



memória

I SEMINÁRIO

DE PESQUISA

PPGDesign

UFPE2021

DESIGN

[em frenteira]

23—27AGOSTO

ORG.

Eva Rolim Miranda

Germannya D'Garcia de Araújo Silva

Kátia Medeiros de Araújo

Virgínia Pereira Cavalcanti

Walter Franklin Marques Correia

Blucher Open Access

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Angélica Ilacqua CRB-8/7057

Seminário de Pesquisa PPGDesign (1. : 2021 : Brasil)

UFPE - Memórias [livro eletrônico] / organização de Eva

Rolim Miranda...[et al]. - São Paulo : Blucher, 2023.

3,58 Mb (DESIGN (em fronteira))

Outros organizadores: Germannya D'Garcia de Araújo Silva, Kátia Medeiros de

Araújo, Virginia Pereira Cavalcanti, Walter Franklin Marques Correia

23 a 27 de agosto de 2021

Bibliografia

ISBN 978-65-5550-188-9 (e-book)

1. Design I. Título II. Miranda, Eva Rolim

23-3397

CDD 745.4

Índices para catálogo sistemático:

1. Design

memória

**I SEMINÁRIO
DE PESQUISA**

PPGDesign

UFPE2021

DESIGN

[em fronteira]

23—27AGOSTO

ORG.

Eva Rolim Miranda

Germanya D'Garcia de Araújo Silva

Kátia Medeiros de Araújo

Virginia Pereira Cavalcanti

Walter Franklin Marques Correia

APOIO DE ORGANIZAÇÃO

Erimar Cordeiro

PROJETO GRÁFICO

Pedro Alb Xavier

memória

**I SEMINÁRIO
DE PESQUISA**

PPGDesign

UFPE2021

DESIGN

[em fronteira]

23—27AGOSTO

Blucher Open Access

SUMÁRIO

PROGRAMAÇÃO	6	MESA-REDONDA 3
-------------------	---	----------------

PALESTRA DE ABERTURA	8	O PARADIGMA DIGITAL	94
		André Neves	

MESA-REDONDA 1

DEFESA DA MEMÓRIA GRÁFICA	16
Edna Cunha Lima	

O PENSAMENTO DE DESIGN

APLICADO À GESTÃO	100
Dijon De Moraes	

VOU PERMANECER NAS BORDAS!	22
Cecília Loschiavo	

MESA-REDONDA 4

MESA-REDONDA 2

ESTUDO DE GÊNERO EM COLEÇÕES

DO MUSEU PAULISTA-USP	34
Vânia Carneiro de Carvalho	

DESIGN EM AÇÃO PARA O SOCIAL:

SENSIBILIDADE[S], HUMANIDADE[S],

TRANSVERSALIDADE[S]	46
Mônica Moura	

SESSÃO TÉCNICA 1	144
------------------------	-----

CRIAÇÃO COLETIVA E MODOS DE

REINVENTAR RELAÇÕES PELO DESIGN:

AS OFICINAS COMO ESPAÇOS DE

MOVÊNCIA, PESQUISA E ENSINO	68
Lia Krucken	

SESSÃO TÉCNICA 2	146
------------------------	-----

SESSÃO TÉCNICA 3	148
------------------------	-----

SESSÃO TÉCNICA 4	150
------------------------	-----

PROGRAMAÇÃO

I SEMINÁRIO DE PESQUISA

SEGUNDA, 23 AGOSTO

15H SOLENIDADE DE ABERTURA

16H PALESTRA DE ABERTURA

**DESAFIOS E OPORTUNIDADES NA
CONTEMPORANEIDADE**

Profº Eddy Auresnede Pires Stephan

17H LANÇAMENTO DE LIVRO

TERÇA-FEIRA, 24 AGOSTO

9H SESSÃO TÉCNICA 1 | ARTEFATOS

/ EDUCAÇÃO / VISUALIDADES

14H MESA-REDONDA 1 |

DESIGN DA INFORMAÇÃO

DIMENSÕES CONVERGENTES

DO DESIGN DA INFORMAÇÃO:

MEMÓRIA E CONTEMPORANEIDADE

Edna Cunha Lima, Cecília Loschiavo e

mediação de Hans Waechter

QUARTA, 25 DE AGOSTO

9H SESSÃO TÉCNICA 2 |

GÊNERO / INDUMENTÁRIA

14H MESA-REDONDA 2 |

DESIGN, CULTURA E ARTES

TRANSVERSALIDADES

NA PESQUISA EM DESIGN:

ÉTICA, HUMANIDADES,

SUSTENTABILIDADE

Vânia Carvalho, Mônica Moura, Lia

Krucken e mediação de Virgínia

Cavalcanti e Kátia Medeiros

QUINTA, 26 AGOSTO

9H SESSÃO TÉCNICA 3 | JOGOS /
ARTEFATOS DIGITAIS / AMBIENTES

14H MESA-REDONDA 3 | DESIGN
DE ARTEFATOS DIGITAIS

DESIGN COMO PENSAMENTO?
QUE BICHO É ESSE?

Dijon de Moraes, Silvio Meira, André

Neves e mediação de Leonardo Castillo

SEXTA, 27 AGOSTO

9H SESSÃO TÉCNICA 4 |
ARTEFATO/ ESPAÇO/ CIDADE

14H MESA-REDONDA 4 | DESIGN,
ERGONOMIA E TECNOLOGIA

INTERAÇÃO HUMANA

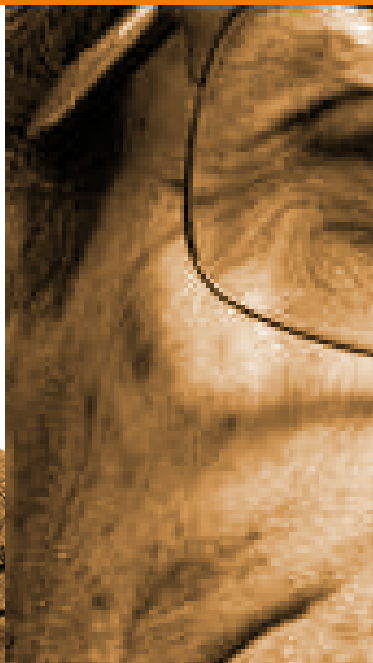
E NOVAS TECNOLOGIAS

Luis Carlos Paschoarelli, Bernardo

Providência e mediação de Laura
Martins

23/ago/2021—16h

PALESTRA DE ABERTURA



PROF EDDY AURESNEDE PIRES STEPHAN
DESAFIOS
E OPORTUNIDADES
NA CONTEMPORANEIDADE

assista ao vídeo no youtube @SeminarioPPGDesignUFPE



24/ago/2021—14h

MESA-REDONDA 1



EDNA
CUNHA LIMA



MARIA CECÍLIA
LOSCHIAVO



HANS
WAECHTER
mediador

DESIGN DA INFORMAÇÃO DIMENSÕES CONVERGENTES DO DESIGN DA INFORMAÇÃO: MEMÓRIA E CONTEMPORANEIDADE

assista ao vídeo no youtube @SeminarioPPGDesignUFPE

Boa tarde a todas e todos,

Nessa tarde temos a honra de mediar a Mesa Redonda da Linha de Pesquisa Design da Informação com o tema Dimensões convergentes do Design da Informação: Memória e Contemporaneidade, como parte do I Seminário de Pesquisa PPG Design UFPE.

Eu sou o Dr Hans Waechter, Prof. do Departamento de Design da UFPE, e estarei mediando esta Mesa e desde já, agradeço as Professoras Doutoras convidadas: Edna Cunha Lima e Maria Cecília Loschiavo, que gentilmente aceitaram o convite e enriquecem nosso evento com suas presenças. »



DIVERSIDADE NO DESIGN DA INFORMAÇÃO

Com o retorno do exterior de vários dos nossos professores das pós-graduações no final dos anos 90, se inicia a inserção de uma vertente do design que até então era pouco explorada no curso de design da UFPE, a do Design da Informação. Foi nesse período que foi criado o primeiro curso de Especialização em Design da Informação da UFPE (2000) e também a SBDI, Sociedade Brasileira de Design da Informação em 2002.

Informação e linguagem são indissociáveis para quem cria, planeja, ressignifica, ensina, aprende e pesquisa o Design da Informação nos diferentes modos de representação. As linguagens gráfico-visuais presentes em qualquer artefato de design seja tangível ou intangível, criados no passado, no presente ou para o futuro são intrínsecas para que se estabeleça a interface, a comunicação com o destinatário.

Nas primeiras turmas dos cursos de especialização e até mesmo pelos autores que usávamos como referência, a aproximação com o design gráfico e consequentemente com os artefatos gráficos era muito evidente. Pouco a pouco as fronteiras do Design da Informação foram sendo ampliadas, como também a compreensão de que a informação está presente em qualquer artefato, ambiente ou serviço que tenha a participação do design.

Com a criação do Mestrado em Design (2010) e da linha de pesquisa em Design da Informação, essa ampliação foi se tornando evidenciada a partir dos projetos de pesquisa submetidos pelos mestrandos que apresentavam objetos de pesquisa que nos fazia questionar se tínhamos instrumental teórico e metodológico no Design da Informação para realizar tais investigações.

Pesquisávamos artefatos efêmeros e produzidos no passado sem nos dar conta que estávamos contribuindo para a constituição da memória gráfica brasileira e pernambucana. Fato que se evidenciou quando iniciamos em 2009, o Projeto PROCAD CAPES “Memória Gráfica Brasileira –

MGB” com a participação da UFPE, PUC Rio e SENAC SP e posteriormente USP. Foi sem dúvida um projeto que impulsionou a pesquisa da memória gráfica na linha de pesquisa de Design da Informação.

Hoje temos um cenário investigativo bastante amplo que permeia objetos de pesquisa relacionados com a informação nos âmbitos educacionais, da saúde, da moda, do entretenimento, da tipografia, dos meios de massa, das redes sociais, das relações de gêneros, da memória gráfica e de vários outros âmbitos. A nossa linha de pesquisa se tornou plural, exigindo uma compreensão muito mais ampla do alcance teórico e metodológico do Design da Informação.

Foi nesse sentido que foi pensada a mesa *“Dimensões Convergentes do Design da Informação: Memória e Contemporaneidade”* para o I Seminário de Pesquisa em Design do Programa de Pós-Graduação em Design, PPG Design UFPE, com falas que relatassem um pouco do que investiga a linha de pesquisa, passados 21 anos da sua criação.

Dimensões divergentes, porque a diversidade se caracteriza pelas diferenças, pelos distintos objetos de pesquisa que distingue o Design da Informação. Memória e contemporaneidade, porque buscamos nos olhares retrospectivos não só a história, como também os princípios basilares de uma epistemologia em construção, fruto da contribuição de educadores e pesquisadores desbravadores que acreditam no valor do conhecimento e que só se estabelece quando lançamos as nossas vozes e escritos para que se propague.

E quais nomes representariam essa diversidade que caracteriza a nossa linha ? Pensamos em mulheres porque foram negligenciadas em tantas histórias, da arte, da literatura, da cultura e também do design. Mulheres que na nossa linha de pesquisa tem uma participação extremamente relevante, com uma contribuição investigativa reconhecidamente rigorosa e inovadora. Mulheres que fazem parte da história do design brasileiro e da pesquisa em design no Brasil.

Edna Lúcia Cunha Lima e Maria Cecília Loschiavo, foram as mulheres que decidimos que nos representam. Edna, que foi professora na graduação em design de muitos de nós, iniciou sua carreira como professora na UFPE e em sequência na PUC Rio e Maria Cecília que atua em tantas frentes do design que a torna uma referência inquestionável. Edna trazendo a dimensão da memória, da história gráfica do design brasileiro e Cecília a diversidade da contemporaneidade do design com seu olhar multifacetado.

Os deixo com o pensamento, as ideias e as palavras de Edna Cunha Lima e Cecília Loschiavo.

DEFESA DA MEMÓRIA GRÁFICA

Edna Cunha Lima

Uma das questões do modernismo, quando ele se instala nessa área, foi a aceitação do design como profissão real e necessária. Para que isso acontecesse, o design moderno cortou os laços com o passado. Cortou também as ligações com as formas de expressão populares, consideradas tecnologicamente ultrapassadas. Ou seja, nesse momento em que se começava a ensinar design moderno no país, se inicia também o apagamento de um outro passado que o modernismo, de certa forma, negava. Esse é o passado que vai ser revisitado pela pesquisa. E ao fazer isso, são trazidas à tona formas não-canônicas de design.

