabe ao livro ser apenas folhas preenchidas, unidas por cola ou costura. Seus antecessores já fugiam a esse acabamento: rolos de pergaminho, placas de argila. Depois da invenção da prensa de tipos móveis, a reprodução permitiu variações nas categorias de impressos, como um jornal, uma revista ou um livreto; são todos artefatos capazes de carregar textos, mas algumas mudanças em sua estrutura ou funções os fazem ter outros nomes. Não precisariam se chamar *livro*. Porém, pensando ao longo do tempo, seria mais fácil ampliar a definição de *livro* para abranger todos esses suportes ou apelar para um neologismo? Uma tábua de argila feita há mais de quatro mil anos estaria mais próxima do que entendemos como livro do que um *fanzine*?

Quando trabalhamos com conceitos, pensamos em palavras ou expressões que têm um peso de significação consolidado. O objetivo deles é, afinal, capturar uma *essência* com alguma estabilidade; é aquilo que nos permite reconhecer uma coisa dessa maneira, percebendo suas leis e estrutura interna (BREITBACH, 1988, p. 122). Ele não deve ser confundido com o objeto, mas é, na realidade, um signo dele, para dizer em termos peircianos; algo que busca representá-lo em alguma capacidade. É um símbolo, uma convenção social: a palavra que permite que os falantes de uma mesma língua identifiquem aquilo enquanto conversam. O signo bem estabelecido é aquilo que, por exemplo, nos permite falar a mesma língua sem precisar recorrer a extensos sistemas sígnicos para colocar os interlocutores no mesmo patamar. Sem conhecer a palavra *livro*, precisaríamos dizer, por exemplo: "objeto portátil que carrega uma extensão de conteúdo verbal e/ou visual", tornando a troca mais complexa.

Assim, propomos uma reflexão sobre o que compõe a suposta essência de um conceito, ou de uma *ideia*, aplicada nesse objeto simultaneamente familiar e peculiar que é o livro. Colocamos essa discussão como uma provocação

para nos localizarmos diante de convenções (como é dar nome a algo) e os automatismos derivados delas (como é compreender, sem esforços, que certos objetos detêm certos nomes). O livro é uma escolha assertiva, visto que acompanha a história da humanidade; anda lado a lado com a história da escrita e pode, assim, retratá-los: humanidade e registro. Ademais, compreender a essência desse objeto demonstra-se um desafio real. Existe uma máxima bem difundida para a escrita, que é a de que, para quebrar as regras com maestria, é preciso conhecê-las bem. Sem saber em que consiste um livro, temos a mesma fluidez ao criar esse objeto, como designers, editores, escritores, leitores? Ter certo domínio da definição de *livro* pode aperfeiçoar processos e criações editoriais e nos permitir organizar nossos ofícios com mais precisão e criatividade ao redor desse objeto? Questões relativas à capacidade da língua, de nos dar bases para estimar a materialidade que os conceitos guardam, podem ser consideradas como *wicked problems*[1]? Essas são algumas das indagações que levantamos para nos orientar de modo a nos aproximar de uma solução adaptável, mas não fluida em demasia.

2. Um livro é um livro

Dentre as definições possíveis para o livro, citamos algumas. É um produto portátil que consiste em páginas de conteúdo reunidas. Parte da relação entre um substrato, que pode ser físico ou digital, e um conteúdo, que pode consistir de palavras, códigos e imagens (SCHMIDT; SANTOS, 2020). Em relação ao conteúdo, é a forma mais antiga de registrar conhecimentos, ideias e crenças (HASLAM, 2007, p. 6). Para a Unesco, restringe-se a "uma publicação impressa não-periódica com, no mínimo, 49 páginas envoltas por capas, publicada em um país e disponibilizada ao público" (RIBEIRO, 2011, p. 98). Segundo a lei nº 10.753, de 30 de outubro de 2003, artigo 2º, é "a publicação de textos escritos em fichas ou folhas, não periódica, grampeada, colada ou costurada, em volume cartonado, encadernado ou em brochura, em capas avulsas, em qualquer formato e acabamento" (BRASIL, 2003). Também: é um "símbolo histórico, entrecruzado por textos que possuem estabilidade de informação", e o conteúdo se estenda no tempo (ARAÚJO, 2008). Por isso é apreciado; valorizamos a sua durabilidade por concebermos sua existência como algo que faz perdurar a memória da humanidade (GOMES; CARVALHO, 2022). Talvez, a descrição mais valiosa seja a que contempla sua importância

1 *Wicked problems*, ou "problemas perversos", é um termo cunhado por Horst Rittel na década de 1960 para designar problemas mal formulados do sistema social, em que as variáveis para abordá-los são diversos e a informação se ramifica, dificultando a tomada de decisões e impossibilitando uma solução definitiva (BUCHANAN, 2022).

no desenvolvimento da humanidade, intelectual, cultural e econômico (HASLAM, 2007, p. 12). "Livros de papel já eram mídias móveis", como disse Ana Elisa Ribeiro (2011, p. 98).

Buscar descrições é evitar a armadilha da definição circular: um livro é um livro! Ou: um livro é aquilo que seu criador nomeou como um livro. Em um dicionário, a circularidade ocorre quando uma palavra é definida por um sinônimo (COSTA; SILVA, 2018), e assim, não se agregam novas informações ao fazê-lo, como ao recitar um silogismo[2]. Dessa maneira, não se enquadra naquilo que investigamos: compreender no que consiste o livro enquanto definição, a partir da premissa de que o conceito compõe e guia a observação; logo, nossa interpretação do que é o livro interfere em nossa relação com ele: seja construindo-o ou lendo-o.

Ribeiro e Milani (2009, p. 56-59) sintetizaram os propósitos do conceito para o conhecimento, bem como seu esvaziamento, da seguinte maneira:

> Conceitos e categorias podem constituir uma tessitura teórica que se desenvolve com vários propósitos. O primeiro propósito é o de se construir redes de conhecimento referencial a partir do que se procura estudar, interpretar, analisar. [...] O segundo propósito: a constituição dos conceitos permite o desenvolvimento de categorias ditas analíticas que, em princípio, conforme determinados valores da ciência moderna, poderão subsidiar a leitura, a interpretação, a crítica dos objetos selecionados para a pesquisa. No entanto, será sempre necessário conceder maleabilidade aos conceitos e, consequentemente, às categorias de modo a permitir-lhes um movimento compatível com os movimentos do *corpo do mundo*. [...] O passo seguinte, trágico, resulta no descolamento do próprio conceito em relação ao mundo. Desconsidera-se, assim, que o conceito se constrói através do contato e das relações: entre os sujeitos e o mundo; entre os conceitos e os *corpos do mundo*. Tal descolamento implica o empobrecimento do conceito que, deste modo, se transforma em um modelo radical-conservador que deseja a autonomia em relação ao mundo: conceito esvaziado de mundo e de significado. Entretanto, o maior empobrecimento é a explicitação da desconsideração teórica de que um conceito social é a expressão das relações de constituição entre os sujeitos e o mundo, entre o sujeito do conhecimento e o objeto do conhecimento.

A dificuldade de se definir um conceito como "livro" pode não ter um impacto claro em um primeiro momento, mas o exercício dessa reflexão pode ser considerado e aplicado a outras ideias, para pensar nesse cálculo

2 Um silogismo bem conhecido é aquele expresso pela dedução "todo homem é mortal".

hipotético que determina o tanto de abrangência que um conceito deve ter e o quanto de indeterminação precisa ou pode resguardar. Pensamos aqui no conceito em três utilidades específicas: 1) um signo convencionado que torna a comunicação uma possibilidade; 2) aquilo que nos permite conhecer, interpretar e criticar algo e, por consequência, 3) participa de nossa relação com a realidade, com a linguagem e com os fenômenos, interferindo em nossa percepção sobre eles.

Se a característica fundamental de um livro é ser portátil[3], o que excluiria, portanto, as primeiras tábuas de argila com inscrições como "livros", *per se*, como tomamos projetos como o *Guinness World Records*, com categorias de maior livro, ou mais pesado[4]? De que tipo de portabilidade se trata? As tábuas de argila não seriam de transporte mais fácil do que os extravagantes livros "recordistas"? Estaria, então, necessariamente relacionado ao papel, negando possibilidades como o livro de tecido[5]? Seria definido pelo propósito, o grande norteador: transmitir textos? Como ficariam, então, os livros apenas ilustrados, com fotografias, colagens ou ilustrações?

Para abstrair as definições levantadas anteriormente, propomos um olhar para o conceito como movente e referencial, mais relacionado a uma ideia hieraclitiana, desenvolvida a seguir com o auxílio de uma história.

3. No entanto, ele se move

E pur si muove é a frase presumivelmente proferida por Galileu em um julgamento onde era condenado por sua teoria heliocêntrica. Não há registros de que isso tenha, de fato, ocorrido; no entanto, como um artifício simbólico, ao não ceder à pressão de um tribunal para negar a verdade, a frase, que se traduz como "no entanto, ela [a Terra] se move [ao redor do Sol]" representa a persistência diante daquilo que é concreto. Apropriamo-nos dela aqui a partir da seguinte hipótese: mesmo diante da pressão da língua, da escolha precisa de palavras e da aparente estaticidade do conjunto

3 Para o professor e pesquisador Aníbal Bragança (1944-2022), essa é a característica imprescindível em um livro. Disponível em: https://novaescola.org.br/conteudo/2547/quem-inventou-o-livro. Acesso em: 17 fev. 2023.

4 De acordo com o site oficial, as medidas do maior livro são 5 metros por 8.06 metros e peso de aproximadamente 1500 quilos. Faria sentido determinar esse "recorde" se levantarmos a portabilidade como necessidade primordial para um livro cumprir? Dados coletados em: https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/largest-book. Acesso em: 17 fev. 2023.

5 Livros de tecido (Reportagem TVU Uberlândia - 27/06/2014). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=JttAbkx8ia4. Acesso em: 19 fev. 2023.

significante-significado, não configura uma contradição (ou uma heresia, para entrar nos termos da história) dizer que um conceito pode ser bem definido (ou seja, não cair em uma tautologia "um livro é um livro") e, ainda assim, se transformar: sofrer alguma mutação por se adequar e adaptar ao contexto – inclusive, histórico.

Para complementar esse raciocínio, lançamos mão de uma história como um apoio para a explicação: um paradoxo conhecido como *O navio de Teseu*. Defendemo-lo como uma metáfora para se pensar definições que persistem, ainda que com mudanças, ao longo dos anos. A seguir, o incorporamos a partir da nota de rodapé de Vieira (2019, p. 13):

> O paradoxo do Navio de Teseu foi publicado pela primeira vez no trabalho de Plutarco, filósofo grego seguidor de Platão. Ele descreveu como Teseu (o rei fundador de Atenas) retornou de uma longa viagem pelo mar. Ao longo de todo o percurso, todas as velhas e desgastadas placas de madeira que formavam o navio foram sendo arrancadas e substituídas por placas de madeiras novas e fortes. As placas velhas de madeiras eram jogadas ao mar. Quando Teseu e sua tripulação finalmente retornaram da viagem, cada placa de madeira do navio havia sido trocada e descartada. Isso leva às seguintes perguntas: o navio em que eles retornaram era o mesmo em que partiram, apesar de agora as placas de madeira serem completamente diferentes? E se o navio ainda tiver uma placa de madeira original em sua estrutura? E se houver duas placas de madeira original em sua estrutura? Isso mudaria a resposta de alguém?

Mencionamos, no início deste artigo, como um termo captura uma essência estável. Em um ponto de interpretação platônico, a essência é algo consistente, onde reside a verdade, o real, grosseiramente falando. Como a conceituação diz respeito à busca por capturar leis e estrutura interna (BREITBACH, 1988, p. 122), o caráter perene parece óbvio. Na filosofia, conceitos trazem o sentido de "representação de um objeto pelo pensamento"; é a "ação de formular ideias por meio de palavras, definição, concepção, noção, ideia, julgamento" (MEYEREWICZ, 2011, p. 39). Existe algo que nos permite identificar um mesmo objeto e nos permite nomeá-lo dessa forma, mesmo que em contextos ou tempos diferentes. Assim, aplicamos o paradoxo de Teseu.

O livro, tal qual conhecemos, existe em estrutura de códex desde muito antes da invenção da prensa móvel por Gutenberg, em meados do século XV. No que diz respeito a acabamentos e materiais, bem como no processo de produção e diagramação, o artefato jamais deixou de mudar, figurando em uma constante espiral de atualizações que se move em uma direção (ou dimensão) temporal. É dizer: ele se encontra em um processo criativo

coletivo. A noção de processo criativo eterno, onde as semioses não se encerram, faz parte da semiótica de Peirce e da crítica de processos[6]. O movimento é a regra: a ciência está em constante aperfeiçoamento, projetos de design podem sempre receber novas edições ou *rebrandings*, artefatos mudam quando as condições sociais e econômicas o permitem – ou o obrigam. É possível dizer que tudo muda, mas segue o mesmo?