Já existiam muitos trabalhos importantes de valorização feitos por Lina Bo Bardi, pelo CNRC (Centro Nacional de Referência Cultural) com Aloísio Magalhães e, em Pernambuco, pelo Instituto Joaquim Nabuco que também recolheu muitos destes artefatos populares de expressão gráfica.

No entanto, o que faltava a essa geração eram os instrumentos teóricos para analisar e poder verificar que existe um *continuum* que deságua no design gráfico canônico e no não-canônico digital atual. Isso significa que se fez necessário remover a ótica do “bom design” para poder se estudar formas que o design moderno não praticava, ou não valorizava. Existe esta preocupação evidentemente, mas a pesquisa da memória gráfica não está procurando o “bom design”. Ela está procurando formas específicas de expressão do povo brasileiro da área gráfica.

Um dos resultados desse tipo de divisão que vai se formando na universidade é o uso do Design da Informação como um método para entender como os objetos gráficos se organizam. Tem início um interesse por objetos gráficos antigos, datados do século dezenove. Estes estudos

levaram alguns pesquisadores a descobrir as funções desempenhadas por textos e imagens e a forma que estes apresentam. Foi preciso pensar bastante antes de entender o que estava sendo colocado ali, que objetos são esses, como essas formas comunicavam e qual tipo de informação. Verificou-se que a hierarquia da informação variava em outros objetos que não são aqueles que nós estamos acostumados na atualidade. Como consequência, os pesquisadores vão se distanciando das regras do bom design e do modernismo e descobrindo uma identidade brasileira diferente do esperado.

No começo dos anos 1980, tive a oportunidade de fazer uma pós-graduação em Reading, na Inglaterra, tendo como chefe do departamento da Universidade de Reading o professor Michael Twyman. Ele era um especialista não só em linguagem gráfica como também em litografia. Entrar em contato com um pesquisador que absolutamente não andava preocupado com as questões que me foram caras até então, foi impactante. Minha formação no Brasil era essencialmente modernista e, de súbito, me vi diante de outros parâmetros para o estudo e a compreensão da comunicação visual. A base dos estudos do professor Twyman era a linguagem gráfica e o tempo que enfocava estava no século dezenove, que minhas crenças modernistas haviam desprezado como não-design. Ele aceitava todas as formas de linguagem gráfica, todos os objetos, tentando entender como é que eles eram produzidos e como os processos de reprodução deixavam marcas neles. Recebia, dentro desse grande guarda chuva do design, desde cartas manuscritas até monumentos em pedra, como é o caso da Coluna de Trajano, ou bordados, como era o caso da tapeçaria de Bayeux, por exemplo. Ele ia no passado mais antigo do mundo do design inglês para poder explicar a linguagem gráfica que estava sendo correntemente usada no país dele. Isso foi uma quebra de paradigma muito forte para mim. Quando voltei para o Brasil, eu passei a olhar a cidade, as coisas que eram feitas, a cultura material propriamente dita. Eu comecei

a olhar tudo de uma maneira absolutamente diferente daquilo que eu via antes pelas lentes do modernismo.

No momento em que eu me afastei disso, eu comecei a ver o design brasileiro muito mais forte, me distanciando daquela velha briga sobre os publicitários ou os artistas plásticos, ou os arquitetos, que estariam invadindo o mercado dos designers. Assim como os arquitetos entenderam o papel do vernacular na construção das cidades, foi necessário reconhecer que a cultura material relativa ao design não se limitava a design canônico com raízes europeias, mas era mais ampla e complexa, com um passado e um presente a ser descoberto.

Isso passou a ser um problema de política da profissão, bem delineado, e não mais um problema do design como um todo, ou seja, dos objetos e quem os produz. E isso me permitiu que eu comesse a estudar rótulos de cigarro do século dezenove. Confesso que desconhecia que a maior parte da produção de rótulos dos anos 1800 era feita em litografia e muito menos que existia como cromolitografia, enfim, que havia sido um processo gráfico industrial comum até os anos de 1950.

O Michael Twyman, portanto, além de ser a pessoa que criou as bases para o estudo da linguagem gráfica, é também um especialista em litografia no país dele que, naturalmente, tinha características diferentes das nossas.

Aprendi com ele a perceber a litografia como design e o que era uma Oficina litográfica e, dessa maneira, pude avaliar a importância da litografia para o design brasileiro. Verifiquei a existência de uma litografia comercial fortíssima de norte a sul do país. Hoje em dia nós temos os museus que estão reavaliando seus acervos e valorizando espécimes de rótulos, cartazes e demais embalagens litografadas. Por exemplo, no Paraná, eles têm uma quantidade muito grande de litografias de rótulos em cromolitografia de mate. Em Pernambuco, temos rótulos de cigarro, de cachaça e de fogos de artifício no Instituto Joaquim Nabuco. Os primeiros litógrafos de

Minas trabalhavam para a indústria cervejeira e de laticínios. A Fundação Biblioteca Nacional e o Arquivo Público Nacional guardam preciosos acervos de efêmeros brasileiros. Existe tanto material para se pesquisar que eu poderia me estender por muitos parágrafos mapeando o material que existe em muitas outras importantes instituições brasileiras. Na verdade, descobrir e estudar este rico acervo tem sido a tarefa de muitos pesquisadores em Memória Gráfica no país inteiro.

Quanto às litografias, os estudos estão encontrando pioneiros estrangeiros que, varridos por crises em seus países, vem procurar a sorte no Brasil oitocentista. Estrangeiros que vêm para cá e difundem o seu método de trabalho adaptando-se e se tornando cada vez mais brasileiros, deixando aos poucos seus empregados com a iniciativa de criação dos impressos. Os problemas que eles foram enfrentando não são os problemas do país de onde eles vieram, muitos deles eram alemães, portugueses ou italianos. O que eles estão vendo aqui é a realidade brasileira, a linguagem que os brasileiros entendem.

Em resumo, olhando para trás, eu comecei a entender um design mais inclusivo, em um livro, em forma de brochura, temos o tipógrafo que compunha o livro de acordo com tradições herdadas e o capista pedia em prestado a expressão artística da publicidade, se encaixavam. Foi então que passei a reconhecer que existiam no século dezenove determinadas fórmulas europeias e que elas foram apropriadas pelos brasileiros.

Voltando ao meu mestrado em Pernambuco, examinando a fase inicial dos rótulos de cigarro, vi que havia problemas completamente diferenciados das embalagens atuais. Havia rótulos sobre problemas políticos daquela época, como a abolição da escravatura, a Guerra do Paraguai e modos das pessoas da rua. Na falta de revistas ilustradas, eram nesses objetos cotidianos que o povo reconhecia sua realidade, inclusive política.

Ao voltar de Reading, vim armada com a teoria aprendida. Depois de mim, vários pernambucanos foram para a mesma universidade na Inglaterra.

terra e isso consolidou um conhecimento sobre essas teorias e seu uso no ensino do design gráfico, tanto para graduação e pós-graduação. Eu acredito que o curso da UFPE em Recife seja um dos primeiros que tenha realmente consolidado um método de ensino baseado na linguagem gráfica. É importante dizer que isso viria a ter frutos na pós graduação da UFPE e em outros lugares também.

O contato direto com materiais litografados do século dezenove me levou a uma série de questionamentos. Um deles surgiu com primeiro rótulo que examinei, não sendo capaz de desvendar o significado dos números nas suas laterais. Só depois de algum tempo entendi que aqueles eram os números da casa e das ruas onde as tabacarias se encontravam, ou seja, indicando aos fumantes a localização das tabacarias.

A importância da análise das informações no rótulo se mostrou evidente. Ao olhar para as produções do passado, começo a me perguntar: como se davam estas convenções gráficas? Como é que se separava a informação? Essas são questões de design de informação que eu não imaginava existirem, mas ao ter contato direto com os impressos eu vi que eram informações necessárias. Mais tarde, muitas outras pessoas também tiveram esse mesmo espanto com objetos que eram tão diferentes daquilo que se imagina. Os rótulos de cigarro do século dezenove são tiras que enrolavam cilindros com dez cigarros, muito diferentes dos maços de cigarro atuais. Só depois é que os cigarros passam a ser embalados em caixas quadradas, com uma imagem na frente e atrás com informação sobre sobre a própria fábrica. A partir desta compreensão pude perceber que a própria natureza do trabalho determina a maneira com que as informações são distribuídas no objeto.

Como pesquisadora passei a suspender certezas, tive que desnaturalizar o objeto gráfico. Fui me afastando das noções modernistas que sugeriam que o design seria guiado por metodologias universais. Eu passei a ver que todo objeto gráfico é produto de seu tempo e que variam não só

os métodos de produção como também as especificidades da linguagem de cada época. Passei a entender que não existem elementos neutros, o que me levou a estudar os tipos, meu interesse atual.

Memória gráfica é um termo que, se não foi criado, foi usado em primeiro lugar aqui no país por Egeu Laus. E passou a batizar uma área da pesquisa em design que vem crescendo, se tornando parte integrante da pesquisa no Brasil. Podemos afirmar que a partir destes estudos foi sendo legitimado o estudo de todos os processos de impressão e dos diferentes tipos de impressos e até do que não é impresso, como objetos virtuais que aparecem no século vinte e se multiplicam no século vinte e um.

E é por isso que eu volto a dizer, a importância que o estudo da linguagem gráfica a partir de Michael Twyman, foi formador da parte teórica de muitos grupos. Especialmente do grupo de Recife que aprendeu a formular questões, para estudos de mestrado e doutorado, levando em conta essas maneiras de pensar que abrem as fronteiras do design profissional.

Para encerrar, eu gostaria de lembrar que Gauguin fez um quadro chamado “De onde viemos? O que somos? Para onde vamos?”. Esta frase sugere questões fundamentais da existência humana que estão sempre em busca de respostas. Para que o design possa ser uma profissão que efetivamente se coloque como essencial para o futuro, e até para o presente, precisamos nos questionar: de onde viemos? quem somos? e para onde vamos?

Acredito que a memória gráfica é um dos pontos essenciais para entender pelo menos quem somos e de onde viemos. E, por sua vez, o design de informação nos ajuda a compreender os espécimes que examinamos na busca dessas respostas.

VOU PERMANECER NAS BORDAS!

Cecília Loschiavo

Pensar a questão da Memória e Contemporaneidade e suas relações com o Design, particularmente com a pesquisa em Design.

Levando em conta que a pesquisa em Design no Brasil e no mundo ainda é recente, se comparada a outros campos de investigação, é importante refletir sobre a memória da pesquisa em nossa área. Reflexão no sentido de movimento sobre si mesmo, para interrogar sobre a natureza da pesquisa em Design: os motivos, as razões, o conteúdo, a intencionalidade.

Vivemos sob o império das fake news! Fake news é um tema que está em franco crescimento e, ainda, pouco observado pela comunidade acadêmica. Afinal de contas, a própria definição do termo é uma tarefa tormentosa para o cientista. De um lado, fake news nos remete à ideia da notícia falsa e, portanto, exige a fixação de um critério para a avaliação acerca da veracidade de determinada informação, além de depender também da forma, do conteúdo e da circulação dessa notícia. Não existe um consenso sobre o conceito de fake news. Inúmeras possibilidades para definir o seu sentido são oferecidas pela literatura: pós-verdade; informação enganosa; informação falsa; impacto da desinformação no âmbito decisório entre outras.

Atualmente, em tempos de comunicação ligeira quando se pensa em pesquisa, logo vem à mente a pesquisa de opinião, pesquisa de mercado, que indicam as preferências dos consumidores para se montar estratégias de marketing. É bom lembrar que as indagações da pesquisa em Design se realizam sobre outras bases, afinal nosso campo de conhecimento se constitui em uma ciência social aplicada, o que significa dizer

que trabalha sobre uma dupla racionalidade, combinando a racionalidade técnico-físico-matemática com a racionalidade das ciências que têm por objeto o homem. É dentro deste contexto que realizamos pesquisa, aí se encontram os desafios epistemológicos que o Design enfrenta no âmbito da teoria da ciência.

O Design realiza o diálogo transformador entre o paradigma matemático de explicação dos fenômenos físicos e o paradigma social de compreensão dos fenômenos sociais. Trata-se da distinção entre Explicar (*Erklären*) e Compreender (*Verstehen*).

A racionalidade técnica está preocupada em explicar. A racionalidade das ciências humanas está preocupada em compreender a realidade dos fenômenos sociais. A ciência social aplicada, Design/Arquitetura, necessita compreender os fenômenos sociais para intervir e o designer/arquiteto integra e têm a habilidade de participar de seu próprio objeto de estudo e intervenção. Fornece conhecimentos críticos – fornece princípios, visões e competência de análise crítica.

Trata-se de conhecer o universo humano para o qual se projeta. Coloca-se aqui, como para todas as ciências humanas, o principal desafio : “*como fazer do sujeito um objeto, sem deixar de conhecê-lo como sujeito?*” (LEOPOLDO E SILVA, Franklin)

Qual a agenda da pesquisa em design contemporaneamente?

- Como se estabelece a formação da agenda projetual no século em que vivemos?
- Quais os condicionantes?
- Crescimento espantoso dos índices de pobreza rural e urbana/ Exclusão Sócio-Espacial;
- Escassez de recursos/ Crescimento populacional desenfreado.
- Neste cenário a importância:
- A questão da profissionalidade;

- Definir o tipo de designer/arquiteto que queremos formar e quais as competências profissionais que ele necessita;
- Definir qual tipo de capacidade de resposta de projeto que o designer/arquiteto formulará;
- O compromisso social, a apreensão crítica da realidade e sua transformação.

Profissionalidade e Competências:

- Não é exagero afirmar que atualmente há um processo de macdonaldização do ensino superior (em todos os níveis) preço baixo, sacia a fome, mas o cardápio é restrito, o valor nutricional questionável e provoca obesidade;
- Nesse contexto a necessidade de estabelecer e cultivar noções precisas de profissionalidade e de competências, para além da banalização / o papel das universidades públicas;
- Necessidade de alargamento do conceito de profissionalidade.
- Como realizar este alargamento?
- Trata-se de definir qual o papel das disciplinas teórico-críticas;
- Essas disciplinas não são auxiliares, mas aumentam o grau de compreensão da realidade no qual o designer vai atuar e de sua própria atuação;
- Caráter experimental da didática;
- Fomento das relações entre pesquisa e ensino.

É importante reconsiderar Maldonado pois o processo de banalização provoca efeitos devastadores: *“quando há falta de definição, nenhuma ação coerente é possível”* (MALDONADO, 2000). Creio que a banalização, o uso indiscriminado e inflacionado da palavra design, ou como afirma Hal Foster em *from jeans to genes*, implicam na negação do design como agente civilizador, promotor de mudança e é esse aspecto que considero definidor para o paradigma do design.

Para Gui Bonsiepe (2007):

"a popularização do termo design durante a década passada, não só nas regiões que falam inglês, e o uso mais ou menos inflacionário tornou a palavra design um termo lugar comum que se libertou ele próprio da categoria de projeto, atingindo agora um tipo de existência autônoma"

No contexto atual do hiper-consumo, onde todos os produtos parecem já terem sido criados e produzidos (JEUDY, 1999), onde coexiste o abismo talvez insuperável entre a riqueza e a pobreza absoluta é fundamental retomar o sentido do design como projeto e a relação entre design e civilização.

A des-banalização implica em revisitar as contribuições teóricas pluralistas. De Recife, a voz deste brilhante filho da terra (Aloísio Magalhães) nos ensinou que o Desenho Industrial:

" (...) Não dispondo nem detendo um saber próprio, utiliza vários saberes, procura sobretudo compatibilizar aqueles saberes que se ocupam da racionalização e da medida exata – os que dizem respeito à ciência e à tecnologia – e de outro, daqueles que auscultam a vocação e a aspiração dos indivíduos – os que compõem o conjunto das ciências humanas".

Ele se refere ao trânsito da pedra lascada ao computador e se pergunta – Não estarão aí algumas indicações para uma re-conceitualização da atividade? Não será essa a tarefa que devemos fazer? (MAGALHÃES, 1977).

25/ago/2021—14h

MESA-REDONDA 2



LIA
KRUCKEN



MÔNICA
MOURA



VÂNIA
CARVALHO



VIRGÍNIA
CAVALCANTI
mediadora



KÁTIA
ARAÚJO
mediadora

DESIGN

CULTURA E ARTES

TRANSVERSALIDADES NA PESQUISA EM DESIGN:
ÉTICA, HUMANIDADES, SUSTENTABILIDADE

assista ao vídeo no youtube @SeminarioPPGDesignUFPE

Boa tarde a todas e todos,

Nessa tarde temos a honra de mediar a Mesa Redonda da Linha de Pesquisa Design, Cultura e Artes com o tema Narrativas diagonais e emergentes em Design, Cultura e Artes, como parte do I Seminário de Pesquisa PPG Design UFPE

Estarão mediando a Mesa, eu, Virgínia Cavalcanti, e Kátia Araújo, ambas Professoras do Departamento de Design da UFPE, e desde já, agradeço as Professoras Doutoras convidadas: Lia Krucken, Mônica Moura e Vânia Carvalho, que gentilmente aceitaram o convite e enriquecem nosso evento com suas presenças. »



TRANS·VER·SA·LI·DA·DE

Propriedade ou característica do que é transversal.

É·TI·CA

Ramo da filosofia que tem por objetivo refletir sobre a essência dos princípios, valores e problemas fundamentais da moral, tais como a finalidade e o sentido da vida humana, a natureza do bem e do mal, os fundamentos da obrigação e do dever, tendo como base as normas consideradas universalmente válidas e que norteiam o comportamento humano.

HU·MA·NI·DA·DE

Totalidade das características peculiares à natureza humana.

Conjunto dos seres humanos.

Sentimento de compaixão entre os seres humanos.

SUS·TEN·TA·BI·LI·DA·DE

Qualidade, característica ou condição de sustentável.¹

¹ <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/como-consultar/etimologia/>

O TEMA

A composição das palavras que organizam o tema na Mesa da Linha Design, Cultura e Artes foi pensada no sentido de traduzir os principais conteúdos pesquisados naquele momento histórico pelo nosso corpo de professores e alunos, mas sobretudo refletir sua essência transversal. Ainda impactados com as imensas restrições sociais impostas pelo contexto pandêmico que se estendia naquele momento, urgia refletir questões relativas ao humano, mas não apenas a este e sim sobre sua evidente desconexão e negligência para com a natureza e sobre como as relações sociais estavam afetando nossa existência.

A escolha do tema refletiu essas preocupações e foi capaz de alinhar a imensa capilaridade que compõe a Linha de Pesquisa. Em definição, a Linha estuda as relações transdisciplinares aplicadas ao Design a partir dos campos de conhecimento da antropologia, artes e comunicação, com ênfase sobre os aspectos teóricos e metodológicos do design aplicados a artefatos, sistemas e ambientes. No entanto, mais do que isso, intenta estender sua articulação para uma visão transdisciplinar do campo do design com interseções teórico-metodológicas de outros campos de conhecimento.

A LINHA DE PESQUISA DESIGN, CULTURA E ARTES

Conceitualmente, a Linha de Pesquisa em Design, Cultura e Artes existe desde 2004, quando foram iniciados o curso de Mestrado Acadêmico em Design e o Programa de Pós-Graduação em Design da UFPE (PPG Design-UFPE). Naquele momento a Linha se chamava Design, tecnologia e cultura e fazia parte do projeto ambicioso do Departamento de Design de ser pioneiro na implementação de um programa de pós-graduação em Design em uma Universidade Federal no Nordeste do País.

A história mostrou que a ousadia trouxe frutos. Em 2010, além do

mestrado, foi criado na UFPE o primeiro curso de doutorado em Design em uma Universidade Federal, e, até hoje, o único das Regiões Norte, Nordeste e Centro-Oeste do país. A mudança na nomenclatura da Linha aconteceu quando o corpo docente conseguiu reunir condições de maturidade e produção acadêmica, em novembro de 2020, quando o programa implementou uma reforma curricular parcial visando estabelecer uma maior integração entre os cursos de Mestrado e Doutorado.

Na ocasião e, em decorrência do ingresso de novos Professores Permanentes e Colaboradores no Programa, em julho de 2018, as Linhas de Pesquisa também passaram por um processo de autoavaliação e redefinição de suas interseções teórico-metodológicas. Assim, “tecnologia” que antes integrava a Linha Design, Tecnologia e Cultura passou a compor a Linha Ergonomia e Usabilidade de Produtos, Sistemas e Produção, o que acabou por caracterizar a proposta dos novos nomes para as linhas de Pesquisa: Design, Cultura e Artes e Design, Ergonomia e Tecnologia.

A nova nomenclatura da Linha trouxe como necessidade intrínseca um processo de autorreflexão. Desde então, passou a assumir mais efetivamente a produção de pesquisas que enfocam as dimensões culturais, sociais, artísticas e comunicacionais do design. Assim, a Linha Design, Cultura e Artes estuda relações transdisciplinares aplicadas ao Design a partir dos campos de conhecimento da antropologia, artes e comunicação, com ênfase sobre os aspectos teóricos e metodológicos do design aplicados a artefatos, sistemas e ambientes.

A Linha é composta pelos Professores: Kátia Medeiros de Araújo; Oriana Maria Duarte; Gentil Porto Filho; Simone Grace Barros; Paulo Cunha Filho; Amilton Arruda e Virginia Pereira Cavalcanti. Esse corpo docente também vem-se ampliando e recentemente tivemos o ingresso de novos membros: Andrea Camargo; Ana Neuza Videla; Adailton Laporte; Cristina Ibarra; Flora Romanelli Assumpção.

A MESA REDONDA

Para a Linha de Pesquisa, a Mesa Redonda ofereceu, nesse momento de reestruturação, uma grande oportunidade para ampliar os debates em torno dos nossos conteúdos de interesse. Poder contar com a colaboração de pesquisadores/ professores de imensa competência e experiência possibilitou trocas valorosas para nossos professores e alunos.

A escolha do tema da mesa *Transversalidades na pesquisa em design: ética, humanidades, sustentabilidade* trouxe naturalmente à tona a visualização de alguns assuntos que se confirmaram através da experiência das professoras e pesquisadoras Vânia Carvalho, Mônica Moura e Lia Krucken. As convidadas refletiram em palestras a articulação entre diferentes campos de saber construídos e a transversalidade da Pesquisa em Design.

A Profa. Dra. Vânia Carvalho, proferiu a palestra “Estudo de gênero em coleções do Museu Paulista-USP”. **Vânia** é Doutora em História Social, professora e curadora no Museu Paulista da USP desde 1990. Credenciada no Programa de Pós-graduação em História Social da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, é autora de diversas publicações entre as quais se destaca o livro *Gênero e Artefato: o espaço doméstico na perspectiva da cultura material* (2008).

A Profa. Dra. Mônica Moura, trouxe a palestra “Design em Ação para o Social: Sensibilidade, Humanidade, Transversalidades”. **Mônica** é Designer, Arte-Educadora e Professora de Design na Faculdade de Arquitetura, Artes Comunicação e Design (FAAC) da Universidade Estadual Paulista, onde atua no Departamento de Design e no Programa de Pós-Graduação em Design, Campus de Bauru. É Doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo e Pós-Doutora e professora visitante na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (2012) e na Universidade do Minho (2016). É também Coordenadora do Laboratório

de Pesquisa, Extensão e Ensino em Design Contemporâneo (LabDesign) e Líder do Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo: sistemas, objetos e cultura (CNPq/UNESP).

A Profa. Dra. Lia Krucken, finalizou as apresentações com a palestra “Processos colaborativos no design e na arte”. Lia é Artista interdisciplinar e desenvolve práticas colaborativas na Arte e no Design. Integra o coletivo Insurgências (Berlim) e o Intervalo Fórum de Arte (Salvador). É professora visitante do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal da Bahia – PPGAV/UFBA, onde desenvolve projetos com o Museu Afrobrasileiro e o Goethe Institut Salvador, com foco na afrodíaspóra e na produção de arte contemporânea. Colabora junto ao Colégio das Artes na Universidade de Coimbra e em programas de Pós-Graduação na Universidade de Lisboa e no Politécnico di Milano.

--

A sessão contou com a mediação e debates das Prof^{as}. Dr^{as} Kátia Medeiros de Araújo, e Virgínia Pereira Cavalcanti, ambas vinculadas ao Curso de Graduação em Design e ao PPGDesign UFPE, nos quais atuam em disciplinas e pesquisas transversais entre as áreas de Antropologia e Design.

Os relatos trazidos pelas palestrantes fazem abordagens que articulam outros campos do conhecimento, estabelecendo relação entre teoria e prática a partir da análise ou desenvolvimento de produtos, sistemas e serviços. A transversalidade das palestras apresentadas faz contribuição ao repensar das abordagens do design junto aos campos da arte, comunicação e cultura.