Se pensarmos no artefato como o objeto que cumpre certo propósito em um momento de determinada sociedade, mais do que o meio físico que possibilita que isso aconteça, o livro poderia, sim, mudar nesse deslocamento temporal, e ainda conter em si a imaterialidade de sua função: carregar, da maneira possível para aquele contexto, uma informação. O livro é o índice que permite a interação da leitura. As maneiras (de processo até os materiais escolhidos) se diversificam conforme a sociedade se modifica, sem deixar de incorporar os antecessores. Em sua plasticidade, afinal, a língua também é viva, passa a agrupar novas variações. A questão que permanece é que, para dar conta de englobar todos esses momentos e variações em um mesmo período, a definição se torna cada vez mais vaga, imprecisa. *Definir*, no entanto, é delimitar, e uma nova contradição se acende. Nosso navio, ao não abrir mão de nenhuma peça, sendo estas cobertas, envernizadas, guarda para si todos os fragmentos. Mesmo aqueles dos quais ele precisa se livrar, continuam residindo em sua história – e talvez, em algum porão. O navio livresco são dois, são todos os derivados.

O livro diz respeito ao contato com o leitor. Um livro que jamais saiu da gaveta do autor não seria um livro, de fato, pois este não contribuiria para o desenvolvimento da humanidade, como mencionado por Haslam (2007, p. 12). Existe algo nas definições listadas que pode configurar um complemento. Para complementar a precisão conceitual, podemos deslocar a questão para outro centro; é isso que o pensamento em *wicked problems* nos proporciona. Rittel e Webber (1973) já haviam colocado: redefine-se a sintaxe "o que estes sistemas fazem?", ao invés de "do que estes sistemas são feitos?", onde a própria elaboração do problema é um *wicked problem*, que se encerra não por tê-lo resolvido, mas por considerar o ponto em que chegou "suficientemente bom" (RITTEL; WEBBER, 1973, p. 162).

Para chegar até o leitor, esse texto precisa tomar alguma forma, seja ela a partir de um dispositivo como o leitor de *e-books*, seja o papel encadernado. A portabilidade, no entanto, permanece ambígua. Móveis são portáteis, no sentido de que podem ser deslocados de um ambiente a outro. Podem

6 Sobre processos de criação, inacabamento e mobilidade, ver Salles (2011).

pesar cinco ou quinhentos quilos; caso não estejam fundidos a um piso ou parede, são, sim, portáteis; *móveis*, moventes. Há livros em diferentes níveis de portabilidade. Para Gill (1988, p. 105), o design do livro deve ser guiado pelas mãos e pelos olhos:

> A book is a thing to be read — we all start with that — and we will assume that the reader is a sensitive as well as a sensible person. Now, the first thing to be noticed is that it is the act of reading & the circumstances of that act which determine the size of the book and the kind of type used; the reading, not what is read. A good type is suitable for any and every book, and the size of a book is regulated not by what is in it but by the fact that it is read held in the hand (e.g. a novel), or at a table (e.g. books of history or reference with maps or other necessarily large illustrations), or at a desk or lectern (e.g. a missal or a choir book), or kept in the pocket (e.g. a prayer book or a travellers' dictionary)[7].

O movimento do conceito não precisa se relacionar apenas a um marcador temporal. A mudança se desloca a partir das influências sociais e culturais. Em sua tese, Silva (2019, p. 207) responde à questão: "as inúmeras definições de design ao longo de sua curta história e a ampliação de seu campo de atuação têm alguma relação com a equivalente expansão do universo artístico contemporâneo?" de forma afirmativa. O design aqui diz respeito a escolhas formais e materiais em relação a esse suporte. A cada viés escolhido para pensar no que agrupa e distingue livros, teremos, invariavelmente, uma abertura semântica para o lado preterido. Se a definição for reescrita para afirmar o livro como aquele caráter imaterial, independente da forma que o carrega, ficará demasiadamente amplo o que confere a descrição física. Móveis poderiam ser livros, roupas poderiam ser livros: desde que se atenham ao tal propósito de carregar textos. E, no contrário, se o códex de papel fosse o foco, um caderno em branco poderia, sim, ser um livro. Quanto mais se restringe, mais se deixa de fora; seja pelo conteúdo, pelo número de páginas, pela forma. E qual seria o nome dado a esses *outros*?

7 Em tradução livre: Um livro é algo para ser lido – vamos começar por isso – e vamos assumir que o leitor é tão sensato quanto é sensível. Agora, a primeira coisa que devemos perceber é que é *o ato da leitura* e *as circunstâncias daquele ato* que determina o tamanho do livro e o estilo tipográfico usado; a leitura, não *o que* é lido. Uma boa tipografia é adequada para qualquer livro, e o tamanho do livro está de acordo não pelo que está nele, mas sim, pelo fato de que é lido e segurado nas mãos (ex: um romance) ou na mesa (ex: livros de história ou referência com mapas ou outras ilustrações grandes) ou em uma escrivaninha ou atril (ex: um missal ou livro de coro), ou mantido no bolso (ex: um livro de oração ou um dicionário de viagem).

É inerente ao conceito se mover em alguma perspectiva. O que pode aparentar contraditório não é algo inválido; *contraditório* e *coerente* não são antagônicos. Por isso, é possível pensar em coisas que mudam, mas permanecem as mesmas, em algum grau ou perspectiva. Não diríamos "livro de papel" por ser uma redundância, a princípio, mas o "livro de tecido" troca algumas placas de madeira do navio, sem deixar de sê-lo; chama a atenção para o material por ser algo fora do esperado, bem como dizer "livro digital". A referência do livro desde a invenção do códex de papel é o próprio códice. Por mais que nem todos os livros sejam de papel, tê-lo como esse núcleo é importante para que a vagueza, no geral, não nos engula em suas elaborações cheias de incerteza. Mantilla (1999) denuncia a vagueza na linguagem utilizada, de modo geral, por teóricos do pós-modernismo, e afirma que se utilizam de uma escrita cheia de nuances, incertezas de modo que chega a confundir o leitor, fazendo-o duvidar da própria capacidade intelectual. É valioso preservar um pouco das essências de Platão para que a confusão da linguagem não nos paralise. E voltamos, por fim, ao dito popular que afirma ser importante conhecer as regras para saber como quebrá-las – e identificar onde é possível fazê-lo.

4. Considerações finais: a definição do livro enquanto um *wicked problem*

Foram muitas as perguntas levantadas para investigar esse assunto, e muitas delas seguirão sem respostas. Para o problema de se definir um livro, encontramos um alinhamento com a descrição proposta por Rittel e Webber acerca dos *wicked problems*. Não se formula definitivamente; não há um critério para determinar que o problema foi resolvido; não cabe à solução uma resposta "verdadeiro ou falso"; e assim por diante. A estratégia escolhida aqui foi a de utilizar um paradoxo para nos auxiliar a construir um raciocínio. O livro tangencia com facilidade as quatro grande áreas do design (BUCHANAN, 2022); oferece, portanto, muitas perspectivas para abordar o problema de sua conceituação. Essa abordagem buscou atravessá-lo em sua totalidade.

O livro é um objeto primariamente visual; possui uma extensão de informações que se expressa via certa materialidade. Essa mensagem se materializa em um sistema de escrita, imagem e elementos híbridos para que o leitor possa ter efetivar algum contato. Para que ele se efetive, o sistema de escrita pode ser o braile; e também conhecemos a variação do audiolivro. Mesmo primariamente visual, usamos vários sentidos para perceber o objeto; muitas vezes, sem o uso da visão. São mudanças que tornam ativa a possibilidade de acesso à informação. Para além do conteúdo textual de um manuscrito, há uma carga de significação que se manipula por meio do

projeto gráfico e da proposta de produção gráfica. Assim, para cada momento sociocultural, escolher criar um livro do modo mais convencional àquele momento representa uma proposta; desviar, traz outros sentidos. Seja em rolo, códice ou lâminas avulsas, o livro é regido por uma ordem interna que não se oferece em um só momento. Por esse motivo, a informação é recortada pela moldura da mancha gráfica: a parte que se apresenta ao leitor em determinado momento, lida tabular e linearmente.

Defendemos que, sim, conhecer a fundo a definição de um artefato interfere em sua confecção ao atravessar dimensões do objeto que, muitas vezes, não tomamos consciência, e alcançá-las pode alavancar novas conexões na criação. É, sim, possível que o conhecimento engesse alguns; isso diz respeito à interação de cada sujeito com a informação, em sua subjetividade. Mas é inegável que reconhecer uma estabilidade, um limite próprio do artefato, funciona como um ponto de orientação. Criar irrestritamente é uma pressão imensa. A partir de algumas margens organizadoras, transitamos melhor no processo.

Chamamos a atenção para algumas regras gerais sobre os *wicked problems*, conforme traduzido em Buchanan (2022): o problema não ter uma formulação definitiva, e estabelece uma solução de acordo com a questão, que irá ressaltar determinada perspectiva ou viés; para responder a esse tipo de elaboração, não há uma maneira de saber que se alcançou uma solução definitiva, e sim uma suficientemente boa; além disso, solucionar aquela formulação em determinado contexto e temporalidade não é atingir a totalidade da questão. A discussão filosófica acerca de definições é incorporada ao design de modo que possamos refletir sobre por que as coisas são como são (SILVA, 2019, p. 208), o que nos permite também arejar nossa percepção a respeito dos automatismos – na interpretação e na criação de um projeto.

Referências

ARAÚJO, Emanuel. **A construção do livro**: princípios da técnica de editoração. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, Brasília: Instituto Nacional do Livro, 1986.

BRASIL. Lei nº 10.753, de 30 de outubro de 2003. Institui a Política Nacional do Livro. Brasil: Casa Civil, [2003]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.753.htm. Acesso em: 3 abr 2023.

BREITBACH, Áurea Correa de Miranda. Notas sobre a importância metodológica dos conceitos. **Ensaios FEE**, v. 9, nº 1 (1988): 121-125.

BUCHANAN, Richard. Wicked problems no pensamento de design. **Estudos em Design**, v. 30, n. 1 (2022), p. 6-27. https://doi.org/10.35522/eed.v30i1.1382. [Tradução do artigo "*Wicked Problems in Design Thinking*", de 1992].

COSTA, Lucimara; SILVA, Sabela. A variação denominativa explícita na Lexicografia no Brasil: pressupostos para a organização microestrutural do Dicionário de Lexicografia Brasileira . **Ibérica**, n. 36, p. 93–118, 2 Jan. 2018.

GILL, Eric. An essay on typography. Jaffrey, New Hampshire: David R. Godine Publisher inc., 1988.

GOMES, Carolina; CARVALHO, Flaviane. Tendências do mercado educacional e seus efeitos na produção editorial de materiais preparatórios para concursos. **Revista (Entre Parênteses)**, v. 11, n. 1, p. e022001, 21 jul. 2022. Disponível em: http://publicacoes.unifal-mg.edu.br/revistas/index.php/entreparenteses/article/view/1958/1485. Acesso em: 7 out. 2022.

HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II**: como criar e produzir livros. São Paulo: Edições Rosari, 2007.

MANTILLA, Karla. Let Them Eat Text: The Real Politics of Postmodernism. **Off Our Backs**, vol. 29, no. 8, 1999, pp. 7–16. Disponível em: http://www.jstor.org/stable/20836442. Acesso em 28 out. 2022.

MEYEREWICZ, André Borges. O Conceito: concepções, pensamentos e reflexões. **Transverso**, n. 2, 2011. p. 38-51.

RIBEIRO, Ana Elisa. O que é um livro? In: MARTINS, Aracy A.; MACHADO, Maria Zélia Versiani; PAULINO, Graça; BELMIRO, Célia Abicalil. **Livros & telas**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011. p. 93-106.

RIBEIRO, Maria Teresa; MILANI, Carlos, orgs. **Compreendendo a complexidade socioespacial contemporânea**: o território como categoria de diálogo interdisciplinar [online]. Salvador: EDUFBA, 2009. ISBN 978-85-232-0932-2. Disponível em SciELO Books.

RITTEL, Horst; WEBBER, Melvin. Dilemmas in a general theory of planning. **Policy sciences**, v. 4, n. 2, p. 155-169, 1973.

SCHMIDT, Márcia; SANTOS, Célio. Sobre o livro, a leitura e suas potências. **. InfoDesign - Revista Brasileira de Design da Informação,**

[S. l.], v. 17, n. 2, p. 1–13, 2020. DOI: 10.51358/id.v17i2.837. Disponível em: https://infodesign.org.br/infodesign/article/view/837. Acesso em: 14 out. 2022.

SILVA, Sérgio. **Os fundamentos ontológicos das relações entre design e arte. 2019. 224 f**. 2020. Tese de Doutorado. Tese (Doutorado em Design). Programa de Pós-Graduação em Design (PPGD), Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2019.

VIEIRA, Josué Gomes. **O navio de Teseu**: condicionamentos e determinantes da vitimização na área central de Manaus (AM). 2019. 181 f. Tese (Doutorado em Sociedade e Cultura na Amazônia) - Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2019.

Como referenciar

GONÇALVES, Amanda Monteiro; SILVA, Sergio Antônio. Um livro é um livro; no entanto, se move. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 1, pp. 176-189, jan./2024. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign.

DOI: https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2024.74701

A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 3.0 Não Adaptada.

Recebido em 04/04/2023 | Aceito em 31/10/2023

arcos DESIGN

Prospectando qualidades relacionais na educação em Design através da quilt-terapia

Cayley Guimarães (UTFPR, Brasil)
cayleyg@utfpr.edu.br

Frederick Marinus Constant Van Amstel (UTFPR, Brasil)
vanamstel@utfpr.edu.br

Arcos Design
Rio de Janeiro, v. 17, n. 1, Janeiro 2024, pp. 190-211. ISSN: 1984-5596
https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign

Prospectando qualidades relacionais na educação em Design através da quilt-terapia

Resumo: A pandemia COVID-19 alterou profundamente a saúde mental e bem-estar dos estudantes de forma geral. No caso de estudantes de Design, o isolamento impediu o desenvolvimento de habilidades relacionais, que emergem nos pontos de uso e são fundamentais para o exercício pleno da cidadania e da profissão. O retorno às aulas presenciais acrescentou outras incertezas, inseguranças e medos, que agravaram problemas relacionados à negação da possibilidade de ser entre outros seres, ou seja, de interser. Este estudo explora a estética relacional da quilt-terapia como forma de reconstrução do interser entre estudantes de Design. A análise de uma colcha de retalhos sobre a experiência de sobreviver a uma pandemia revela qualidades relacionais historicamente negligenciada na Educação em Design, tais como empatia, confiança e cuidado, todas relacionadas ao interser. A apreciação de tais qualidades permite vislumbrar formas mais plurais de educar e se educar em Design.
Palavras-chave: Educação em Design, Quilt-terapia, Design Prospectivo.

Emerging issues on literature about design policies

Abstract: *The COVID-19 pandemic deeply altered the well-being and mental health of humanity. People were forced to isolate, stay at home, to interactions mediated by virtual environments. The return to in-person classes was traumatic, full of uncertainties and fears compound with stress, anxiety, decline of well-being and, most importantly, negation of Being. This study explores the relational aesthetics of quilt-therapy as a means for reconstruction of the being among Design students. The making of a quilt of pieces that reflect the experience of surviving the pandemic reveal qualities that are historically neglected in Design Education, such as empathy, trust and care.*
Keywords: *Design Education, Quilt aesthetics, Design and Well-being.*

1. Introdução

A pandemia COVID-19, os mecanismos criados para a sua mitigação e as ações necessárias para sobrevivência à doença relacionada geraram impactos globais cujos escopo e escala não encontram precedente na história humana recente. Praticamente todos os sobreviventes da pandemia tiveram seu bem-estar comprometido por problemas biológicos e mentais. Infelizmente, muitos desses problemas continuam existindo alguns anos após o ponto mais preocupante da pandemia (WANG, MARKERT E SASANGOHAR, 2021; KHANNA E JONES, 2021; GILSBACH, HERPETZ-DAHLMANN E KONRAD, 2021; KELLER et al., 2022; LI, 2023).

Segundo a secretaria da OMS (Organização Mundial de Saúde - World Health Organization) (WHO, 2022), a saúde mental é um estado de bem-estar que permite que as pessoas realizem seu potencial de ser em conjunto com outros seres humanos, ou seja, um estado que permite lidar com estresse, aprendizagem, trabalho e tomada de decisões. Esse tipo de bem-estar não significa ausência de sofrimento mental, mas sim a capacidade de lidar com o mesmo. A pandemia, por exemplo, é considerada como um sofrimento que muitas pessoas não conseguiram ainda superar, enfim, é um trauma coletivo (NEGRI et al., 2023).

Diversas pesquisas buscaram mitigar o impacto da pandemia na saúde mental dos estudantes através de abordagens pontuais. Li (2023), por exemplo, faz uma revisão de uso de tecnologias digitais para melhoria de bem-estar e saúde mental após a pandemia. Teleterapia, saúde móvel, intervenções via web entre outras formas de tratamento são as mais citadas nesses estudos.

Em larga medida, esses estudos restringem o papel da comunidade acadêmica ao de mero indicador do sistema de saúde (SHAPIRO, LEVINE E KAY, 2020) ou como um contexto para intervenções mediadas por tecnologias (WANG, MARKERT E SASANGOHAR, 2021; VIARDOT, BREM E NYLUND, 2023). Se por um lado as tecnologias auxiliam na conectividade e na realização de atividades impedidas durante a pandemia, por outro lado, as tecnologias também aumentaram a insegurança, stress e ansiedade (SARANGI et al., 2022). Estudos como esse propõe soluções digitais individualizadas para problemas de natureza social, que pertencem ao domínio da Saúde Coletiva e da Educação, nem sempre considerados. A limitação principal de tais estudos é avaliar a qualidade mediadora da tecnologia por uma perspectiva objetificante que exclui seu papel relacional entre o mundo material e o mundo humano (MISA, 1992). A tecnologia é considerada na sua eficácia, eficiência, custo ou facilidade de uso, mas não em suas qualidades relacionais, isto é, nas qualidades que se tornam evidentes apenas quando faz parte de um mundo de seres que se relacionam.

Em um cenário em que estudantes experimentam impaciência, relações fragilizadas, aumento no comportamento agressivo, baixo rendimento no processo de aprendizagem, aumento de faltas às aulas por motivos associados à saúde mental, dentre outros, as qualidades relacionais precisam ser priorizadas na avaliação de tecnologias educacionais. Segundo a Organização Mundial de Saúde (WHO, 2022), a falta desse tipo de qualidade é detrimental para que o ser humano possa experienciar toda a sua potencialidade, o *ser mais* que é historicamente negado pela opressão (Freire, 1972).

Até o presente momento, não há estudos específicos sobre como cultivar qualidades relacionais na Educação em Design, porém, existem estudos sobre como cultivar tais qualidades na prospecção de transições em sistemas sociotécnicos (Van Amstel, Botter e Guimarães, 2022). Nessa toada, o Design Prospectivo trata o ser humano como um ser dependente de vários outros seres e, por isso mesmo, melhor definido como um *interser*. Conforme Daniel Wahl (2020, p. 136) observa, "a palavra *interser* descreve uma mudança de percepção de si e do outro que mora no centro de cocriar culturas humanas regenerativas e uma presença sustentável dos humanos na Terra". O desafio primordial que se coloca para o Design Prospectivo é desenvolver uma percepção e uma expressão estética do interser. Para isso, o Design Prospectivo recorre ao conceito de qualidades relacionais desenvolvido por Cipolla e Manzini (2009).

Um dos principais impactos da COVID-19 é a dificuldade de perceber as qualidades relacionais cultivadas por interseres. A disseminação de informações falsas não é apenas um problema técnico, mas uma doença do interser coletivo que é a sociedade conectada por tecnologias digitais: a infodemia (PELANDA e VAN AMSTEL, 2021). A pandemia tornou visível uma série de relações fundamentais para a existência do ser humano que estavam invisíveis nas infraestruturas automatizadas do cotidiano. Realizar um estudo sobre qualidades relacionais na Educação em Design no momento de retorno às aulas é uma oportunidade para contribuir não só para este campo, mas também para o Design Prospectivo e outras estéticas relacionais. Embora hajam estudos que destaquem a necessidade de incrementar práticas relacionais no campo do Design (ALMEIDA et al., 2019), não há estudos empíricos que destaquem o papel das qualidades relacionais no interser do Design.

O presente estudo busca preencher essa lacuna a partir de experimentos pedagógicos conduzidos pelo primeiro autor como parte da disciplina de Semiótica do Curso de Bacharelado em Design, ofertada em uma universidade federal pública de uma grande capital do país em 2022. Os experimentos começaram quando o primeiro autor percebeu múltiplas dificuldades para executar o planejamento pedagógico típico. A estudantada estava,

de uma maneira geral, ansiosa, dispersa, desmotivada, estressada, irritada, desafiadora. As atividades propostas não eram realizadas. Os atritos entre seus colegas eram frequentes.

Em um primeiro momento, o primeiro autor alterou a sua prática pedagógica e adotou a quilt-terapia como abordagem para criar um ambiente em que os estressores da pandemia fossem dissipados e ao mesmo tempo trabalhar a percepção estética de qualidades relacionais. A proposta foi feita para as quatro (04) turmas, tendo sido aceita por três (03) delas. Na turma que não aceitou a proposta, outras atividades foram realizadas, cujo teor fogem ao escopo deste relato.

Considerando a estética quilt, que é, pela sua natureza, colaborativa, artística e projetual (MENEGUCCI, MARTINS e MENEZES, 2016), foi levantada a seguinte questão: que qualidades relacionais os estudantes estão sentindo falta e, ao mesmo tempo, estão precisando para realizar o seu interser?

A palavra quilt provém do latim *culcita*, uma espécie de coberta. O quilt pode servir como lazer (cuja feitura é por puro prazer), como exercício e também como um produto de valor comercial. Takiguchi et al. (2022) indicam que a participação em atividades de lazer promovem o bem-estar e a saúde mental. A feitura do quilt também é considerada terapêutica, pois permite refletir sobre o feitio do próprio interser (MAINARDI, 1982; DICKIE, 2011a; DICKIE 2011b). Neste estudo, o processo de feitura durou três semanas e culminou na costura coletiva das peças criadas por cada participante. As peças continham representações de sentimentos, objetos, desejos, lugares etc., que proporcionassem uma ou várias qualidades relacionais. Este artigo apresenta alguns conceitos teóricos, o processo de feitura dos quilts e os depoimentos de alguns estudantes que foram questionados sobre os possíveis efeitos terapêuticos da atividade. O objetivo é destacar o papel das qualidades relacionais no projeto de ser em conjunto, o chamado *interser*.

2. Impacto da pandemia COVID-19 sobre o Ensino Superior

Durante a pandemia, a comunidade acadêmica foi exposta a grandes desgastes frutos de medidas emergencias (KELLER et al., 2022; CHARLES et al., 2013). ma das medidas de contenção da pandemia foi a suspensão das aulas presenciais, que passaram a ser online, mediadas por tecnologias digitais. Em seguida elas voltaram na modalidade remota, mediada por computador — uma situação que aumentou a solidão, a ansiedade e a depressão. Medidas de afastamento social criaram um afastamento de colegas e professoras, diminuição de interações sociais, falta de oportunidade de criação de laços, entre outras formas de exercer as atividades cotidianas.

Dentre os principais fatores estressores desse momento, podemos citar os de estilo de vida (distanciamento social, convivência forçada etc.), os organizacionais (as aulas passaram a ser mediadas por computador), os financeiros (dificuldades de manter ou achar emprego), os sociais (falta de contato pessoal presencial) e, claro, os ambientais (sair de casa representava um risco de morte). Na pesquisa de Hamouche (2020), as principais fontes de preocupação foram: a percepção de falta de segurança e risco de contágio, a obesidade, o desconhecido, a quarentena e o confinamento, o estigma e a exclusão social e as inseguranças financeiras.

Aksunger et al. (2023) apontam um aumento de prevalência de depressão de mais de 25% em países de baixa renda — um número expressivo que não encontra a devida atenção nos estudos científicos. Outros estudos, como o de Dale et al. (2023) corroboram estes achados ao apontarem sintomas severos negativos de bem-estar, depressão, ansiedade, insônia (MEAKLIM et al., 2021), qualidade de sono e de vida. Brausch, Whitfield e Clapham (2023) notaram um aumento nos casos de hospitalização, abuso de substâncias tóxicas e pensamentos suicidas durante a pandemia. Foti (2023) diz que os transtornos causados pela pandemia equiparam-se aos Transtornos de Estresse Pós-Traumático. Um dos fatores apontados em seu estudo é a falta de apoio de colegas. Os jovens confidenciam mais com seus pares do que com profissionais, porém, com a interrupção do contato, eles não tiveram com quem compartilhar suas angústias(KUTCHER, WEI E CONIGLIO, 2016; MüLLER, DELAHUNTY E MATZ, 2023).

As instituições agravaram os problemas (COLIZZI et al, 2023; FOSTER et al, 2023). A imprensa tradicional não fez seu papel investigativo e de informação, o que abriu espaço para a divulgação de mitos, mentiras e desinformação por meio de redes sociais, a chamada infodemia (PELANDA e VAN AMSTEL, 2021). Alguns governos minimizaram as mortes e as taxas de transmissão; divulgaram mentiras em relação às vacinas. A ciência teve problemas iniciais na determinação das formas de transmissão e infecção; mas a ciência agiu de forma cooperativa e rápida na criação da vacina (VAN AMSTEL, GUIMARÃES E BOTTER, 2021). Neste quadro, as medidas tomadas eram incoerentes, incertas, o que aumentou a insegurança quanto à segurança individual e coletiva. As interações eram feitas sempre com receio, e as comunicações eram, via de regra, mediadas por sistemas computacionais. O aumento de problemas de bem-estar e saúde mental foi uma decorrência deste caos que instalou-se.

Embora múltiplas pessoas jovens tenham facilidade de manter interações sociais online (POZZA et al., 2023), Nia e Jia (2023) dizem que as interações pessoais (ou seja, presenciais, sem a mediação de sistemas) são cruciais para

melhorar e manter o bem-estar, a saúde mental e física. Por exemplo, em relação ao trabalho, Yao et al. (2023) reportam que o uso excessivo de tecnologia pós-pandemia pode ter aumentado a procrastinação.