Dentre essas interseções está a articulação com o campo da arte e pesquisas que discutem a relação limítrofe entre Design e Arte. Os impactos econômicos, sociais e culturais também são discutidos em dois polos de ação: projetos de caráter social e cultural envolvendo pesquisas junto a comunidades produtivas e a populações de maior vulnerabilidade social. E para complementar a reflexão, o cunho social e político

é trazido na discussão sobre as relações de gênero a partir da materialidade dos artefatos.

As palestras tiveram a duração de 40 minutos, mas o leitor deste volume poderá desfrutar da síntese dessas ideias e da generosidade de nossas palestrantes. Boa leitura!

ESTUDO DE GÊNERO EM COLEÇÕES DO MUSEU PAULISTA-USP

Vânia Carneiro de Carvalho

Museu Paulista-USP

Acho que muitas mulheres da minha geração, os *baby boomers*, se perguntam porque ainda hoje é tão difícil dividir tarefas domésticas com seus companheiros. Mesmo observando gerações mais jovens eu percebo essa dificuldade. Recentemente, os noticiários sobre a pandemia que se abateu duramente sobre o país em 2020 e 2021 destacam as desigualdades profundas entre homens e mulheres no gerenciamento das funções domésticas, situação que só piora quanto menor é o poder aquisitivo da família¹.

Sem dúvida, são muitas os caminhos que a cultura do patriarcado percorre para conseguir se manter. Um deles parece ser por meio de nossos hábitos cotidianos domésticos. Compreender o processo de atualização das diferenças de gênero nos espaços da casa tem sido a questão em torno da qual venho realizando minhas pesquisas. De início, investiguei os manuais de economia doméstica e de etiqueta, os romances e revistas, objetos institucionalizados e imagens. Posteriormente, a pesquisa se dobrou na formação de coleções para o Museu Paulista da Universidade de São Paulo e, nesse momento, ela deve se tornar, sob o título *Casas e Coisas*, uma das exposições que integrará a reabertura do edifício histórico destes mesmo Museu.

¹ Agradeço à Virgínia Pereira Cavalcante e Kátia Medeiros de Araújo a gentileza do convite para participar do I Seminário de Pesquisa PPGDesign e o interesse em acolher esse texto na forma de um depoimento.

São vinte anos com idas e vindas, muitas interrupções, muito trabalho de garimpagem e burocracia para trazer os objetos para as reservas técnicas do Museu, muito envolvimento de outras equipes de documentação e conservação, financiamentos de patrocinadores para conservar estes objetos e, futuramente, tê-los em exibição². Completa-se, assim, o ciclo curatorial. A ele chamamos curadoria solidária, isto é, quando as atividades de pesquisa e o perfil dos acervos do Museu atuam como a espinha dorsal das demais atividades do museu – coleta, catalogação, conservação e comunicação – rompendo-se, portanto, com a fragmentação e autonomia das diferentes etapas de tratamento dos acervos³.

No meu caso, foram os manuais de economia doméstica, de etiqueta, romances e revistas que permitiram compreender o conjunto de sentidos e valores associados a espaços e objetos generificados. Justamente, esses documentos textuais traziam explicitados ou sugeridos espaços e objetos vinculados a noções de gênero. Adjetivos, descrições e nomeações reunidos em por mim na forma de repertórios significativos permitiram entender uma dimensão simbólica da cultura material para a qual os objetos e imagens são frequentemente opacos. Daí uma das primeiras lições que aprendi ao lidar com casas e suas coisas foi que a compreensão da cultura material não se dá somente por meio de documentos tridimensionais, isto é, cultura material e fontes materiais não se equivalem. Estes últimos não carregam sentidos

2 Documentalistas, conservadoras e fotógrafos do Museu Paulista-USP estão envolvidos na catalogação, conservação e eventuais restaurações dos objetos da categoria “interiores” coletados como resultado da pesquisa que aqui relato, cujos resultados tive a oportunidade de publicar no livro *Gênero e artefato – o sistema doméstico na perspectiva da cultura material*. São Paulo: Edusp/Fapesp, 2008.

3 Sobre o processo curatorial em museus de história e no Museu Paulista ver CARVALHO, Vânia Carneiro de; MARINS, Paulo César Garcez; LIMA, Solange Ferraz de. Curadoria em museus de história. *Anais do Museu Paulista*, v. 29, p. 1-24, 2021.

intrínsecos, é preciso buscar os modos de apropriação que a sociedade faz dos objetos. E como analisamos contextos históricos, portanto, situações que estão no passado, descrições textuais são fundamentais para que consigamos identificar o conjunto de objetos e espaços vinculados aos gêneros masculino e feminino. Ainda que objetos tenham o que chamamos de *affordance*⁴, eles só exercem seu potencial de ação e significados quando alguém deles se apropria. E os documentos são justamente testemunhos dessas apropriações.

Outra documentação indispensável para esta pesquisa foram as imagens, frequentemente fotografias impressas de ambientes domésticos, mas também retratos de estúdio, que, associados aos textos, permitiram que eu observasse cada objeto em seu ambiente de uso. Imagine a diferença que se dá entre observarmos uma poltrona isolada como item de coleção, com sua ficha, geralmente lacônica, dada a falta de pesquisa sistemática que reúna informações sobre os objetos musealizados, e observarmos esta mesma poltrona em uma fotografia, com sorte datada e espacialmente identificada, em que poltronas semelhantes podem ser vistas no ambiente de uma sala de visitas, de um escritório, de um quarto, portanto, associadas a outros móveis.

4 No sentido dado ao termo por James Gibson (1904-1979), em que os objetos oferecem por meio de seus atributos materiais possibilidades de usos vocacionados, eles incentivam ações. Mas é preciso ter em mente as afirmações bastante difundidas por Ulpiano Bezerra de Meneses, de que os objetos só têm características físico-químicas. Mesmo aqueles como Alfred Gell, Bruno Latour, Daniel Miller, Nicole Boivin, entre outros, que reconhecem a capacidade de agenciamento da matéria, compreendem sua atividade no interior de uma rede de relações entre humanos e não-humanos, conforme a nomeia Latour. Ver MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. "O Objeto Material como Documento". Reprodução de aula ministrada no curso "Patrimônio Cultural: Políticas e Perspectivas", organizado pelo IAB/Condephaat em 1980, ms, s.p.; GELL, Alfred. *Art and Agency*. Oxford: Oxford University Press, 1998; MILLER, Daniel (ed.). *Materiality*. London: Duke University Press, 2005, 1-50; BOIVIN, Nicole. *Material Cultures, Material Minds. The Impact of Things on Human Thought, Society, and Evolution*. Cambridge: Cambridge University Press, 2008; LATOUR, Bruno. *Reagregando o Social: uma Introdução à Teoria do Ator-Rede*. Salvador/Bauru, EDUFBA/Edusc, 2012.

Mas, essa mesma poltrona traz informações que imagens e textos dificilmente trarão. Suas dimensões, modo de construção, matérias-primas, técnicas de estofamento e padronagem de tecidos informam sobre o desejo social dos proprietários em investir financeiramente em tais objetos, bem como sobre os modos de sentar-se, as formas de envolver o corpo levando-o ao relaxamento completo – como fazem as poltronas acolchoadas, reclináveis, com descanso para os pés e encosto alto para apoio da cabeça – ou, ao contrário, ativando o corpo para estabelecer contato com outras pessoas – como acontece com as poltronas estofadas e com encosto baixo, deixando o corpo confortável mas a cabeça solta para observar e conversar – ou, ainda, estimulando-o para o trabalho intelectual prolongado – como fazem as poltronas tipo “xerife”, com rodinhas nos pés, assento giratório e oscilante, permitindo pequenos movimentos que descansam o corpo sem desmobilizá-lo para o trabalho.

É, portanto, na articulação de diferentes documentos que foi possível compreender aquilo que era meu objetivo de pesquisa – como a sociedade paulistana construiu as diferenças tradicionais de gênero, atualizando-as diariamente durante o uso dos objetos e dos espaços da casa. Meu interesse, como se vê, foi examinar o papel da materialidade na constituição do *status quo*, ou seja, como o sistema encarnado colocava a norma em funcionamento.

Acredito que seja por causa da materialidade que as categorias sociais se mantêm tão fortes e estáveis⁵. É no uso cotidiano e incons-

5 Conforme defende Latour em *Reagregando o Social: uma Introdução à Teoria do Ator-Rede*.

Salvador/Bauru, EDUFBA/Edusc, 2012: “São sempre as coisas – tomadas no sentido literal – que, na prática, transmitem sua ‘consistência’ à frágil ‘sociedade’. [...] A ação social não apenas é assumida por estranhos como se transfere ou é delegada a diferentes tipos de atores capazes de levá-la adiante graças a outros modos de agir, a outros tipos de força. À primeira vista, repor objetos no curso normal de ação pode parecer inócuo. Afinal de contas, nem se duvida que panelas ‘fervam’ água, que facas ‘cortem’ carne, que cestos ‘guardem’ comida [...]. Esses verbos não designam

ciente dos objetos⁶ que as categorias sociais se tornam invisíveis⁷ e, por isso mesmo, conseguem se manter em funcionamento, sustentando situações de desigualdade que racionalmente aos olhos de hoje nos parecem incompreensíveis. Foi por isso que me interessei mais em entender o funcionamento do “sistema” de distinção tradicional entre o gênero masculino e feminino do que em procurar situações que caracterizassem contravenções. Estas últimas surgiram na pesquisa e ajudaram a entender o grau de flexibilidade do próprio sistema.

Para realizar a pesquisa, ative-me ao estudo do fenômeno circunscrito a um espaço sobre o qual já tinha algum conhecimento, a cidade de São Paulo. Os anos de 1870 a 1920 me pareceram estratégicos, pois este foi o período em que se consolidaram e atingiram alto grau de difusão

ações? O que a introdução dessas atividades humildes, prosaicas e corriqueiras trará de novo para um cientista social? [A sociologia do social limita a ação aos humanos por identificar nessas ações intencionalidade e significado. Não se concebe como um martelo poderia agir. Mas a pergunta a se fazer é: Ele [o objeto] faz diferença no curso da ação de outro agente ou não? [Os objetos são atores participantes da ação] as coisas precisam autorizar, permitir, conceder, estimular, ensejar, sugerir, influenciar, interromper, possibilitar, proibir etc.”. (p. 102, 103, 107-109).

6 Jean Pierre Warnier denominou de memória motora o elemento resultante da incorporação que fazemos da dinâmica dos objetos. WARNIER, Jean-Pierre. *Construire la culture matérielle. L'homme qui pensait avec ses doigts*. Paris: Presses Universitaires de France, 1999.

7 Utilizando o exemplo de Ernst Gombrich sobre o efeito da moldura na indução de comportamentos considerados socialmente adequados perante uma obra de arte, Daniel Miller procurou compreender a extensão desse fenômeno e sua origem anterior à aquisição da linguagem falada pela criança. Miller denominou essa força invisível dos objetos como humildade e identificou na interação humana com a materialidade o momento fundacional da nossa capacidade simbólica, contrapondo-se à tese estruturalista clássica que via no uso da língua esse momento fundante. MILLER, Daniel. *Extracts from Material Culture and Mass Consumption*. In: BUCHLI, Victor. *Material Culture: Critical Concepts in the Social Sciences*. Londres, Nova York: Routledge, 2004, v. II, p. 292-336.

na cidade as práticas urbanas de consumo, que vieram competir e, por fim, substituir os modos antigos de construção de prestígio, baseados em laços de parentesco extensos, em investimento financeiro nas práticas religiosas, como procissões e funerais, e no acúmulo de terras e pessoas escravizadas. Conforme a população urbana crescia, a identificação do outro passava a ser feita pelo que ele portava em seu corpo, exibia na fachada de sua casa ou oferecia para desfrute visual, corporal e espiritual aos seus convidados no interior de salas de visita, de jantar, de música, de inverno, de fumar, de jogo, etc.

Com a documentação pude constituir repertórios ⁸materiais masculinos e femininos. Em que considerei vários elementos como os materiais, as temáticas da ornamentação, as funcionalidades, a localização dos objetos no espaço da casa, o seu modo de produção (artesanal ou industrial), sua associação com outros objetos, etc.

Ao analisar estes repertórios, a maioria referente a homens e mulheres brancas de segmentos médios e abastados, pude caracterizar dois modos diferenciados de produção de identidades de gênero – às quais denominei como identidades centrífugas e identidades centrípetas.