A transição que ocorreu pós-pandemia, com a volta das aulas presenciais não se deu sem os seus medos e problemas. Por exemplo, as pessoas saíram da proteção de suas casas para ambientes em que estão expostas a agressões, riscos, insultos, discriminação, ataques pelo fato de usar ou não a máscara, entre outros.

3. Percebendo qualidades relacionais no Design

Van Amstel, Botter e Guimarães (2022) apresentam o Design Prospectivo como uma abordagem que valoriza as qualidades que surgem das relações que constituem o interser. Entendida como uma estética relacional (BOURRIAUD, 2021), muda-se o foco das qualidades intrínsecas do ser para as qualidades relacionais do interser. Segundo Van Amstel (2019), para além do conceito comumente difundido que associa estética a algum valor de beleza de um artefato, a estética não está restrita a um objeto (uma vez que a beleza é por nós atribuída). Sendo assim, são possíveis múltiplas estéticas na maneira como as coisas (artefatos, pessoas, atores etc.) relacionam-se. "Quando a qualidade relevante muda da coisa para a relação entre coisas, temos então uma estética relacional." (VAN AMSTEL, 2019). Para o autor, embora sejam mais difíceis de serem evidenciadas, as qualidades relacionais são mais duradouras e valiosas do que as qualidades isoladas.

A estética relacional, ao problematizar para além do artefato, provê um quadro teórico a partir do qual pode-se buscar novas ideias que permitam mudanças em estilos de vida, em que valores, crenças e culturas são respeitadas. A partir das qualidades relacionais, pode-se reivindicar direitos e criar políticas de Saúde Coletiva e Educação mais adequadas.

Neste estudo foi desenvolvida uma estética de quilt-terapia para promover as qualidades relacionais consideradas importantes para a reconstrução do *interser*. Estas "qualidades-em-uso" caracterizam uma estética dinâmica que se manifesta nas interações ao longo do tempo (EHN e LOWGREN, 1997). Desde as suas primeiras materializações, quando, por necessidade e escassez, retalhos eram unidos em colcha-unidade para forrar materiais isolantes contra o frio, tais como lãs, penas e outros, o Quilt tem estas características de união, de acolhimento, de calor humano. Ou seja, em um segundo momento, o quilt tornou-se colcha-arte, privilegiando os padrões de grupos semelhantes.

Atualmente, o quilt veste-se de significados outros além do colcha-quilt. Presentes em múltiplas configurações sociais, temos que o colcha-quilt

adquiriu significações condizentes com o propósito de sua criação, como o quilt-comunidade, o quilt-acolhimento, o quilt-celebração, o quilt-história, o quilt-união, dentre outras possibilidades (MAINARDI, 1982; TORSNEY e ELSLEY, 1994; BLAIR e MICHEL, 2007; DICKIE, 2011a; DICKIE, 2011b; HOWELL e PIERCE, 2011).

Podemos, então, falar da estética do quilt-terapia: sua natureza mesmo de reunir "retalhos" por meio de ações de costura, remendos, busca formar uma unidade. Este processo, colaborativo, proporciona o ambiente em que qualidades relacionais emergem na expressão estética. Berkenbroc-Rosito *et al.* (2021), por exemplo, utilizaram uma metodologia análoga à de confecção de um quilt para formar professores, e construir a identidade de ensino da pessoa. Para as autoras, a feitura envolve o entendimento do interser — ao narrar a sua história, a pessoa reflete sobre si, seu lugar no mundo e suas relações com este mundo. Já Patricia Polacco (1988) conta a história de um quilt feito por uma família de imigrantes para ajudar a lembrar as origens, e trazer para perto as pessoas lá deixadas. O quilt era o símbolo de amor e fé para a família.

Em um outro estudo, Dickie (2011a, 2011b) elenca as diversas aprendizagens que ocorrem na feitura de um quilt: aprender a técnica, as ferramentas, a estética; aprender a reconhecer-se como membro da cultura que faz quilt, que a pessoa é uma fazedora de quilt e aprender a participar. Na Saúde Pública, Blair e Michel (2007) apresentam o Quilt Memorial da AIDS, que marca a vida e morte de milhares de pessoas, além de representar centenas de milhares de outras pessoas que não são nomeadas explicitamente, provendo assim espaços para múltiplas formas de rituais para lembrar os mortos.

Mainardi (1982) mostra a importância utilitária do quilt, e acrescenta a este dimensões artísticas, políticas, pessoais, religiosas, abstratas etc. A autora afirma que as mulheres tinham essa liberdade de criar nos quilts uma vez que o trabalho não era mesmo considerado arte. No entanto, Blair e Michel (2007) apontam que o quilt não se restringe à hierarquia mãe-filha de transmissão, mas seguia sim uma abordagem de inclusão para além desta hierarquia. Dickie (2011a, 2011b) elenca os benefícios terapêuticos da práxis, do fazer, focando na feitura de quilts. Para a autora, a terapia refere-se à maneira como a feitura dos quilts-terapia foi usada para lidar com situações difíceis ou para proporcionar sensações de bem estar.

Busca-se, portanto, na estética do quilt-terapia, a reconstrução do interser, do propósito, da amizade, dos elementos que trazem valores de companheirismo e afeto. Esta estética permite que o interser se reconheça livremente. Para Witzling (2009), a estética quilt-terapia tem o potencial de transformar fragmentos em unidades, em outras palavras, seres em interseres.

4. Metodologia

A pesquisa teve caráter exploratório, usando de conceitos de Semiótica e quilt-terapia para criar um ambiente seguro, acolhedor, que promovesse a aproximação, a conversa e a criação de laços. Enquanto um experimento pedagógico, a proposta de trabalhar com a estética quilt foi feita com a intenção de promover reflexões pessoais e em grupo, discussões, conversas motivacionais, compartilhamento de histórias, troca de informações, cooperação em atividade, seguindo de perto a proposta de Ni e Jia (2023).

Enquanto um experimento de design, esta é uma pesquisa através do design, ou seja, feita através do design (FRANKEL e RACINE, 2010). Nesse tipo de pesquisa, o desenvolvimento do projeto é a forma epistemológica mesma que produz conhecimentos que podem vir a ser generalizados a partir da reflexão-na-ação (REDSTRÖM, 2017; KOSKINEN et al, 2011; SCHÖN, 2009). Desta forma, a feitura dos quilts é o meio da pesquisa, valorizado pelo caráter prospectivo adotado neste trabalho. O resultado, que envolve a reflexão sobre todo o projeto, da ideia inicial ao produto final, foi identificar as qualidades relacionais que possam ser cultivadas na Educação em Design.

Podemos esquematizar o processo adotado como a seguir:

I - Identificação dos fragmentos resultantes dos estressores da pandemia e da volta às aulas na estudantada

II - Discussão geral de formas de reconstrução do interser

III - Discussão geral de como significar o bem-estar e a saúde mental

IV - Discussão da estética relacional do quilt-terapia

V - Discussão de como a estética relacional do quilt-terapia pode ressignificar o bem-estar e a saúde mental

VI - Produção das peças individuais

VII - Produção dos quilts

Os estudantes ficaram surpresos e empolgados em realizar uma atividade artesanal dentro de uma disciplina de teoria. Esta empolgação cresceu na medida em que os mesmos foram compreendendo o potencial terapêutico do quilt. O fazer coletivo se tornou um momento de reflexão, crescimento, acolhimento, lazer, suporte e apoio.

As peças criadas em grupo e que seriam posteriormente incorporadas ao quilt-terapia do grupo eram signos do estado desejado, e/ou das ações que poderiam levar ao estado desejado, das atividades que tornaram-se possíveis com a volta das aulas presenciais, do encontro com o outro, com o outro etc. A incorporação destas peças deu-se por meio da costura das mesmas em colchas de retalhos. O momento da celebração, do entendimento do processo de reconstrução do interser, simbolizado pela estética da quilt-terapia, foi uma forma de pensar pelo fazer.. O desenho produzido por

um dos estudantes a partir do diálogo com o educador (Figura 1) sintetiza a proposta estética: "Sejamos guarda-chuva, um misto de proteção, acolhida e conforto, mas também disposição para ir lá enfrentar o que for necessário".

O tema principal foi definido como "Bem-estar e Saúde Mental Pós-Pandemia". Cada grupo de estudantes escolheu um sub-tema: memórias, sentimentos, atividades possíveis com o encontro presencial. Em sua maioria, as peças foram otimistas, prospectando relações possíveis em um presente alternativo. A partir dessas peças individuais, as turmas foram convidadas a costurar quilts que tivessem aderência ao tema principal.

A participação era voluntária e os grupos adotaram a prática de autogestão para se organizar. Os sub-temas variaram entre os problemas que enfrentaram durante a pandemia; as qualidades de uso das tecnologias cotidianas; atividades que puderam fazer uma vez que as aulas voltaram a ser presenciais, dentre outros.

FIGURA 1. Síntese visual da proposta estética da quilt-terapia. Fonte: os autores.

O planejamento da costura dos quilts foi realizado de forma desestruturada, tal como o estado em que ainda nos encontrávamos: unidos, porém, ainda procurando retomar as relações e interações cotidianas.

FIGURA 2. Quilt-terapia desestruturado. Fonte: os autores.

A estética quilt permite a costura alinhavada, solta, reproduzindo um possível estado de não-totalidade, usando peças que significam a reconstrução do interser a partir das experiências fragmentadas que a vida proporciona. O primeiro experimento coletivo foi um quilt memorial, que serviu como um processo de aprendizagem (DICKIE, 2011b) sobre as ferramentas e linguagens disponíveis para os demais quilts produzidos.

Após a criação do quilt memorial, os grupos trabalharam na confecção dos quilts finais. Foram projetados 10 quilts no total, cada um contendo, em média, 14 peças. O processo de montagem dos qui demandou capacidades de articulação e negociação para escolher qual peça deveria estar mais próxima da outra (Figura 3).

FIGURA 3. Quilt-terapia montagem em grupo. Fonte: os autores.

5. Resultados alcançados

Cada peça tem a sua história semiótica, sobretudo porque elas eram representações do interser que as produziu, e, portanto, carregavam consigo o contexto, as interações, as condições de produção e as escolhas feitas embutidas em signos. Cada peça podia ter sido produzida pelo estudante sozinho ou com a ajuda de colegas. Ela podia ter sido levada para casa e feita com a ajuda de familiares, quiçá retomando laços afetivos perdidos. A peça podia ter sido motivo de discussão em grupo, cujo apoio tenha sido fundamental na sua realização. Estas considerações estão aqui colocadas como um ponto para lembrar do papel da participação, da colaboração, e do grau de reflexão que cada interser colocou na peça. Sendo assim, podemos considerar que a peça também fala por si mesma.

As peças da Figura 4 funcionaram como um sistema de significações de empatia e cuidado, enfim, o amor, seja ele fraterno ou romântico. As peças comunicam um desejo de aproximação, de criação de laços; e falam do retorno do encontro com a natureza. Elas comunicam a vontade de re-plantar o jardim para que as borboletas venham, como diz a vox populi. A ligação da natureza com a saúde voltou a ganhar destaque durante a pandemia, quando percebeu-se que o comportamento extrativista da sociedade foi uma das causas da mesma.

FIGURA 4. Quilt-terapia Retorno à natureza saudável. Fonte: os autores.

A estudantada elogiou a proposta como sendo uma "forma divertida" e "terapêutica" de aprender a semiótica. Foi comentado que "nunca haviam imaginado o uso do Design para projetos de bem-estar e saúde mental". Em seguida, os quilts foram apresentados e discutidos. A figura 5 apresenta um dos quilt-terapia apresentado:

FIGURA 5. Quilt-terapia - Cuidando dos afetos. Fonte: os autores.

As peças acima são um apanhado do total de peças produzidas. Buscou-se representar a estética quilt-terapia e as múltiplas representações da estudantada serviram para enriquecer o processo de reconstrução do interser. Na próxima sessão, será apresentada uma análise dos quilts sobre as qualidades relacionais sentidas e representadas durante e depois do processo de feitura.

6. Qualidades relacionais encontradas

Ao final dos trabalhos, a estudantada foi convidada, de maneira anônima e consentida, a responder um questionário. Neste foram feitas perguntas com respostas livres e múltipla escolha. O questionário ficou no ar por uma semana e obteve 13 respostas. A seguir destacamos alguns trechos selecionados das respostas livres para a pergunta: "Como a feitura das peças ajudou a melhorar o seu estado de descontração". Estes trechos foram classificados, para efeitos pedagógicos e terapêuticos em categorias para as pessoas que venham a ler este manuscrito (Quadro 1).

Quadro 1. Respostas selecionadas do questionário pós-experimento

Trechos de respostas à pergunta sobre o estado de descontração	Qualidade relacional que emergiu no texto
Conversa com colegas", "trabalho em grupo"; "interação e apoio de colegas"; "união"; "descontração	ambiente pedagógico de projeto para laços
"relaxamento"; "eliminou estresse", "distração de problemas"	ambiente pedagógico de projeto acolhedor
"Diversão", "legal e divertido"; "aplicação de semiótica na criação artística e de bem-estar"	ambiente pedagógico de projeto descontraído
"foi transformador"; "estava mal e fiquei bem"; "muito bom ir para as aulas fazer algo terapêutico"; "interação com amigos"	ambiente pedagógico de projeto para bem-estar e saúde mental

Fonte: Os autores

Podemos ver pelas respostas que o processo de design do quilt foi considerado descontraído e divertido. O trabalho manual trouxe relaxamento e distração dos problemas imediatos do cotidiano. O trabalho em grupo favoreceu a criação e fortalecimento de laços de amizade em um ambiente seguro e de apoio e união. Várias respostas referiam-se à qualidade transformadora para o bem-estar e saúde mental. A aplicação de conceitos de Semiótica ajudaram na representação de sentimentos e desejos para o bem-estar e a saúde mental. A seguir, apresentam-se respostas para a pergunta:

"Como a feitura dos quilts ajudou a melhorar o seu estado de bem-estar e saúde mental" (Quadro 2):

Quadro 2. Respostas selecionadas do questionário pós-experimento

Trechos de respostas às pergunta sobre bem-estar e saúde mental	Qualidade relacional que emergiu no texto
"o processo de fazer o quilt uniu o grupo"; "reforcei minha amizade com as pessoas que conhecia apenas pelo computador"; "alegria"; "companheirismo"	ambiente pedagógico de projeto para laços
"nunca havia imaginado o uso do design para projetar algo para o bem-esta e a saúde mental"	ambiente pedagógico de projeto acolhedor
"nunca havia costurado antes e fiquei muito feliz"; "costurar é divertido"; "arte sempre proporciona bem-estar e satisfação"; "tranquilidade"	ambiente pedagógico de projeto descontraído
"esquecer os problemas"; "deu um quentinho no coração"; "foi um alívio ter algo relaxante"; "diminuiu a depressão"	ambiente pedagógico de projeto para bem-estar e saúde mental

Fonte: os autores.

Vimos que a quilt-terapia reforçou as qualidades de laços de amizade, tranquilidade, diversão e bem-estar. Interação e apoio de colegas, união, descontração e ambiente seguro favoreceram os laços de amizade considerando o bem-estar e a saúde mental. O processo foi considerado "transformador", e "terapêutico". Múltiplas respostas apontam para um projeto de final de disciplina que elimina o estresse — em oposição aos trabalhos realizados em outras disciplinas.

O projeto uniu o grupo, oportunizando o conhecimento presencial de pessoas que somente eram conhecidas virtualmente. O quilt, considerado como arte, trouxe satisfação e diversão, fazendo a pessoa respondente esquecer-se de problemas. Alívio, relaxamento, diminuição de estresse foram apontados. Um dos estudantes relatou que "nunca havia imaginado o uso do Design como terapia para bem-estar e saúde mental». Distração foi a qualidade mais mencionada, seguida por conversas, troca de informações, expressar sentimentos, redução do estresse e conhecer melhor as pessoas.

Observa-se que estas qualidades relacionais são propícias à criação de um ambiente fomentador de combate a fatores estressores, o que pode levar a uma melhoria no bem-estar e na saúde mental. A montagem do quilt proporcionou conversas, seguido pela qualidade relacional de conhecer melhor as pessoas. Em seguida temos confidências, distração, entretenimento e um pouco mais atrás a redução do estresse. Essas diversas qualidades encontradas foram trianguladas com uma seleção assistemática de literatura em Saúde

Pública, Psicologia e Educação. Com base nessa literatura, a diversidade de qualidades foi reduzida para três qualidades principais, que conseguem capturar de maneira mais universal a experiência concreta dos estudantes.

Empatia: É comum pensar em empatia como sendo a capacidade de entender o outro, seus sentimentos e emoções, pelo referencial do outro. Reddy (2023) expande este conceito para abranger o ser e o outro e denomina de openness ("abertura"), valorizando tanto o entender como se fosse o outro, quanto considerar a ação de ir ao encontro do outro. Desta maneira, Reddy (2023) diz que as raízes da intersubjetividade são amplas na nossa maneira de ser, ver e relacionar-se com o mundo. Ferguson e Wimmer (2023) complementam que a habilidade de distinguir entre o interser e o outro ser é importante para múltiplos processos cognitivos, e indicam o uso da imaginação para a promoção da empatia.

Confiança: A psicologia define confiança como sendo a intenção de aceitar um certo grau de vulnerabilidade baseado na expectativa de intenções e comportamentos do outro. Isto inclui uma aceitação do Ser e do outro em suas capacidades de serem pessoas em que se possa depender, em cuja competência pode-se confiar (LEGOOD et al., 2022, p. 1).

Cuidado: Cuidado é a ação de cuidar (preservar, guardar, conservar, apoiar, tomar conta). O cuidado implica ajudar os outros, tentar promover o seu bem-estar e evitar que sofram de algum mal. Foucault retoma os filósofos clássicos para nos dizer que ao ser humano foi-lhe confiado o cuidado de si também (FOUCAULT, 2006). Garcia (2004) amplia o conceito ao trazer elementos de satisfação de necessidades vitais. Para o autor, o cuidado ético pressupõe a interação e o contato moral entre seres. A ética do cuidado tem por base o entendimento de que o mundo é uma rede de relações na qual estamos imersos, com responsabilidade tanto para o Ser quanto para o outro.

7. Considerações

As consequências negativas para o bem-estar e a saúde mental dos estudantes de Design foram devastadoras. Múltiplos fatores estressores, com ampla variação de graus de impactos representam desafios que os estudos indicam ainda vão perdurar por algum tempo. Diversas são as estratégias para mitigar esse impacto.

Aqui constatou-se que a quilt-terapia ressignificou e visibilizou as qualidades relacionais de empatia, de confiança e do cuidar, essenciais para a reconstrução do interser. Este trabalho reverteu um quadro de estresse, estranhamento, medo, inseguranças entre outros estressores que a estudantada apresentava no retorno à aula presencial. Ao abordar diversos estressores, o processo contribuiu com a formação de laços afetivos e de amizade,

conversas distraídas, suporte de grupo, empatia, confiança e a qualidade do cuidar.

A formação de designers por meio da estética relacional da quilt-terapia trouxe uma nova dimensão ao Design Prospectivo enquanto uma abordagem para a produção de conhecimentos sobre o interser, sobre o ser humano em suas relações vitais. Considerando que o mundo atual apresenta carências de qualidades relacionais causadas por contradições em sistemas sócio-técnicos, pretendemos experimentar no futuro a quilt-terapia para elicitar novos desejos, sonhos e futuros para a construção de um mundo melhor.

Podemos, pelo resultado, concluir por uma hipótese, a ser melhor investigada, de que projetos que cultivam qualidades relacionais possuem um potencial de promoção do autoconhecimento, autocuidado e autogestão no âmbito do interser, ou seja, no ser com os outros..

Referências

BAKSUNGER, N. et al. (2023). COVID-19 and mental health in 8 low- and middle-income countries: a prospective cohort study. **PLoS Med** 20(04):e1004081; 1–22.

ALMEIDA, Ana Julia Melo et al. Por práticas relacionais no design. **Arcos Design**, v. 12, n. 1, p. 5-24, 2019.

BERKENBROC-ROSITO, M. M.; de SOUZA, J. P. P. e SOUZA, S. B. (2021). "Quilt", aesthetic experience and autobiographical narrative: future teachers and the art of listening. **Ensaio: aval. pol. púb. Educ**., 29 (113), 1024–1044.

BLAIR, C. e MICHEL, N. (2007). The AIDS Memorial Quilt and the Contemporary Culture of Public Commemoration. **Rhetoric and Public Affairs**. 10 (4). 595–626.

BOURRIAUD, Nicolas. Estética relacional. Adriana Hidalgo Editora, 2021

BRAUSHCH, A. M.; WHITFIELD, M.; CLAPHAM, R. B. (2023). Comparisons of mental health symptoms, treatment access, and self-harm behaviors in rural adolescents before and during the COVID-19 pandemic. **European Child and Adolescent Psychiatry.** 32, 1051–1060.

CIPOLLA, Carla; MANZINI, Ezio. Relational services. **Knowledge, Technology & Policy**, v. 22, p. 45-50, 2009.

CHARLES, S. T. et al. (2013). The wear and tear of daily stressors on mental health. **Psychological Science.** 24 (5). 733–741.

COLIZZI, M. et al. (2023). Mental health symptoms one year after acute COVID-19 infection: prevalence and risk factors. **Revista de Psiquiatría y Salud Mental.** 16(1), 38–46.

DALE, R. et al. (2023). Mental health burden of high school students, ans suggestions for psychosocial support, 1.5 years into the COVID-19 pandemic in Austria. **European Child and Adolescent Psychiatry**, 32, 1015–1024.

DICKIE, V. A., (2011a). Experiencing Therapy through doing: making quilts. **OTJR**. 31 (4). 209–215.

DICKIE, V. A., (2011b). The role of learning in Quilt making. **Journal of Occupational Science.** 10 (3). 120–129.

ECO, U. (1997). **Semiotica e filosofia del linguaggio**. Torino: Giulio Einaldi editore. 282 p.

EHN, E. e LOWGREN, J. (1997) Ch. 12 Design for quality-in-use: human-computer interaction meets information systems development. In Marting G. Helander, Thomas K. Landauer, Prasad V. Prabhu, **Handbook of Human-Computer Interaction.** North-Holland, 299—313.

FERGUSON, H. J. e WIMMER, L. (2023). A psychological exploration of empathy. ch.3. 60–77. In: Francesca Mezzenzana e Daniela Peluso (eds.). **Conversations on Empathy:** interdisciplinary perspectives on imagination and radical othering. New York, NY: Routledge. 2023. 297 p.

FOSTER, S. et al. (2023). Perceived stress, coping strategies, and mental health status among adolescents during the COVID-19 pandemic in Switzerland: a longitudinal study. **European Child and Adolescent Psychiatry**. 32, 937–949.

FOTI, G. et al. (2023). The relationship between occupational stress, mental health and COVID-19-related stress: mediation analysis results. **Adm. Sci**., 13 (4): 116.

FOUCAULT, M. (2006) 3rd ed. **Histoire de la sexualité**. 3. Le souci de soi. Paris: Editions Gallimard.

FRANKEL, Lois; RACINE, Martin. The complex field of research: For design, through design, and about design. In: Proceedings of the Design Research Society (**DRS**) international conference . 2010.

FREIRE, P. (1972). Pedagogia do Oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra.

GARCIA, A. A. (2004). **La ética del cuidado.** Aquichan. 4 (1). 30–39.

GILSBACH, S; HERPERTZ-DAHLMANN, B; KONRAD, K. (2021) Psychological impact of the COVID-19 pandemic on children and adolescents with and without mental disorders. **Front Public Health** 6:679041.

HAMOUCHE, S. (2020). COVID-19 and employees' mental health: stressors, moderators and agenda for organizational actions. **Emerald Open Research.** 2020 Apr 20;2:15. doi: 10.35241/emeraldopenres.13550.1. PMCID: PMC7342058.

HOWELL, D. e PIERCE, D. (2011). Exploring the forgotten restorative dimensions of occupation: Quilting and quilt use. **Journal of Occupational Science**, 7 (2). 68–72.

KELLER, F. M. et al. (2022). Distress, loneliness, and mental health during the COVID-19 pandemic: test of the extension of the evolutionary theory of loneliness. **Applied Psychology**. 15 (1). 24–48.

KHANNA, A. e JONES, G. B. (2021) Envisioning Post-pandemic Digital Neurological, **Psychiatric and Mental Health Care.** Front. Digit. Health 3:803315.

KOSKINEN, Ilpo et al. (2011). **Design research through practice:** From the lab, field, and showroom. Elsevier, 2011.

KUTCHER, S.; WEI, Y.; CONIGLIO, C. (2016) Mental health literacy: past, present, and future. **Can J Psychiatry** 61:154–158.

LEGOOD, A. et al. (2022). A critical review of the conceptualization, operationalization, and empirical literature on cognition-based and affect-based trust. **Journal of Management Studies**. 60 (2). 495–537.

LI, J. (2023). Digital technologies for mental health improvements in the COVID-19 pandemic: a scoping review. **BMC Public Health**, 23, article number 413.

MAINARDI, P. (1982). Quilts: the great American art. 17 p. In: Norma Broude (Ed.) (1982). **Feminism and art history**. New York: Routledge. 372 p.

MEAKLIM, H. et al. (2021). Pre-existing and post-pandemic insomnia symptoms are associated with high levels of stress, anxiety, and depression globally during the COVID-19 pandemic. **J Clin Sleep Med.**

MENEGUCCI, F., MARTINS, E. e MENEZES, M. S. (2016). Design de superfície têxtil: um estudo sobre o conhecimento geométrico presente nos Freedom Quilts. **ModaPalavra e-periódico**, n. 18, pp. 71--95.

MISA, Thomas J. Theories of technological change: parameters and purposes. **Science, technology, & human values**, v. 17, n. 1, p. 3-12, 1992.