Chamei de *identidade centrífuga* uma maneira de ser das mulheres em que o corpo se funde ao espaço da casa por meio do uso, em um e outro, dos mesmos materiais, técnicas de confecção e temáticas ornamentais. As mulheres se confundem com suas casas, suas marcas adentrando até mesmo aqueles espaços estritamente masculinos como era o caso do escritório. Ainda, pude notar que a fusão corpo feminino/espaço doméstico sofria o reforço de um processo de naturalização, que aproximava as atividades domésticas – cuidar da saúde da família, ter filhos e produzir a memória familiar (álbuns, relíquias como dentes, cabelos, roupinhas de bebê, objetos de pessoa falecida, etc.) – de elementos da natureza já que os ornamentos femininos eram

⁸ Listas de objetos e espaços associados a qualificativos e ao gênero masculino ou feminino.

constituídos em torno de flores, folhas, paisagens campestres, selvas, pequenos animais e insetos, tratados dentro da chave “artística”, aprendida nos manuais, nas revistas, com as mulheres da família, na escola ou em cursinhos de artes aplicadas.

Os objetos femininos são aqueles que escondem a sua funcionalidade por meio de coberturas decorativas como, por exemplo, as cestas e mesas de costura, os biombos pintados com paisagens, os porta-coisas de porcelana na forma de coelhinho, as floreiras na forma de cigarras, os revestimentos de crochê (que vão do envelopamento de copos aos espaldares das cadeiras do escritório do marido), as travessas de prata simulando a palha de cestos (referência a uma vida rural idealizada e sonhada), as coberturas de todo tipo, incluindo as toalhinhas que revestem prateleiras e mesas, as bonequinhas cobrindo os telefones. Os mesmos ornamentos presentes na casa se prolongam no corpo feminino, nas estampas florais dos vestidos, nas penas de animais nos chapéus, no bordado de andorinhas da saia godê, nas joias com representações de flores, folhas e animais, ou feitas da própria carapaça de animais como o conjunto de pulseira, brincos e broche de diamantes e pérolas montado com as carapaças de besouros, nas rosas de tecido feitas à mão para enfeitar casaquinhos, prender as pontas de um lenço ou xale.

Chamei de *identidade centrípeta* o modo de funcionamento do repertório de objetos e espaços associados aos homens brancos de elites e segmentos médios urbanos. Este repertório me mostrou que a relação do corpo masculino com os objetos e espaços da casa se dava de modo muito diferente daquele experimentado pelas mulheres. O corpo masculino, nesse contexto, comportava-se como uma espécie de centro em torno do qual orbitavam as suas coisas de interesse. O corpo masculino não se dilui, não se funde, os objetos estão ali para nobilitar, dar prazer e conforto ou, ainda, reforçar a masculinidade.

Nessa lógica se definem vários tipos de objetos. Por exemplo, aqueles ligados ao trabalho intelectual como jogo de canetas, tinteiros, ma-ta-borrões, máquinas de escrever, arquivos, porta-documentos, estantes giratórias; aqueles que valorizam as habilidades físicas como troféus e retratos portando armas de fogo; os que indicam alta distinção como as estatuetas de cavalos, os retratos com uniformes militares, escolares; aqueles que os conectam aos espaço público como os porta-jornais, os pesos de papel e bibliocantos com o busto de homens renomados, cinzeiros e abotoaduras com brasões; aqueles que promovem o relaxamento corporal como cadeiras de balanço, poltronas de trabalho; e aqueles que dão prazer como cigarros, charutos e todos os seus acessórios.

A primeira etapa da pesquisa, portanto, permitiu identificar dois modos de funcionamento de identidades de gênero, bem como os conjuntos de objetos a eles relacionados. Estes elementos transformaram-se em critérios para a formação de novas coleções para o Museu Paulista. Como museu universitário de história com concentração na área de cultura material dos séculos XIX e XX, a formação de coleções toma como ponto de partida problemáticas trazidas pela pesquisa e que alimentam o ciclo curatorial. Pude, então, ir a campo, buscando junto a colecionadores e antiquários aqueles objetos que conformassem, ampliassem ou contradissem os repertórios que eu havia conseguido identificar entre 1870 e 1920⁹. Qual seria a abrangência e a força dessas identidades de gênero para além da cronologia que havia sido coberta na primeira etapa da pesquisa?

⁹ A coleta de acervo tinha como objetivo alimentar o projeto expositivo “Morar Paulistano”.

CARVALHO, V. C. (coord.); LIMA, S. F.; MARINS, P. C. G. *Morar Paulistano*. 2009-2013. Projeto de exposição contemplado no Programa CEF Adoção de Entidades Culturais (CEF) com R\$ 499.700,00; R\$ 100.000,00 da Porto Seguro; R\$ 680.000,00 do Fundo de Pesquisas do MP para a aquisição de acervos; R\$ 500.000,00 do PRCEU (A exposição foi suspensa por causa do fechamento do MP em 08/2013).

O que a pesquisa de campo me mostrou foi uma incrível capacidade de atualização das identidades tradicionais de gênero. Uma grande gama de objetos mostrava como a indústria havia barateado materiais e encontrado formas mecânicas de reprodução de ornamentos que permitiram o ingresso desses repertórios em extratos sociais mais amplos e economicamente menos abastados. Os objetos artesanais feitos com materiais luxuosos foram substituídos até mesmo por latas com estampa imitando bordados. Ainda que não se trate mais de algo feito por mulheres com treinamento e tempo para a produção de peças artesanais, a reprodução do padrão decorativo demonstra um modo de fazer chegar um número maior de famílias os signos do que eram tradicionalmente consideradas as marcas do feminino.

A pesquisa de campo mostrou como a leitura de jornais, prática que conectava os homens letrados das elites e segmentos médios urbanos ao espaço público a partir de casa, tinha seu equivalente nos radinhos de pilha, utilizados por homens pobres e iletrados com o mesmo objetivo. Observei como o uso dos elementos da natureza mobilizados em ornatos presentes nos objetos domésticos e nos corpos femininos continuava ativo ao longo de todo o século XX. A pesquisa de campo trouxe também novos objetos – as pequenas esculturas de cenas de cortesia¹⁰ –, moda

¹⁰ Pude reunir no Museu uma coleção de 50 esculturas representando a aristocracia europeia do século XVIII em situações de ócio e, em 2016, 87 peças de casais e damas aristocráticas produzidas pela empresa gaúcha Rebis entre 1956 e 2013. Estas imagens em porcelana começaram a ser produzidas na segunda metade do século XVIII e foram moda no Brasil no século XX. Além do estudo das empresas produtoras no Brasil, o que me interessa é a longevidade do tema e as transformações que sofreram ao longo do tempo, com a redução do formato, a infantilização dos personagens e o desaparecimento da natureza idealizada, presença tão forte no século XVIII e mesmo no XIX. Tais transformações nos levam a pensar sobre as mudanças de sentidos em torno dessas imagens. Mudanças que não foram radicais a ponto de negar-se a elas o prestígio de estar entre os itens decorativos de residências, como símbolo, para muitos, de refinamento e bom gosto.

no Brasil entre as décadas de 1950 e 1980 e que são de certo modo uma síntese do tipo de relação que as noções tradicionais de masculino e feminino aspiravam. O casal em cena de amor galante, com roupas de uma nobreza imaginada no passado, mostrando a eternidade dos valores do casal europeu branco heterossexual, o pilar da família que até hoje cultiva e é cultivado por estas formas de decoração.

Uma nova gama de objetos relacionados ao processamento de alimentos na cozinha pode ser coletada para o Museu e com isso novas questões surgiram. Observei a convivência de técnicas artesanais, mecânicas e elétricas ao longo de todo o século XX. Esta hibridez indicaria uma possível disputa entre diferentes agentes sociais e culturais. Tal peculiaridade estaria relacionada a uma marca específica da história do espaço doméstico brasileiro, constituído por meio da presença maciça, ainda hoje, da empregada doméstica atuante em residências de diferentes estratos sociais. Uma primeira aproximação das coleções do Museu referentes ao tema nos indicava possibilidades de construção de um conhecimento sobre os hábitos culinários que se contrapõem à noção linear de evolução tecnológica do trabalho doméstico, amplamente endossada por narrativas históricas com forte tendência generalizante, teleológica ou mesmo nostálgica¹¹.

A partir da coleta de campo, novas coleções foram constituídas no Museu, e com elas pude realizar a curadoria de uma exposição – Casas e

¹¹ A reunião de tantos objetos relacionados às práticas na cozinha deram ensejo à formação de um grupo de estudos com orientandas (mestrado e doutorado), alunos de graduação (projetos de iniciação científica e estágios de treinamento profissional) e, este ano, um pós doutorando dedicados ao assunto e que trabalham na produção de um repertório de equipamentos e ferramentas de cozinha no âmbito do subprojeto "Processamento de alimentos no espaço doméstico, São Paulo 1860-1960", que integra o projeto temático FAPESP "Coletar, identificar, processar, difundir. O ciclo curatorial e a produção de conhecimento" (Processo 2017/07366-1).

Coisas¹² –, por meio da qual pretendo trazer para um público diversificado as descobertas da pesquisa. Agora, a elaboração da exposição traz novos desafios, como, por exemplo, tornar a exposição acessível a pessoas com deficiência – é possível tatear uma escultura de porcelana com cena de

12 A exposição ocupará o piso superior da ala oeste do edifício histórico, formado por seis salas que apresentarão 961 objetos originais, além de reproduções de imagens, visutáteis, objetos táteis e audiovisuais. A ementa expositiva apresenta as problemáticas que serão abordadas: a partir do século XIX, difunde-se para além das moradias aristocráticas a especialização dos espaços da casa. Receber, jantar, almoçar, dormir, ler e escrever, fumar, jogar, costurar, cozinhar tornam-se atividades que exigem espaços próprios. Esse fenômeno acompanha a funcionalização das cidades, que torna possível o esvaziamento das funções produtivas das residências – cultivo de alimentos, comércio, produção de artefatos, educação, cultura, vida social agora são praticados fora da casa, em restaurantes, lojas, fábricas, teatros, escolas, cafés etc. Ao mesmo tempo que a casa se especializa, seus habitantes voltam-se para uma experiência inédita – o de construir uma imaginação sobre si mesmo e exibi-la ao outro na forma de ostentação, bom gosto, prestígio etc. É no século XIX que começam a circular de modo maciço imagens de interiores de residência e que esta palavra “interior” passa a corresponder concretamente ao interior psíquico de seus moradores e ao modo como eles se apresentam para os outros. Ser e parecer se fundem. Assim é que os objetos da casa, arranjados de modo decorativo, são entendidos como uma expressão do caráter e da personalidade de seus moradores, ao mesmo tempo que são “sustentados” por um forte trabalho feminino de bastidor. Os artefatos, espaços e corpos estabelecem relações concretas que resultam na formação dos sujeitos. A exposição trata desse fenômeno na perspectiva de distinções sociais e de gêneros. Distante de uma história dos espaços da casa, pretende-se abordar a domesticidade em duas frentes: –sugerir os elementos formais, funcionais e simbólicos que tradicionalmente deram origem aos repertórios considerados masculinos e femininos. Demonstrar a capacidade difusora desses repertórios por meio da justaposição de objetos com características semelhantes mas feitos com matérias-primas diferentes – das mais caras e sofisticadas às mais acessíveis e de produção em massa. –tratar o espaço da cozinha como um dos lugares de produção das diferenças sociais e de gênero e, igualmente, de sustentação dos sentidos de prestígio e bom gosto realizados nos espaços sociais de recepção, as salas de jantar e visita.

cortesia? É possível reproduzir em tela tátil o conteúdo inteiro de uma vitrine? Como comunicar o modo de funcionamento tradicional dos gêneros masculino e feminino sem produzir o equívoco de parecermos estar validando esse modo de construção ainda existente?

Como se vê, o caminho da pesquisa e de sua comunicação é longo, mas com certeza, muito estimulante. Vamos ver se conseguimos fechar o ciclo dessa curadoria com a reabertura do Museu em setembro de 2022.

DESIGN EM AÇÃO PARA O SOCIAL: SENSIBILIDADE[S], HUMANIDADE[S], TRANSVERSALIDADE[S]

Mônica Moura

Foi uma alegria receber o convite à participação neste significativo evento, o **I Seminário de Pesquisa do PPGDesign UFPE, 2021 com o tema Design [em fronteira]**. Colegas da UFPE, Meus Parabéns e Gratidão pela realização do evento!

Como falei anteriormente é uma alegria participar deste evento e poder dialogar com pares porque isso representa a possibilidade de ampliação dos horizontes na reflexão e na pesquisa. E, passei a pensar na temática do evento que se propõe a partir do design em fronteira, no limite e na relação com outros territórios e com a transdisciplinaridade, transversalidade. Algo que, particularmente acredito e tento exercitar, apesar das dificuldades que se impõe. Vou discorrer a partir do que tenho vivenciado e pesquisado na relação das sensibilidades, humanidades e transversalidades.