MüLLER, S. R.; DELAHUNTY F.; & MATZ, S. C. (2023). The impact of the early stages of COVID-19 on mental health in the United States, Germany, and the United Kingdom. **Journal of Personality and Social Psychology**, 124(3), 620–639.

NEGRI, A. et. al. (2023). Psychological Factors Explaining the COVID-19 Pandemic Impact on Mental Health: The Role of Meaning, Beliefs, and Perceptions of Vulnerability and Mortality. **Behavioral Sciences**. 13 (2). 162.

NI, Y. e JIA, F. (2023). Promoting positive social interactions: recommendation for a post-pandemic school-based intervention for social anxiety. **Children**, 10(3), 491.

PELANDA, M. F. L. e VAN AMSTEL, F. M. C. (2021). A fumaça digital: inversão infraestrutural do COVID-19 pela perspectiva Yanomani. International **Journal of Engineering, Social Justice, and Peace.** 8 (1). 61–77.

POLACCO, P. (1988). **The Keeping Quil**t. London: Simon & Schuster. 32p.

POZZA, A. et al. (2023). Mobile Opportunity against stress: open study protocol on the effectiveness of a mobile platform for stress self-management in the post-pandemic era. **Front. Psychol.**, v. 13.

REDDY, V. (2023). Being open and looking on: Fluctuations in everyday life and Psychology. ch.2. 34–59. In: Francesca Mezzenzana e Daniela Peluso (eds.). **Conversations on Empathy:** interdisciplinary perspectives

on imagination and radical othering. New York, NY: Routledge. 2023. 297 p.

REDSTRÖM, Johan. **Making design theory** . MIT Press, 2017.

SARANGI, A. et al. 2022) Social Media Reinvented: Can Social Media Help Tackle the Post-Pandemic Mental Health Onslaught?. Cureus 14(1): e21070. DOI 10.7759/cureus.21070

SHAPIRO, E., LEVINE, L., & KAY, A. (2020). Mental health stressors in Israel during the coronavirus pandemic. Psychological Trauma. **Theory, Research, Practice, and Policy**, 12(5), 499–501.

SCHÖN, Donald A. (2009). E**ducando o profissional reflexivo:** um novo design para o ensino e a aprendizagem. Penso Editora.

TAKIGUCHI, Y. et al. (2022). The relationship between leisure activities and mental health: the impact of resilience and COVID-19. **Applied Psychology**: Health and Well-Being. 1–19.

TORSNEY, C. B. e ELSLEY, J. (Eds.) (1994). **Quilt Culture:** tracing the pattern. Missouri: University of Missouri. 216p.

VAN AMSTEL, F. M. C. ; GUIMARÃES, C. ; BOTTER, F. (2021). Prospecting a systemic design space for pandemic responses. **STRATEGIC DESIGN RESEARCH JOURNAL**, v. 14, p. 66-80, 2021.

VAN AMSTEL, F. M. C. (2019). **Prospectando qualidades relacionais.** Blog Usabilidoido. Acessado em 10/07/2023. Disponível em: http://www.usabilidoido.com.br/prospectando_qualidades_relacionais.htm

VIARDOT, E.; BREM, A. e NYLUND, P. A. (2023). Post-pandemic implications for crisis innovation: a technological innovation view. **Technological Forecasting & Social Change**. 194.

WAHL, Daniel Christian. **Design de culturas regenerativas.** Bambual Editora LTDA, 2020.

WANG, X.; MARKERT, C.; SASANGOHAR, F. (2021). Investigating popular mental health mobile applications downloads and activity during the COVID-19 pandemic. **HFES**. 65 (1), 50–61.

WHO (2020) Doing what matters in times of stress: an illustrated guide. Geneva: World Health Organization; 2020. **Licence**: CC BY-NC-SA 3.0 IGO.

WHO (2022). **Mental Health**. Disponível em https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/mental-health-strengthening-our-response Acesso em 30/06/2023.

WITZLING, M. (2009). Quilt language: towards a poetics of quilting. **Women's History Review**. 18 (4). 619–637.

YAO, S. et al. (2023). Excessive technology use in the post-pandemic context: how work connectivity behavior increases procrastination at work. Information, Technology & People. Vol. ahead-of-print No. ahead-of-print. https://doi.org/10.1108/ITP-08-2022-0573

Como referenciar

GUIMARÃES, Cayley. AMSTEL Frederick Marinus Constant Van. Prospectando qualidades relacionais na educação em Design através da quilt-terapia. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 1, pp. 190 - 211, jan./2024. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign.

DOI: https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2024.77916

A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 3.0 Não Adaptada.

Recebido em 20/07/2023 | Aceito em 30/11/2023

arcos DESIGN

Como o design estratégico pode aumentar a assertividade de uma empresa calçadista

Thomás Czrnhak (FEEVALE, Brasil)
0285616@feevale.br

Juan Felipe Almada (FEEVALE, Brasil)
juanfa@feevale.br

Cristiano Max Pereira Pinheiro (FEEVALE, Brasil)
maxrs@feevale.br

Monique Dilkins (FEEVALE, Brasil)
0195661@feevale.br

Arcos Design
Rio de Janeiro, v. 17, n. 1, Janeiro 2024, pp. 212-229. ISSN: 1984-5596
https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign

Como o design estratégico pode aumentar a assertividade de uma empresa calçadista

Resumo: Diante de um cenário cada vez mais competitivo, as empresas calçadistas estão identificando a necessidade de um novo posicionamento estratégico. Nesse sentido, o design se apresenta como alternativa de inovação, diferenciação e maior assertividade nos produtos deste mercado extremamente competitivo. O objetivo deste artigo é relatar o modo de como o design estratégico pode aumentar a assertividade de uma empresa pertencente ao ramo calçadista. O olhar estratégico para analisar números e coleções faz com que o produto tenha mais chance de aumentar o número de vendas. Dentro da metodologia de estudo de caso, foram incrementadas entrevistas com um gestor e um responsável do setor produtivo da empresa estudada, Boamar. Durante a construção deste artigo, foi detectada a importância de algumas análises que podem ajudar a aumentar a assertividade de uma coleção e assim garantir uma vantagem competitiva.
Palavras-chave: Design estratégico. Indústria calçadista. Desenvolvimento de coleção.

How can strategic design increase the effectiveness of a footwear firm

Abstract: *Pop, the first magazine aimed at Brazilian youth, circulated between 1972 and 1979, dialoguing with behavioral transformations of the period driven by the counterculture and the black, gay and feminist movements. I seek to understand how the covers of Pop shaped models of youth that, a priori, questioned social conservatism, expanding references for the construction of youth identities. In this perspective, I use research on Youth, Gender, Race, History, Image and Design. The study of the media is relevant, as they construct representations that seem to be reality itself, legitimizing and expanding, but also interdicting ways of being in the world, which can reiterate and/or stress social inequalities. The study indicated that Pop questioned traditional models of behavior, although it produced, to a large extent, representations of juvenility linked to privileged strata, whiteness and heteronormativity.*
Keywords: *Pop magazine; Youth; 1970s.*

1. Introdução

Contando com crescimento de 15,7% de vagas de trabalho – condizente a novos 7,2 mil cargos no intervalo de janeiro a junho de 2022 –, o setor calçadista representou quase 30% da força trabalhista do estado do Rio Grande do Sul (ABICALÇADOS, 2022).

A ascensão de um cenário de forte competição dentro do mercado manufatureiro tem provocado a exigência de um novo posicionamento estratégico. Neste contexto, o design estratégico representa uma alternativa para inovação e diferenciação de produtos. Por meio da análise de resultados, vendas e outras variáveis, pode-se buscar a possibilidade de melhorar a competitividade e assertividade do desenvolvimento projetual.

Define-se como assertividade da produção a tomada de decisão fundamentada e capaz de atender às necessidades dos consumidores. Isso envolve elementos como custo e experiência de uso, visando a satisfação de *stakeholders*[1], tendo como pano de fundo os objetivos do empreendimento (CORREA et al., 2020).

A criatividade, insumo principal das indústrias criativas, (BENDASSOLI et al., 2009), tem sido associada ao empreendedorismo na proposição de novos produtos ou serviços e sua implementação (AMABILE, 1997). A criatividade se transforma em fator produtivo. As ideias e processos podem ser a base para a inovação desejada e requisitada no mercado.

Para Klopsch (2011), a estratégia competitiva consiste no agrupamento de atividades empenhadas em oferecer uma combinação resultante em valor. Sobre isso, Best (2012) teoriza o planejamento como o processo decisório de execução da produção.

A partir dos fundamentos supracitados, admite-se como questão norteadora: de que modo o design estratégico pode auxiliar de modo assertivo nas coleções de uma empresa calçadista?

Este manuscrito encontra-se dividido da seguinte maneira: na seção dois, os métodos científicos são explicados. Sequencialmente, a seção três agrupa a fundamentação de design estratégico, casos e gestão do design. As entrevistas e análises do *output* estão localizadas na seção quatro. Por fim, os comentários finais estão expostos na quinta seção.

2. Procedimentos metodológicos

Optou-se pela utilização de estudo de caso com a empresa investigada, Boamar, que será abordada nos parágrafos seguintes. Este método, segundo

1 Termo guarda-chuva para entidades ou grupos de indivíduos que compartilham um interesse em uma determinada organização, com ou sem fins lucrativos.

Yin (2015), é caracterizado como uma abordagem de investigação empírica que se dedica à análise de um fenômeno em particular para compreender de modo abrangente objeto de estudo.

Neste artigo, foram utilizadas: revisão quantitativa documental externa (dados de comercialização e design estratégico de competidores do mercado) e interna (dados de comercialização da empresa investigada) e entrevistas qualitativas com dois funcionários de diferentes setores da marca. Foi analisado o histórico empresarial, para compreender o que já foi implementado e quais meios poderiam ser incrementados.

A pesquisa foi instrumentada por duas rodadas de entrevistas: em um primeiro momento, foi entrevistado um gestor da marca e, subsequentemente, uma segunda entrevista foi aplicada com o responsável técnico do setor produtivo. Conforme Minayo, Deslandes e Gomes (2011), entrevistas são aparatos qualitativos a serem apropriados para coleta de dados em campo sobre o assunto da investigação.

Os estudos qualitativos das entrevistas e as análises quantitativas de vendas e produtos da marca são opções de triangulação preconizadas por Yin (2015) no estudo de caso. Bryman (2006) entende a triangulação como a razão de combinar aparatos quantitativos e qualitativos, de forma a gerar dados mais abrangentes na pesquisa.

O roteiro semi estruturado para entrevistas agrupou as seguintes perguntas nas respectivas categorias conforme o Quadro 1. Como objeto de estudo, foi selecionada a empresa Boamar, atuante no ramo da matrizaria, correspondente ao espaço de fabricação de matrizes de injeção. Todo calçado injetado possui um molde de injeção, fabricado em alumínio ou aço. Esses moldes concedem a forma para os calçados produzidos.

Para a compreensão das práticas empresariais e sua oferta, torna-se fundamental estudar os produtos e métodos do setor de P & D (pesquisa e desenvolvimento) pertencente ao empreendimento. Logo, foram investigados os processos internos de inovação, as estratégias e o planejamento da coleção e os produtos pertencentes.

Quadro 1. Roteiro semi estruturado para entrevistas.

Categoria	Pergunta
Design e produção	Qual o grau de importância que você atribuiu ao design dentro da empresa?
	Como foi a experiência de abrir novas marcas dentro da entidade?
	Como você enxerga a área do design ao decorrer do tempo na marca?
	Para entender melhor o setor de desenvolvimento, qual seria sua dica?
	Qual é a maior dor identificada dentro do processo de desenvolvimento de novos produtos, desde a estratégia, criação, desenvolvimento e lançamento?
Comércio, estratégia e mercado	Quais são os processos e ações para o lançamentos de produtos e os setores envolvidos?
	Qual é sua opinião em relação ao mix de coleção? Há necessidade de mais lançamentos durante o ano?
	Há algum tipo de análise de vendas para identificar os modelos mais assertivos? Qual sua opinião quanto a importância deste dado?
	Com que frequência deve-se analisar um estudo aprofundado de coleções?
Organização interna	Como você entendeu o consumo durante a pandemia em relação ao seu mercado de desenvolvimento?
	Pode-se verificar a evolução quanto às análises feitas do desenvolvimento de produto e os processos?
	Há um propósito claro e um público definido? Qual o maior objetivo da empresa?
	Quais são as lacunas de mercado que podem ser preenchidas pela empresa?
	Qual é a lembrança do mercado da empresa e suas marcas?
	Se você tivesse o conhecimento atual, mas há dez anos, o que faria diferente na marca?
	A visão da empresa atualmente é focar na marca Boamar ou abrir mais opções de mercado?

FONTE: Os autores.

3. Literatura de design estratégico

A presente seção encontra-se dividida em dois tópicos relevantes para o objeto da pesquisa: design estratégico e gestão do design.

3.1. Design estratégico

Mintzberg e Quinn (2001) definem estratégia como o conjunto de metas e ações agrupadas em um plano integrador, que é executado por uma organização com base em suas estruturas. O plano é desempenhado e articulado de modo a engendrar uma estrutura sistêmica, harmoniosa e coerente, conducente à consecução dos objetivos institucionais.

A estratégia pode orientar o posicionamento da marca em relação aos preços de seus produtos no mercado. De acordo com Porter (1996), a entidade deve focar em ser líder de custos (preços baixos) ou líder em valor (entrega de qualidade superior, geralmente acompanhada de preços mais elevados). Quando uma empresa tenta adotar ambas as abordagens, ela tende a ficar presa no meio do caminho, sem implementar eficazmente nenhuma estratégia.

Do ponto de vista do empreendedorismo, como argumentado por Amabile (1997), a ideia precursora do novo está relacionada a: a) novos produtos ou serviços; b) identificação de mercados; c) métodos de produção e entrega de produtos e serviços; e d) formas de obtenção de recursos para produzir ou entregar serviços. O designer estratégico pode executar todos esses itens, com o objetivo de proporcionar à empresa uma vantagem competitiva em relação à concorrência.

Martins (2011) conclui que a redefinição do papel do designer possibilita que ele atue de forma consistente no aumento do desempenho competitivo das empresas, desenvolvendo planos estratégicos. A inovação é um elemento essencial para a competitividade, resultante da aplicação adequada de criatividade e experiência técnica

A análise dos casos de aplicação do design estratégico no mesmo segmento de mercado e na indústria pode fornecer insights relacionados ao posicionamento, ao processo e ao desenvolvimento de coleções. As entidades selecionadas para análise são Havaianas e Melissa, uma vez que pertencem ao mesmo segmento produtivo, ainda que sob a limitação de possuírem um tamanho empresarial aquém da estudada neste artigo.

3.1.1. Havaianas

A marca Havaianas é uma empresa de calçados amplamente reconhecida por seus chinelos confortáveis. A empresa se destacou por ser pioneira na criação desses produtos com baixo custo, inspirados nos chinelos do povo Zori (FASHION NETWORK, 2022).

O recente reposicionamento da marca contribuiu para a estabilidade financeira e a expansão internacional da empresa (MOURAD; SERRALVO, 2014). Em 2022, Havaianas conquistou quase 45% do mercado de chinelos no Brasil,

com os três pontos de venda mais comuns sendo supermercados (33,8%), lojas especializadas (31,4%) e lojas de departamento (20,2%) (YUP, 2022).

Outras estratégias adotadas incluem a mudança do slogan de "as legítimas" para "todo mundo usa", destacando a adoção generalizada por diferentes classes econômicas. Além disso, a empresa empregou atletas e celebridades para fortalecer o valor do produto, o novo slogan e a criação de vínculos emocionais.

Os resultados empíricos de Schünke et al. (2021) demonstram que alinhar a produção com influenciadores ou pessoas de interesse para o público da marca de moda pode resultar em efeitos positivos, como um aumento nas vendas. Isso ocorre porque a comunicação desempenha um papel fundamental na cadeia de valor dos produtos de moda (CIETTA, 2017).

Visando diferenciação ante às concorrentes no mercado de chinelos, a Havaianas trouxe a tradição em uma linha de calçados. Sendo um produto de investimento com matrizes, o mix de produto foi incrementado paulatinamente, de três em três anos. Tais inovações eram comunicadas a cada estação, com alterações em cores, estampas e detalhes, como pode ser conferido na Figura 1.

FIGURA 1. Produtos Havaianas. Fonte: Os autores.

Com efeito do sucesso comercial do novo posicionamento adotado, a empresa alocou mais recursos à publicidade das linhas, elevando o chinelo a objeto de desejo de consumo de modo mais abrangente.

Conforme Status Invest (2022), o grupo Alpargatas, que é o proprietário da marca Havaianas, alcançou um recorde histórico de receita líquida, totalizando R$ 3.948.600,00 (três milhões, novecentos e quarenta e oito mil e sessenta reais). Esse feito representou um aumento significativo de 25,6%, impulsionado pelo crescimento de volumes em 12%. A representação gráfica dos ganhos pode ser visualizada na Figura 2, que está localizada abaixo.

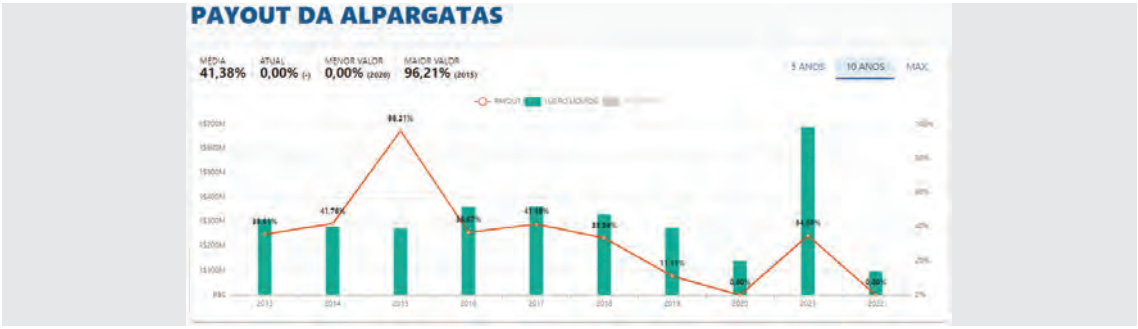

FIGURA 2. Payout da Alpargatas. Fonte: Status Impact.

O EBITDA societário atingiu a métrica de R$ 750.000.000,00 (setecentos e cinquenta milhões de reais) (+76,3%), contando com expansão de margem de 5,5%. A margem bruta cresceu +8,4%, majoritariamente por fatores como a contribuição do mercado internacional e o aumento de preço alinhado com aumento de preço das matérias primas (+26% quando comparado com o ano de 2020.

3.1.2. Melissa

Tal como a Havaianas, a marca Melissa também realizou uma ação de reposicionamento estratégico, que envolveu a alteração do público-alvo e dos preços dos produtos. A decisão de aumentar os preços dos produtos resultou em uma queda nas vendas, mas, no entanto, a margem EBITDA mostrou-se elevada.

O planejamento incluiu a transformação do calçado de plástico, que requer investimento em matrizes e moldes, em um objeto de desejo. Isso foi alcançado por meio da participação em desfiles, a criação de um espaço conceitual em São Paulo e a oferta limitada de pares, promovendo o apelo colecionável das peças.

Tais ações aumentaram o valor percebido do produto, respaldando a visão de Mozota (2011) de que a estratégia de gerar maior valor, mesmo com um volume de vendas menor, pode ser bem-sucedida quando há uma diferenciação consistente e relevante, apoiada pela gestão do design. O reposicionamento de marca vai além da inovação de produtos, afetando o funcionamento da marca e a cultura interna.

A rentabilidade da empresa no início da pandemia da COVID-19 pode ser conferida na Figura 3.

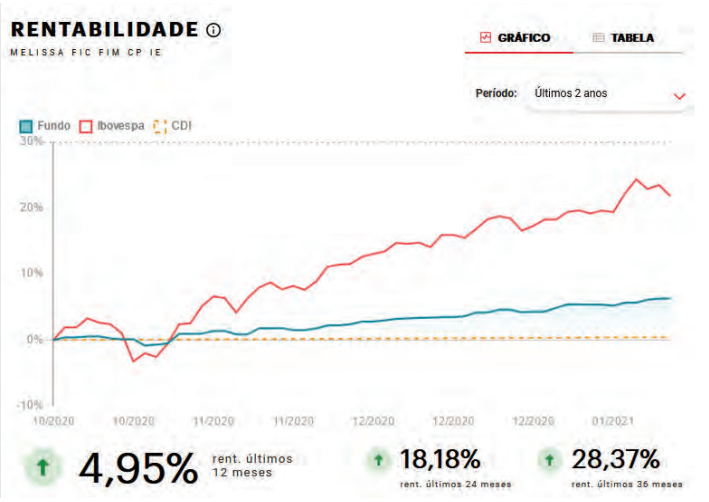

FIGURA 3. Rentabilidade da marca Melissa no período 2020-2021. Fonte: SUNO.

O gráfico indica que a entidade sofreu uma considerável redução de lucratividade. A incerteza do consumidor em um ano pandêmico pode ter contribuído para o declínio. Contudo, no final deste ano, a marca registrou um crescimento constante. Ainda que algumas baixas sejam perceptíveis, pode-se justificá-las pela imposição de custos do início de coleção de produtos. Esses podem ser alocados para o desenvolvimento de matrizes para fabricação da linha.

3.2. Gestão do design

A gestão do design envolve as funções, princípios e práticas do design que podem auxiliar as organizações a criar novos valores e garantir uma vantagem competitiva

Segundo Dubois, Kulpa e Souza (2019), o sucesso na estratégia de negócios mencionada deriva de três processos interligados: a) planejamento, que se refere às atividades de apoio à produção; b) execução, onde as atividades planejadas anteriormente são realizadas para otimizar o fluxo de produção e a utilização eficaz dos recursos investidos; e c) controle, cuja função principal é monitorar e garantir que as atividades estejam alinhadas com o planejamento original.

O planejamento pode incluir metas que servem como base para diagnósticos e buscam atingir o desempenho desejado da organização. Nesse contexto, quatro formatos de controle no processo podem ser identificados, com metas de desempenho adaptadas e apropriadas: planejamento anual, rentabilidade, eficiência e estratégico (MARTINS, 2002).

Para uma gestão eficaz, a monitorização constante do desempenho é essencial, abrangendo desde a análise de resultados e estratégias até o reconhecimento de consumidores e *stakeholders* como um todo. O designer

estratégico pode ser um ativo importante, uma vez que, munido de informações e dados, pode desenvolver uma abordagem mais precisa, estudando e compreendendo o comportamento de consumo do público-alvo.

A gestão empresarial envolve o processo de tomada de decisões alinhado aos objetivos organizacionais de forma eficiente (MAXIMIANO, 1996). Isso torna o planejamento um processo de extrema importância para a saúde financeira e o funcionamento eficaz da empresa.

4. Análise da produção e insights

Esta seção encontra-se bifurcada nas seguintes partes: entrevistas com gestores e análises do desenvolvimento de produtos e suas vendas. Conclui-se com *insights* gerados a partir dessas análises.

4.1. Entrevistas qualitativas

De maneira instrumental e visando gerar triangulação de fontes, como preconizado por Yin (2015) para o estudo de caso, foram realizadas duas entrevistas. O conteúdo serviu de forma a complementar os fundamentos propostos na seção três, de modo a contribuir com a pergunta de pesquisa.

Inicialmente, foi entrevistado um dos administradores da empresa, doravante chamado de "gestor", seguido por um dos responsáveis pelo setor produtivo da empresa, doravante denominado de "supervisor". As rodadas de entrevistas buscaram compreender a gestão e estratégia interna ao setor de desenvolvimento da empresa. O quadro das perguntas encontra-se localizado na seção dois deste manuscrito.

Como supracitado, o designer pode trazer, de maneira estratégica, informações mercadológicas e de planejamento da coleção assertiva, participando de margens, embalagens e detalhes que podem passar despercebidos sem a sua presença participativa do desenvolvimento.

O gestor acredita que o caminho a ser seguido no desenvolvimento de produtos é atrelado a duas propriedades principais: criativa e analítica. A análise de processo é recorrente dentro do setor de desenvolvimento, onde, como sobredito por Castello (2016), estudar o mercado e seu ritmo (ditado pelo seu público) é uma ação fundamental.

O trabalho industrial requer um conjunto de elementos para seu melhor funcionamento, desde o entendimento do seu público, produtos que consome, disponibilidade monetária e suas necessidades. Isso se estende até o diálogo e entendimento do lojista na comunicação com o consumidor final. O relato obtido por meio da entrevista com o supervisor enaltece a importância de determinar e conhecer um público específico: *quando um produto não é destinado a um público particular, o produto tende ao fracasso comercial*.

Ainda, o supervisor alertou que "*quando se dá início ao processo de uma nova coleção, o que está como padrão? Caixa, transporte, mas e se perguntarmos quanto tempo isso não é revisado dentro da empresa?*". Por meio da entrevista, foi possível compreender a necessidade de se estudar novamente todos os processos, dada a quantidade de inovação que o setor do desenvolvimento cria, e outros processos são esquecidos de maneira sincronizada.

O gestor da empresa acredita que haja uma necessidade de equilíbrio entre custos – mediante investimentos nas características do produto – e o investimento estrutural administrativo. Segundo ele, é necessário que se compreendam "*os processos da empresa dentro do setor de desenvolvimento, para conseguir uma estratégia para aumentar a lucratividade da empresa*".

Referindo-se ao papel que o designer desempenha e sua importância competitiva, o gestor conclui que: *"o design tem como função relevante dentro da empresa, tanto para fazer diferenciação de produtos perante aos concorrentes, quanto para diferenciação de margens e eficiência produtiva*".

Enquanto isso, considerando a eficiência, é de opinião do supervisor que *"quando o produto tem como função ser um produto de combate, de preço acessível, não se pode desenvolver um produto que não vai chegar no valor adequado*".

Dado o fato que a matriz assume um orçamento mínimo de R$ 140.000,00 (cento e quarenta mil reais), o produto requer que suas especificações estejam alinhadas com o público, pois sem essa conexão planejada, não há um preço alinhado nem eficiência produtiva, aumentando o valor no ponto de venda final.