Meu foco principal de pesquisa e ao qual me dedico e estabeleço suas relações com ensino e extensão é o design contemporâneo. Mas, falar em design contemporâneo no nosso país sempre representa uma certa fragilidade, então, vou primeiro falar sobre o que o design contemporâneo não é. Não é um estilo de design e nem uma tendência do design e, muito menos um modismo. Não está restrito a uma marcação de tempo determinada e exclusiva.

No país fala-se com tranquilidade acerca do design moderno, mas há uma certa resistência em abordar o design contemporâneo.

Aliás, quando nos referimos a design contemporâneo é importante deixar claro que esta visão e este conceito em design é completamente avesso às tendências e aos modismos e, sim se debruça sobre a análise de comportamento, dos modos de vida atuais nos quais vivemos e esses estudos têm como eixo norteador a tradução dos modos de vida no que circunda o agora, o nosso tempo.

A visão mais ampla do Design Contemporâneo se refere a atuação perante as **possibilidades e desafios de compreensão do ser humano em sua complexidade e na leitura e análise deste tempo, das pessoas e de suas maneiras de estar no mundo mediante as diversas possibilidades, expressões, projetos, ações, produtos, objetos, ambientes e serviços – materiais ou imateriais – para dar voz e expressão às diversas sensibilidades e subjetividades diferenciadas (tanto do designer quanto do usuário)** alterando métodos e **expandindo percepções e diversidades**. Tendo como objetivo explorar no design contemporâneo o universo do sensível no caminho para a **ação política, social e de cidadania a partir da consciência das problemáticas da atualidade**.

A tradução desse tempo além de envolver as mudanças de comportamentos, hábitos e modos de vida, o ser e estar no mundo, traz também novas características e novos enfoques nos projetos de diferentes escalas e finalidades. Desta forma, envolvendo não apenas os sistemas, os serviços, os produtos, os objetos, as questões da informação e da comunicação, mas as ações. Projetar ações que possam ser desenvolvidas tendo como referência principal o sujeito, o indivíduo, que chamamos comumente como usuário, mas em uma concepção que vai muito além das relações de uso e iteração, envolver e entender a pessoa em suas dimensões sensíveis e subjetivas.

Claro que isso é um desafio, não apenas para os designers, mas também e, especialmente, para os designers, pois implica em conhecer muito

mais o ser humano e desenvolver a análise, o acompanhamento e a leitura do tempo em que vivemos perante as possibilidades e problemáticas que ocorrem tanto no universo material, imaterial, simbólico. A atuação se dá no sentido de dar voz ao outro, atender as diversas subjetividades e sensibilidades diferenciadas, tanto na relação do designer quanto na relação do usuário. No caminho de expansão das percepções e diversidades. Portanto, essa questão do universo do sensível se encontra no caminho para ação política, social e da cidadania sendo cada vez mais presente e necessária a conscientização a respeito das problemáticas da atualidade. Então, podemos definir o **Design Contemporâneo como a tradução do tempo atual envolvendo as mudanças nos hábitos e modos de vida (ser e estar no mundo), a partir de novos enfoques e características em projetos (diferentes escalas e finalidades), ações, sistemas, serviços, tendo como referência principal o sujeito, o indivíduo, suas sensibilidades e suas subjetividades.**

Infelizmente, sabemos que o momento pandêmico que vivemos somado à infeliz realidade política e governamental do país, nos leva a uma situação de vulnerabilidade em vários níveis e vai exigir maior consciência e a atuação dos designers, cada vez mais relacionada à sociedade, às camadas mais vulneráveis da sociedade na qual estamos inseridos. Portanto, neste universo de questões e relações complexas temos de refletir e agir tendo em vista as possibilidades da transversalidade e da transdisciplinaridade.

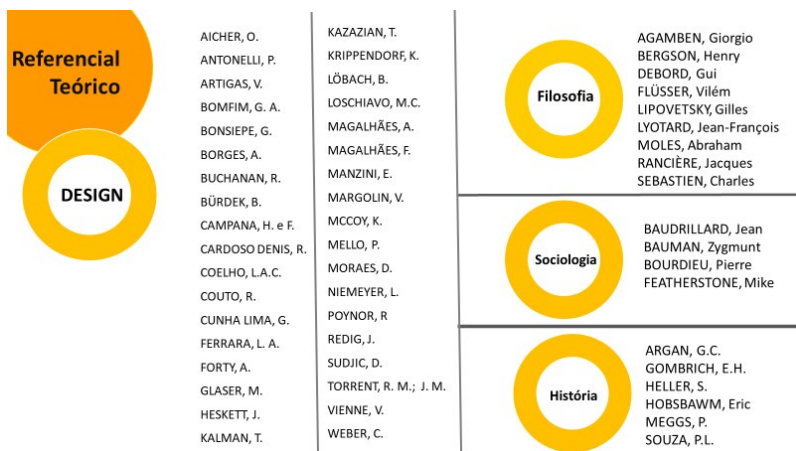
Neste sentido, o design contemporâneo vem a colaborar na tradução desse tempo e a trabalhar junto ao sujeito, ao indivíduo, tópico que se refere as bases e aos princípios do design. Porém, na maioria das vezes nos parece que esses preceitos fundamentais do campo do design foram esquecidos. Muitos percursos são adotados criando uma série de novas nomenclaturas que se configuram como apêndices ou um retalhamento do próprio design. Com ênfase em métodos e sistemas, mas se esquecendo

dos processos fundamentais e da principal referência que é o trabalho com a sociedade, com o sujeito, com o ser humano.

E nesse sentido, das bases, dos princípios e dos fundamentos, trago aqui autores considerados os “Clássicos do Design” com publicações há muito tempo disseminadas, mas que já apontavam as questões basilares do Design relacionadas à sociedade, ao enfrentamento dos problemas da realidade e que, muitas vezes, são esquecidos no caminho do estudo, da pesquisa e da ação em design. E nesse sentido, destaco aqui textos de Joaquim REDIG e Gustavo Amarante BOMFIM, além de outros autores que estabelecem diálogos com essas questões, tais como, Gui BONSIEPE, Bernd LÖBACH, Klaus KRIPPENDORFF. Evidentemente sem desconsiderar os novos estudos, autores, pesquisas na relação com a sociedade, com as pessoas e, também, com os órgãos representativos da área.

Mediante estas relações, trago aqui alguns exemplos do que desenvolvemos no Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo (UNESP, CNPq). Trabalhamos com o cruzamento desses referenciais teóricos, tanto do universo do Design como também os da filosofia, sociologia e história. Esse entrecruzamento nos possibilita entender e atuar com o design numa esfera mais ampla, mas principalmente perante as tentativas de entendimento a respeito das dinâmicas da vida e do tempo no qual vivemos.

Figura 1.: Autores estudados no Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo, FAAC, UNESP



Fonte: Da Autora, 2021.

No enfoque da sociedade, vamos aqui relembrar Redig (1977), que nos dá a ciência de que a realidade apontada por ele não mudou ainda, pelo contrário, ela teve momentos de melhoria, mas retrocedemos muito nos últimos anos.

“Em países pobres como o nosso, onde a maioria da população ainda não dispõe das mínimas condições materiais necessárias à sua alimentação, saúde, habitação, vestuário, educação e trabalho, o objetivo básico do design é resolver os problemas colocados pelas necessidades primárias da população, tanto a urbana como rural, tanto em termos de equipamento como de formação, atuando em todas as áreas e para todas as camadas funcionais e sociais, onde for necessária a utilização de seus conhecimentos” [grifos nossos] (Redig, 1977, p.28).

Redig (1977) apontava também que nesses projetos a questão não é o lucro financeiro, mas sim o ganho social que pode ser obtido e, além disso, a consideração pela pessoa, sujeito, ser humano e a melhoria dessas condições atuando no sentido da eliminação das discrepâncias sociais. E, são tantas vulnerabilidades existentes na atualidade, muitos grupos e pessoas em situações de diversos aspectos em estado de ou inseridos nas vulnerabilidades.

A prospecção é de que estamos lidando com estes aspectos na pandemia e continuaremos a lidar, seja em uma chamada “pós-pandemia” ou na continuação da pandemia da Covid 19 ou de outras pandemias, talvez em diversas e diferentes pandemias.

Mas Redig, no mesmo texto vai apontar uma outra questão importante: “o designer deve trabalhar com antropólogos, sociólogos e economistas” (Redig, 1977, p.28). Ou seja, ele já apontava a necessidade de o designer atuar na esfera transdisciplinar, entre diferentes campos e territórios de conhecimento, em fronteira ou alargando as fronteiras do design. Mas aqui, devemos lembrar que Redig não se refere a designers se tornarem antropólogos, sociólogos e filósofos e, sim destacava o trabalho de so-

matória entre diferentes conhecimentos, expertises e experiências, o que propicia uma visão muito mais ampla.

Essa visão é reiterada por BOMFIM ao afirmar de que o design “Requer instrumental de disciplinas normalmente pouco conhecidas por designers (...) Filosofia, estética, semiótica, sociologia, psicologia, história (...), ou seja, justamente as ciências que a ideologia racionalista não incluiu na formação do designer.” (Bomfim, 1998, p.4). Porém, sabemos que a realidade nos mostra que na maioria dos cursos de formação em design, essas disciplinas até existem mas, normalmente são relegadas a menor carga horária ou a menor importância dentro de uma estrutura de curso. Muitas vezes não estão associadas e nem participam dos projetos desenvolvidos.

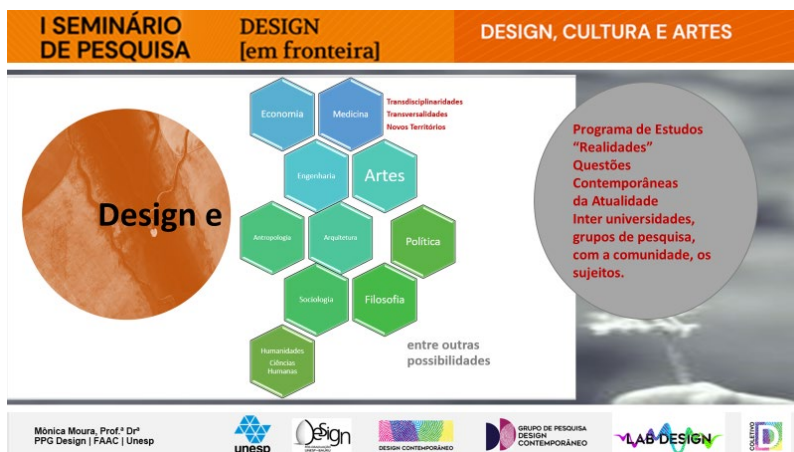
KRIPPENDORFF (2000) vai nos falar da atuação contemporânea dos designers afirmando que os designers já não se limitam mais ao antigo conhecimento da criação ou desenvolvimento de coisas. Mas que se tornou um modo de vida que é internalizado a partir da eficácia da resolução de problemas. Porém, sabemos que a resolução de problemas se ampliou e se modificou na contemporaneidade, pois as propostas de novas questões, com os designers atuando no sentido de propor soluções que, necessariamente não só no sentido da resolução de problemas e sim na indicação, no apontamento, na determinação de novas propostas. E KRIPPENDORFF (2000) também aponta que o design foi entendido pela sociedade e reposicionado como uma atividade qualificada a discutir, além dos problemas do próprio design, os problemas de maior complexidade.

Sabemos que o design tradicionalmente sempre esteve muito atrelado às questões técnicas e tecnológicas, porém não devemos restringir o design apenas a tecnologia. Há décadas muitos teóricos do design vêm apontando a necessidade de ampliar e diversificar a atuação no design. E, numa esfera repleta de informações, muitas delas desqualificadas, tais como as fake news, torna-se cada vez mais importante as questões conceituais e a reflexão sobre o próprio campo do design e sobre a relação deste campo

com as pessoas, sabendo dar voz às pessoas e o designer assumindo papel de conector social. Não basta dominar e entender as questões técnicas e tecnológicas se nós não conhecemos e não tornamos o usuário, o sujeito, como a nossa maior preocupação e também envolvidos no projeto. Relembrando BOMFIM: “O objetivo último do design é o sujeito e, sendo assim, o ensino e a pesquisa em design devem dar mais atenção aos conhecimentos que ocupam do ser”. E nesse sentido, ele aponta a necessidade de dando voz as sensibilidades, singularidades deste ser “não apenas de sua dimensão fisiológica ou racional, mas do ser em sua integridade, composto de corpo, alma e espírito” (Bomfim, 2003, 363).