Conforme relatos de ambos, a empresa não cogita a criação de outras marcas para acrescer seu mix de produtos, por uma experiência sem sucesso no passado. O sistema de indumentária na forma fast fashion faz com que os produtos sejam renovados semestralmente, por um lead time diminuto, elevando o orçamento em matrizes. As indumentárias resultaram em pior desempenho comercial do que os calçados atuais. A decisão dos gestores foi de encerrar a atividade da marca, e dedicar os investimentos em produtos novos e atemporais para o ramo calçadista.

4.2. Análise da oferta de produtos

A entidade Molde Boamar conta com um mix variado de calçados. Mesmo que atue em coleções próprias no formato B2C[2], a empresa atende também

2 Business-to-consumer, corresponde ao formato de comercialização da empresa diretamente ao consumidor.

a modalidade B2B[3], assumindo o processo de desenvolvimento de grandes empresas calçadistas regionais, como Lança Perfume, Carmim, Loeffler, Handal, etc.

A coleção principal própria do segmento B2C compreende 35 modelos injetados – sem contar os modelos que seguem vendendo no mercado externo, o que elevaria a contagem para 80 produtos. Ainda, a especialidade da marca é o calçado do tipo injetado, ao passo que a entidade fornece as próprias matrizes. A Figura 4 representa esta configuração, situando modelos por preço de varejo.

FIGURA 4. Pirâmide de preço Boamar. Fonte Os autores.

O mix de produtos engloba modelos diversificados, desde clogs[4] até chinelos, contando com custo de matriz e grade de numeração. A pirâmide de preços possui um intervalo de R$ 59,90 a R$ 169,90, com a maioria se enquadrando na faixa de R$ 99,90, contudo – como será explorado na próxima subseção – os produtos que mais vendem estão em outras faixas.

4.3. Análise de vendas

A análise do volume de vendas permite o entendimento do público e do mercado. Os dados referentes ao intervalo de janeiro de 2020 até outubro de 2022 podem ser conferidos na Figura 5.

3 Business-to-business, em contraste ao B2C supracitado, representa a comercialização de empresa para empresa.

4 Sapato feminino com sola elevada, em madeira, e fechamento na parte superior.

Referência	Total	Norte	Nordeste	Centro-Oest	Sudeste	Sul
1317 NELLIE	688.180	14.640	89.462	47.351	390.898	145.829
1319 LILY	558.411	6.394	43.245	47.967	369.445	91.360
1944 BRAVE	239.410	7.908	55.486	17.580	124.257	34.179
1913 KIN	194.675	6.234	44.976	17.013	101.559	24.893
1947 HAPPY (N)	127.300	3.771	33.506	15.837	61.414	12.772
1949 HARMONY (N)	88.711	810	3.383	6.588	62.461	15.469
1716 JOHN	88.183	2.343	3.870	5.210	60.284	16.476
1402 FANTASY	84.028	2.022	4.278	5.206	63.493	9.029
1709 CAPRI	51.730	2.368	21.360	2.950	17.340	7.712
1315 BEN	51.221	775	6.668	2.659	27.097	14.022
2052 ANNE	38.936	1.532	6.356	5.081	21.094	4.873
1737 SLIDE	34.835	1.314	11.276	2.928	12.639	6.678
2043 SAFE	31.030	2.156	12.755	4.237	8.706	3.176
1952 COLT	30.854	936	3.196	3.841	16.623	6.258
2160 URBAN	21.969	756	3.000	2.880	13.359	1.974
2140 FLOW DISCOVERY	20.905	1.080	8.136	1.314	7.609	2.766
2223 LIVI	13.608	540	2.028	2.664	5.970	2.406
2060 SOFT	13.604	624	978	1.968	6.266	3.768
2137 UP	10.556	674	742	2.634	4.779	1.727
2050 EVO DISCOVERY	7.188	906	1.026	960	3.252	1.044
2133 LEVEL	4.961	400	222	702	2.634	1.003
2152 JESS	4.147	170	234	751	2.201	791
2176 ZEN	3.804	156	120	432	2.376	720
1973 BIRKEN	3.732	84	384	744	1.980	540
1317 NELLIE GLOVE	3.702	0	0	0	816	2.886
2225 MOBI	1.038	0	204	216	594	24
2243 BOLT	528	0	36	132	300	60
1919 SOFT	354	0	24	66	120	144
	965024	33379	144997	95249	503682	187717

FIGURA 5. Volume de vendas. Fonte: Os autores.

A imagem ilustra a predominância de venda dos produtos "Nellie" e "Lilly" na coleção. Juntos, totalizam mais de um milhão de pares. Dos cinco produtos mais vendidos, três se enquadram como clogs e dois são chinelos. Sob a mesma análise de vendas, constata-se que a região geográfica com o maior número de comercialização dos produtos é a região sudeste.

4.4. Desenvolvimento Boamar

Foi identificado e constatado que no ano de 2023 a empresa possui os seguintes parâmetros para criação de novos produtos: análise de produto, análise da coleção, pesquisa de mercado (concorrentes e similares), moodboard e layout.

A análise de público envolve segmentar e selecionar quais públicos possuem mais afinidade com a marca, assim permitindo a concentração e o investimento de recursos na conquista de potenciais clientes.

Sequencialmente, a análise da coleção é condizente à análise dos produtos que estavam faltando na coleção, tendo em vista as necessidades e demandas do público estudado.

A terceira etapa, pesquisa de mercado, concorrentes e similares, refere-se a investigação do que está sendo ofertado no mercado, coletando dados sobre texturas, materiais e cores, sob objetivo de não situar a coleção em uma fase diferente no momento do seu lançamento, ainda que carregando um grau de originalidade para diferenciação frente aos concorrentes.

Elaborar um moodboard de coleção é a penúltima fase, enquanto o layout gerado a partir deste é a fase final. O painel semântico deve refletir as inspirações e informações essenciais que agregam valor à coleção. Com os dados,

a atmosfera, cores e demais referências visuais registradas no moodboard, elabora-se o layout de um novo produto, gerando alternativas e esboços de peças da coleção que será ofertada no mercado.

4.5. Insights

Por meio da análise das informações mencionadas, é possível identificar os elementos essenciais para uma análise aprofundada da coleção, visando enriquecer o conjunto de dados e facilitar o processo de tomada de decisão.

Os discursos dos entrevistados contribuíram de modo a elencar as análises processuais, o público mirado, a utilização de margem para futuros investimentos na marca. Por meio do que foi comunicado aos pesquisadores, o designer estratégico pode atuar na produção, nas estratégias de mercado e comércio e em aspectos de organização empresarial.

Combinando as análises documentais internas com os relatos do gestor e supervisor, pôde-se concluir elementos dos quais o designer estratégico pode agir. Tais elementos são: a) relatórios de vendas (por número e região geográfica); b) cores mais vendidas; c) estampas mais vendidas; d) escolha de embalagens adequadas; e) identificação de logos; f) avaliação das espessuras dos produtos; e g) análise da margem de lucro dos produtos.

Mediante os elementos supracitados juntamente com outros dados disponíveis, é possível criar uma coleção mais enxuta em termos de quantidade de produtos, mas altamente eficaz. Isso pode levar a um desempenho econômico superior para a empresa, aumentando a lucratividade e reduzindo o esforço no processo de desenvolvimento.

5. Considerações finais

Este trabalho versa que por meio da análise de resultados, vendas e variáveis como a análise de público, podem melhorar a competitividade e assertividade do desenvolvimento do design. O designer estratégico pode atuar em tais áreas, assumindo a responsabilidade de conceber as fases do projeto, reduzindo ineficiências no processo produtivo e auxiliando no desempenho comercial.

Além de identificar as necessidades dos consumidores, o designer pode usufruir de pesquisas de mercado para prever e perceber os desejos e as demandas, e, por meio do design estratégico, alterar positivamente as percepções de valor.

Os relatos da empresa Boamar permitiu uma visão organizada dos elementos e etapas que embasam e constituem a construção de uma coleção de calçados assertiva e conectada a um planejamento estratégico, o que pode

garantir um eficiente desempenho econômico e trilhar na direção de vantagem competitiva.

Referências

ABICALÇADOS, Indústrias de calçados gerou mais de 27 mil postos no semestre Disponível em: <https://www.abicalcados.com.br/noticia/industrias-de-calcados-gerou-mais-de-27-mil-postos-no-semestre> Acesso em: 1 jun. 2023.

AMABILE, T. Entrepreneurial creativity through motivational synergy. The Journal of Creative Behavior, v. 31, n. 1, p. 18-26, 1997. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/j.2162-6057.1997.tb00778.x>. Acesso em: 16 mar. 2023.

BEST, K. Gestão do design. Porto Alegre: Bookman. 2012.

BRYMAN, A. Integrating quantitative and qualitative research: how is it done? Qualitative Research, v. 6, n. 1, p. 97-113. 2006. Disponível em: <https://people.utm.my/uzairiah/wp-content/blogs.dir/1541/files/2016/11/Qualitative-Research-2006-Bryman-97-113.pdf>. Acesso em: 19 out. 2023.

CASTELLO, D. Como construir e executar seu Planejamento Estratégico. 1ª Ed – Endeavor, 2016. E-book.

CHESBROUGH, H. Open innovation: the new imperative for creating and profiting from technology. 1ª ed. Boston: Harvard Business School Press, 2013.

CIETTA, E. A economia da moda: porque hoje um bom modelo de negócios vale mais que uma boa coleção. 1ª ed – Porto Alegre: Estação das Letras e Cores, 2017.

CORREA, C.; et al. A aplicação prática da gestão de interfaces e integração para geração de valor e aumento da assertividade em projetos do setor de transportes. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Gestão de Negócios) Fundação Dom Cabral, São Paulo, 88p. 2020. Disponível em: <https://repositorio.itl.org.br/jspui/bitstream/123456789/522/3/A%20aplica%C3%A7%C3%A3o%20pr%C3%A1tica%20da%20gest%C3%A3o%20de%20interfaces%20e%20integra%C3%A7%C3%A3o%20para%20gera%C3%A7%C3%A3o%20de%20valor%20e%20aumento%20da%20assertividade%20em%20

projetos%20do%20setor%20de%20transportes.pdf>. Acesso em: 19 out. 2023.

DUBOIS, A; KULPA, L; SOUZA, L. E. Gestão de custos e formação de preços: conceitos, modelos e ferramentas. 4ª ed – São Paulo: Atlas, 2019. 257p.

FASHION NETWORK. Havaianas registra aumento de 25,7% na receita líquida em 2021. Disponível em: <https://shorturl.at/cdAHY.> Acesso em: 01 jun. 2023.

MARTINS, R. F. A gestão do design como estratégia organizacional. 2ª ed – Rio de Janeiro: Rio Books

MAXIMIANO, A. C. A. Teoria Geral da Administração: da revolução urbana à revolução digital - 4a ed. São Paulo, Atlas, 2006a Pag. 12

MINAYO, M. C;. DESLANDES, S. F.; GOMES, R. Pesquisa social: teoria, método e criatividade. 28ª ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

MINTZBERG, H.; QUINN, J. B. O processo da estratégia. 3ª Ed – Porto Alegre: Bookman, 2001.

MOURAD, A. I.; SERRALVO, F. A. Reposicionamento e Internacionalização de marca: o caso das sandálias Havaianas. Pensamento e Realidade, v. 29, n. 4, p. 3-21. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/pensamentorealidade/article/viewFile/22515/16428>. Acesso em: 01 jun. 2023.

MOZOTA, B. Gestão do Design. 3ª ed – Porto Alegre: Bookman, 2011;

PORTER, M.What is strategy?. Harvard Business Review, v. 64, n. 6, p. 61-78, 1996. Disponível em: <https://hbr.org/1996/11/what-is-strategy>. Acesso em 6 jun. 2023.

SCHÜCKE, C. et al. A contribuição dos influenciadores digitais para cocriação de valor em marcas de moda. ReMark – Revista Brasileira de Marketing, v. 20, n. 2, p. 226-251, 2021. Disponível em: <https://periodicos.uninove.br/remark/article/view/13865>. Acesso em: 20 out. 2023.

STATUS INVEST. Payout da Alpargatas <https://statusinvest.com.br/acoes/alpa3> Acesso em: 1 jun. 2023

SUNO. Fundos de Investimento Melissa < https://www.suno.com.br/fundos-de-investimento/melissa-fic-fim-cp-ie> Acesso em: 1 jun. 2023.

YIN, R. Estudo de caso: planejamento e métodos. 5ª ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.

YUP. Case de reposicionamento de marca | branding: Havaianas <https://www.yup.com.br/single-post/case-de-reposicionamento-de-marca-branding-havaianas> Acesso em: 1 jun. 2023.

Como referenciar

ALMADA, Juan Felipe; PINHEIRO, Cristiano Max Pereira; DILKINS, Monique; CZRNHAK, Thomás. Como o design estratégico pode aumentar a assertividade de uma empresa calçadista. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 1, pp. 212-229, jan./2024. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign.

———

DOI: https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2024.76854

———

A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 3.0 Não Adaptada.

Recebido em 07/06/2023 | Aceito em 14/11/2023