E aí, quando pensamos nesses aspectos da transdisciplinaridade, transversalidade, nos novos territórios e fronteiras, trabalhamos com o que denomino “design e” e “design com”.

Figura 2.: Design E {Transdisciplinaridade}



Fonte: Da Autora, 2018.

O DESIGN E aponta a visão interdisciplinar, transversal, sendo focado na dimensão de novos territórios que se abrem ou novas fronteiras. E aí, muito bem colocada a questão do design em fronteira, quantos sentidos a que

isso nos leva na atuação do design e as várias áreas e diferentes áreas de conhecimentos. O designer não vai se colocar no lugar de um filósofo ou de um médico, mas vai trabalhar em somatória, vai trabalhar inclusive destacando a questão da importância das ciências humanas além das ciências sociais, a questão das humanidades. E nós, pesquisadores atuando na formação de novos designers, nos colocamos no desafio de propor novas situações para que esses jovens designers possam ter uma formação em sintonia com seu tempo e saber atuar com pessoas e comunidades.

Esta situação exige um respaldo de muita importância que cria a necessidade da concepção de programas de estudos, que tratem das diferentes realidades, ou seja, das questões contemporâneas, das questões da atualidade. E nesse sentido, a necessidade de parcerias e redes inter universidades, grupos de pesquisas, inter níveis também, seja graduação ou pós graduação. E a ampliação dos estudos, pesquisas, trabalhos e ações junto a comunidade, ao sujeito e com as coisas que estão acontecendo nesse momento e analisando e entendendo esses processos.

Figura 3.: Design E {Transdisciplinaridade} Novos Enfoques



Fonte: Da Autora, 2018.

O DESIGN E, se soma a novas fronteiras, territórios que se constituem discutindo novas relações, atuando em fusão, borrando bordas, miscigenando bordas e fronteiras. É o campo do design em associação com novos enfoques. Por exemplo, design e tecnologias sociais, design e política, design e feminismo, design inclusivo e acessível, design e alimentação, design e memória, experiência, emoção, as relações do design e corpo na fluidez e expansão dos gêneros. Onde não é possível trabalhar apenas com os conhecimentos oriundos do campo do design, fato que exige a busca e interlocução com outras áreas. Necessidades e questões surgem, inclusive, muitas vezes, indo contra a visão corrente do que seria o design e rompendo com a tradição alemã e industrial que formou o design brasileiro. E aí entra a relação design e artesanato, pois em um país com tanta riqueza e diversidade da produção artesanal que constitui a nossa cultura, não é possível relegar o artesanal, o vernacular a um segundo plano, pois detém um grande aprendizado e só valorizam e ampliam no diálogo com o campo do design.

Mas, para isso, escuta, diálogos, encontros que têm que ser desenvolvidos. Assim como estão expressos nos bordados em folhas secas de Clarice Borian.

Figura 4.: Bordados em Folhas



Autoria: Clarice Borian

Fonte: Clarice Borian, 2020, @clariceborian

Trago aqui algumas pesquisas que temos desenvolvido nessa linha, sendo algumas já defendidas recentemente. O design e feminismo presente na tese de doutorado de Valdirene Vieira (<https://repositorio.unesp.br/handle/11449/143918>) e as mulheres alfaiatas. Normalmente o um universo da alfaiataria relega o papel da mulher a um segundo plano, mesmo quando ela assume e tem todo o domínio do fazer do alfaiate. A Raquel Romano (<https://repositorio.unesp.br/handle/11449/215200>) trabalhou no mestrado os dois principais prêmios nacionais de design, mais longevos, a Bienal de Design Gráfico da ADG e o Prêmio Museu da Casa Brasileira estabelecendo as análises das designers mulheres que foram premiadas ou o papel profissional delas nas equipes nas quais atuam. José Carlos Magro trabalhou com a questão do do ativismo em design em suas dimensões políticas e sociais (<https://repositorio.unesp.br/handle/11449/232524>).

Em desenvolvimento temos os estudos de doutoramento de Iana Uliana Perez a partir do design de transições e sustentabilidade enfocando os sistemas alimentares, explorando as interconexões entre o design e o campo da alimentação, abordando questões da ecologia, cultura, política e economia. Cuja questão de pesquisa é como o design de transições pode contribuir para a promoção, em Bauru (SP), de sistemas alimentares mais sustentáveis? Enquanto Márcia Machado França explora os espaços de alimentação em escolas públicas de ensino médio. Jorge Otávio Zugliani, também estuda as relações design e ensino a partir de publicações independentes para projetos sociais.

O design inclusivo e acessível presente na pesquisa de Karina Porto Bonetto trabalhando em conjunto com PcDV (pessoas com deficiência visual) a questão da praça pública, que é um local importante em uma cidade e para coletividade e raramente são acessíveis às PcDV. A pesquisa incorpora o desenvolvimento e a produção de uma maquete tátil da principal e mais antiga praça da cidade de Bauru. E João Raposo em seu doutoramento estuda as questões do design, cidade e identidade, tendo como foco São Luís do Maranhão.

As dissertações de mestrado em desenvolvimento discutem design e arte no Brasil entre os anos de 2010 e 2020 nos estudos de Ana Cláudia P.S. Faustinelli. Métodos e Ações em projetos contemporâneos é o estudo de Lucas Fúrio Melara. Uma proposta de método em design de moda integrando sustentabilidade e ergonomia é o estudo de mestrado de Maria Fernanda S. Viggiani. E Edson Gabriel Corazza trabalha com as questões da re(existência) de corpos em outras possibilidades de se pensar o Design.

Figura 5.: Design COM {Interdisciplinaridade}



Fonte: Da Autora, 2015.

O DESIGN COM se refere ao registro das várias nomenclaturas atribuídas ao design, isso porque o campo do design é amplo e por este motivo se direciona novos nomes ao tipo de projeto ou ação desenvolvida. Mas, temos a consciência que a premissa é o design e que esses segmentos estabelecem diálogos e, muitas vezes, atuam em conjunto, estabelecendo a interdisciplinaridade e percebendo a necessidade de ações em vias das possibilidades transdisciplinares na atuação com outras diferentes áreas do conhecimento.

Neste sentido a tese O Design em Assembleias Projetuais: Desafios e Alternativas para a Sustentabilidade do Projeto Participado Em Bairros

Vulneráveis, de Carlos Delano Rodrigues, da UFMA (Universidade Federal do Maranhão) lista a quantidade de nomenclaturas que existem para se referir ao design participativo, social, inovação social, responsabilidade social.

Mas, podemos perceber que faz-se necessário trilhar o caminho da sensibilidade no design contemporâneo. Eu diria até das sensibilidades, entendendo a amplitude do significado de sensibilidade. Jacques RANCIÈRE é um filósofo que trabalha a questão da partilha do sensível. E nesse sentido, ele afirma que:

Denomino partilha do sensível o sistema de evidências sensíveis que revela, ao mesmo tempo, a existência de um *comum* e dos recortes que nele definem lugares e partes respectivas. Uma partilha do sensível fixa, portanto, ao mesmo tempo, um *comum* partilhado e partes exclusivas. Essa repartição das partes e dos lugares se funda numa partilha de espaços, tempos e tipos de atividade que determina propriamente a maneira como um *comum* se presta à participação e como uns e outros tomam parte nessa partilha (Rancière, 2009, p.15).

Rancière nos ensina que temos de dar atenção aos sistemas de evidências que revelam a existência de um comum e dos recortes que vão definir várias partes em relação a isso, ou seja, uma partilha do sensível, um comum partilhado que se constitui sem esquecer das partes que são exclusivas. Essa repartição das partes, dos lugares, dos tempos e tipos de atividade a que ele se refere é que vai propriamente apontar a maneira como esse comum se presta a participação e como uns e outros tomam parte nessa partilha. E, claro, que nesse sentido vamos chegar a noção de coletividade, do coletivo, em um caminho que exige muito mais o sentido de ter consciência e deixar de lado o eu, o hedonismo, o individual e ter esse trabalho e atuação muito mais com o

todo, com a comunidade no sentido da coletividade, da cidadania, da partilha como um todo.

Os estudos que desenvolvemos a respeito do conceito da partilha do sensível nos levou a considerar que uma ação desenvolvida por alguém, seja esse alguém um criador, um designer, entre outros, vai possibilitar o envolvimento direto e ação com o outro, ou seja, o sujeito ou o agente social sobre esse algo desenvolvido, onde a relação desse sujeito ao partilhar, ao lidar com essa questão da partilha é política. Ou seja, cria-se, desenvolve-se algo abrindo a possibilidade para que as pessoas partilhem: repartir, dividir, compartilhar, ter parte, participar do comum.

O sensível incorpora um conhecimento que remete aos estímulos e emoções e ao desenvolvimento das capacidades de receber sensações e de reagir aos seus estímulos, de julgamento ou avaliação de determinado campo, de compartilhar ou de se comover com emoções alheias. É ter a capacidade de observar, de entender e se colocar no lugar do outro, de viver situações em realidades adversas, de explorar o sentido de humanidade, de buscar a consciência do exercício da política e do sentir.

Sabemos que qualquer ação humana é política. Mas, por outro lado, também sabemos a dificuldade de se deixar de lado o eu, a assinatura, a autoria. Vivemos essa dicotomia no contemporâneo, as autorias supervalorizadas, ao mesmo tempo que também são valorizados o coletivo.

Na experiência e no âmbito de ensino, por exemplo, sabemos das dificuldades de envolver os docentes em uma equipe com atuação interdisciplinar ou transversal. Principalmente, pelo fato de que na interdisciplinaridade, remetendo a Morin (1991; 1998) o objeto que é criado não pertence a ninguém, é de todos, mas não tem a autoria ou a assinatura de um apenas. E como é difícil nesse processo de ensino e formação também desvincular-se das assinaturas, de não pertencer a ninguém, de pertencer a todos, na medida que isso vai ser desenvolvido por um grupo. É claro que a gente ainda lida com sistemas dentro da universidade que são sistemas

que vem do século XIX, disciplinas, departamentos. Tudo isso se a gente fosse pensar está equivocado nesse sentido desse trabalho mais amplo, desse trabalho mais aberto.

A Design Academy de Eindhoven, Holanda desenvolveram um painel a respeito das posições do designer na atualidade e nas próximas décadas. gosto muito deste exemplo, pois o designer é colocado em um amplo espectro que vai desde a ciência, ou seja, o designer pode ser um cientista ou um pesquisador ou inventor ou conector social ou o profissional que trabalha com inovação ou pode ser também um empreendedor. Evidente que estas relações podem se somar. Mas, o que nos interessa aqui é mostrar a diferença do que normalmente apontamos como possibilidades profissionais de um designer no chamado mercado de trabalho.

Figura 6.: Painel Designer é



Fonte: Design Academy Eindhoven, 2015.

Para falar de Humanidades, trazemos o relatório de direitos humanos do Observatório de Direitos Humanos, publicado agora em 2021, mas referente a 2020, onde podemos verificar questões que voltam e continuam ou reaparecem na nossa realidade. A segurança pública e a conduta policial, os direitos das crianças e dos adolescentes, a orientação sexual e a identidade de gênero, os direitos das mulheres e das meninas, a liberdade de expressão, os direitos das pessoas com deficiência, os migrantes, refugiados e solicitantes de refúgio, o meio ambiente e os direitos dos povos indígenas, os abusos da ditadura. Todas as questões existentes aqui no Brasil são comprovadas e são problemáticas que o design deveria atuar e colaborar. É todo um amplo universo para nos relacionarmos.

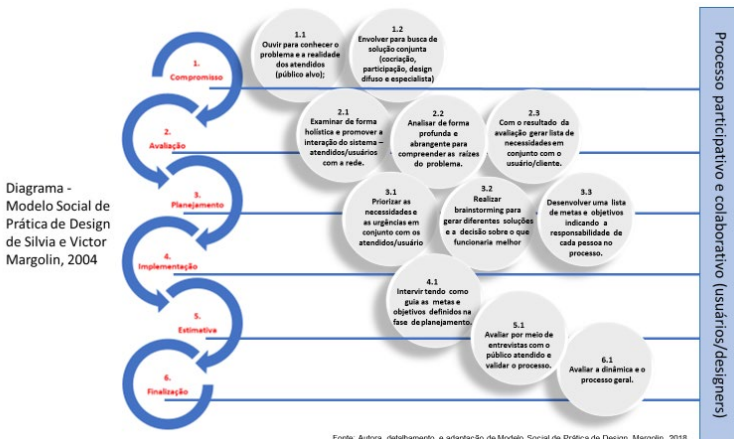
MANZINI publicou em 2015 *Design, When Everybody Designs - An Introduction to Design for Social Innovation* onde aborda o papel dos designers na atualidade, lembrando que diante dessa realidade deve ser considerado o todo, ou seja, indivíduos, coletivos, instituições, empresas, comunidades e cidades. Outro aspecto importante nesta obra é a existência do co-design, da co-participação, ou seja, o que ele vai chamar como design difuso, o design realizado por leigos e de design especialista, aquele realizado pelos profissionais. É destacado a importância de se trabalhar em conjunto em propostas que venham a partir da concepção do designer para a sociedade; ou, que venham a partir da necessidade ou proposta dos sujeitos sociais; ou, ainda, as que sejam desenvolvidas em processo colaborativo integrando sujeitos não especializados na área e os profissionais de design. O que exige justamente o trabalho com a consciência da partilha do sensível.

Victor MARGOLIN também é uma das referências para essa discussão, e aí podemos perceber a quanto tempo vem essa discussão sobre a importância do design trabalhar para as questões sociais. E o desdesign do design que anunciou o PAPANEK. Desde o final da década de 60 essa discussão está em pauta e pouco ainda se sabe sobre ela no Brasil. Quem

são, quais são os projetos desenvolvidos neste sentido? Precisamos de um mapeamento a este respeito.

Margolin vai falar que é papel da dos designers gerar cenários para a mudança social, responder a duas questões. No primeiro momento, como desenvolver esse conjunto de valores e referências para guiá-los num sentido de fazer julgamentos sobre o modo pelo gostariam que o mundo fosse. E, em um segundo momento, como os designers podem aprender a ver abaixo da decepção de ordem e entender, a verdadeira natureza dos equipamentos, sistemas, e situações com as quais (e pelas quais) cada um vive.

Figura 7: Diagrama Modelo Social do Design de Margolin (2004), detalhado e ampliado por Moura (2018)



Fonte: Da Autora, 2018.

Trago aqui o diagrama do Modelo Social de Prática do Design da Silvia e do Victor Margolin. A partir desse diagrama inicial (6 fases) trabalhamos ampliando e detalhando os passos e as possibilidades de aplicação deste diagrama. O maior questionamento apresentado é como trabalhar com as comunidades. Tanto que os Margolin recorreram a assistentes sociais para desenvolver esse diagrama. Voltando em RANCIÈRE, vamos lembrar

que os processos de percepção não compreendem mais os mesmos objetos, nem os mesmos sujeitos, não funcionam mais nas mesmas regras e maneiras, então instauram possibilidades inéditas. Não é simplesmente que essas revoluções aguardarem que essas revoluções surjam do nada e sim atuar em processos de emancipação eles funcionarão na medida em que tornam as pessoas capazes de inventar práticas novas, que não existiam ainda.

Neste sentido, esperamos, desejamos e acreditamos em um design mais sensível e humanista do que um design ligado a materialidade e ao consumo; em um design desvinculado da ideologia capitalista; e que a experiência dos designers com o universo da estética e com relação a estética ao sensível, seja explorada cada vez mais pela via política, pela via da ética, pela via da partilha, do compartilhar, isso passa a ser implicado em favor do ser humano, da sociedade, pelo menos, um pouco mais justa.

Para ilustrar com um simples exemplo essa questão, utilizando o diagrama ampliado dos Margolin, deixo o link (<https://bit.ly/3LOxqwh>) de um vídeo, muito simples, sobre o nosso projeto “Lembrei de Você”, desenvolvido durante a pandemia no trabalho em conjunto com as pessoas com deficiência visual que trabalhamos a alguns anos. Inclusive, estamos sempre aberto aos interessados que queiram participar como voluntários /letores, também pra quem quiser participar como ouvinte e pras instituições que trabalham com pessoas com baixa visão, deficiência visual, ou pessoas idosas, ou pessoas em estado de solidão, vamos ter o maior prazer de atendê-los.

Para quem não acessar o vídeo, fica aqui o texto do áudio:

Pesquisas e vivências anteriores junto às pessoas com deficiência visual. Na pandemia covid-19 nos questionamos como por meio do Design poderíamos atuar em prol desse público. Porém, o desenvolvimento do projeto apontou a necessidade de atenção para além do público enfocado, pois, os problemas da solidão e da fragilização da saúde mental

atingem grande parte da população brasileira. Ampliamos o projeto para atender pessoas de diferentes perfis e idades, videntes, e inclusive para pessoas cegas e com baixa visão durante a pandemia e no futuro da pós pandemia. A solução encontrada constituiu-se em uma ação social com gravação, gestão e curadoria realizada por um grupo de 90 voluntários que enviam semanalmente oito áudios via o aplicativo WhatsApp para os atuais 800 ouvintes, organizados individualmente, ou em grupos, ou via instituições para cegos do estado de São Paulo e de Minas Gerais. Os áudios levam acolhimento, companhia, afeto, empatia, entretenimento, e bem estar em diferentes vozes que leem poemas, contos, relatos, lendas, músicas, amenizando o estado de solidão e ampliando o repertório estético, criativo, a imaginação, promovendo a criação de imagens mentais, lembranças e memórias, e melhorando a saúde mental. O impacto social tem sido positivo, tanto para os ouvintes quanto para os voluntários, o impacto é medido pelos retornos de nossos ouvintes de forma espontânea ou por nossas solicitações que indicam que nossos áudios tem contribuído para tornar os dias melhores pois divertem, ensinam, sensibilizam. “Lembrei de você” utiliza os princípios fundamentais do Design, a preocupação e o foco no ser humano em suas necessidades essenciais, a promoção do bem estar e a melhoria da qualidade de vida por meio do Design contemporâneo, inclusivo e social, constituindo um mundo melhor, mais humano, mais inclusivo, mais sensível e com mais poesia no cotidiano. (Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo, LDV, 2020).

Muito obrigada, gratidão mesmo por poder estar aqui entre vocês!

REFERÊNCIAS

BOMFIM, Gustavo. A. Fundamentos de uma Teoria Transdisciplinar do Design: morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação. Estudos em Design, v. 5, n. 2, p. 27–41, 1997.

BOMFIM, Gustavo Amarante. Ideias e Formas na História do Design: uma investiga-

ção estética. João Pessoa: Editora Universitária, 1998.

BOMFIM, Gustavo Amarante. As possibilidades do design – entre utopias e realidades. In: Anais (CD-ROM) do Simpósio do LARS [Laboratório de Representação Sensível]. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2003.

BONSIEPE, Gui. Design and Democracy. *Design Issues*, 22(2), 27–34. Obtido em: <https://doi.org/10.1162/desi.2006.22.2.27>, 2006.

BONSIEPE, Gui. Design, cultura e sociedade (1st ed.). São Paulo, SP: Blucher, 2011.

HUMAN RIGHTS WATCH. Relatório de Direitos Humanos 2022/2021 In: <https://www.hrw.org/pt/world-report/2022/country-chapters/380707>, acesso em 15/02/2022

KRIPPENDORFF, Klaus. Design centrado no ser humano: uma necessidade cultural. Rio de Janeiro: Estudos em Design, v. 8, n. 3, p. 87–97, 2000.

LÖBACH, Berndt. Design Industrial. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

Manzini, E. Design para a inovação social e sustentabilidade (1st ed.). Rio de Janeiro, RJ: E-papers, 2008.

MANZINI, E. Making things happen: social innovation and design. *Design Issues*, v. 30, n. 1, p. 57–66, 2014.

MANZINI, E. Design, when everybody designs: an introduction to design for social innovation. Cambridge, Estados Unidos: Massachusetts Institute of Technology Press, 2015.

MARGOLIN, Victor; MARGOLIN, Sylvia. A “Social Model” of Design: Issues of Practice and Research. *Design Issues*, v. 18, n. 4, p. 24–30m 2002.

MARGOLIN, Victor; MARGOLIN, Sylvia. Um Modelo Social de Design: questões de prática e pesquisa. In: Revista design em Foco, Salvador: EDUNEB, vol.1, nº1, jul/dez, p.43–48, 2004.

MARGOLIN, V. O Designer Cidadão. Revista Design em Foco, v. 3, n. 2, 2006, p. 145–150

MORIN, Edgar. Introdução ao pensamento complexo. Lisboa: Instituto Piaget, 1991.

MORIN, Edgar. O Método. Porto Alegre: Sulina, 1998.

MOURA, Mônica; SOMMA JUNIOR, N. Design: Interdisciplinaridade no Ensino e Na Aprendizagem. In: Revista D, n.1, Porto Alegre: Uniritter, 2006, pp. 65– 79.

MOURA, M. Metodologia de Ensino em Design: Caminhos Interdisciplinares e Transdisciplinares. In: Virginia Pereira Cavalcanti. (Org.). II Seminário de Metodologia em Design: ensino, pesquisa, projeto. Recife: Zoludesign, 2010, p. 01-11.

MOURA, M. Interdisciplinaridades no Design Contemporâneo In: Metodologia em design: inter-relações. Menezes, Marizilda dos Santos; Paschoarelli, Luis Carlos; Moura, Mônica (orgs), São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2011.

MOURA, Mônica. Introdução. In.: MOURA, M. (Org.). Design brasileiro contemporâneo: reflexões. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014. p. 13-34.

MOURA, Mônica. Design para o sensível: política e ação social na contemporaneidade. Revista de Ensino Em Artes, Moda e Design, v. 1, n. 3, p. 44-67, 2018.

MOURA, Mônica. Novos paradigmas no design contemporâneo. In: SIMPÓSIO DE DESIGN SUSTENTÁVEL, 8., Curitiba. Biblioteca Digital de Eventos Científicos da UFPR, p. 869-878, 2021. Disponível em: <https://eventos.ufpr.br/sds/sds/paper/view/4571>. Acesso em 15 Jan. 2022.

PAPANEK, Victor. Design for the real world. Design for the Real World: Human Ecology and Social Change. Toronto, CA/New York, NY/London, UK: Bantam Books, 1973.

RANCIÈRE, Jacques. A Partilha do sensível. Estética e Política. São Paulo: Editora 34, 2009.

REDIG, Joaquim. Sobre Desenho Industrial. Rio de Janeiro: ESDI/UERJ, 1977.

REDIG, Joaquim Não há cidadania sem informação, nem informação sem design. InfoDesign, v. 1, n. 1, p. 58-66, 2004.

REDIG, J. Design: responsabilidade social no horário de expediente. In: BRAGA, Marcos C. (Org.). O papel social do design gráfico. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.p. 87-113

RODRIGUES, Carlos Delano. O Design em Assembleias Projetuais: Desafios e alternativas para a sustentabilidade do projeto participado em bairros vulneráveis. 2020, 514 f. Tese (Doutorado em Design) Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa, 2020.

INFORMAÇÕES DE ACESSO

Laboratório de Design Contemporâneo | Departamento de Design

Programa de Pós-graduação em Design | FAAC/ UNESP/ Bauru.

@labdesigncontemporaneo

<https://www.youtube.com/channel/UC4KTc3YdIMtVvXhkAcVpONw>

labdesign.unesp@gmail.com

<https://www.designcontemporaneo.org/>

Projeto Lembrei de Você

11. 99 584 6415

MÔNICA MOURA

[@monicamoura.design](https://www.instagram.com/monicamoura.design)

monica.moura@unesp.br

CRIAÇÃO COLETIVA E MODOS DE REINVENTAR RELAÇÕES PELO DESIGN: AS OFICINAS COMO ESPAÇOS DE MOVÊNCIA, PESQUISA E ENSINO

Lia Krucken

1. RESUMO

Como a prática do design pode contribuir para valorizar diversidades, subjetividades e histórias não hegemônicas? Iniciando com essa questão e com o conceito de “criatividade da prática” (Mbembe), a proposta é conversarmos sobre o desenvolvimento de dispositivos e ferramentas para apoiar processos de criação coletiva. O tema será abordado a partir de dois projetos realizados em Salvador, Brasil: a) a residência de investigação artística Fluxos do Atlântico Sul, com a Casa do Benin, o Museu Afrobrasileiro e o Intervalo Fórum de Arte, que teve como foco investigar objetos e histórias em trânsito e que resultaram em livros e exposições; e b) o livro Verbetes Moventes, que reúne práticas e conceitos relacionados à colaboração na arte e no design. Nestas iniciativas, os processos se desenvolveram por meio da prática de oficinas com estudantes, artistas e comunidades. As oficinas constituem espaços de movência e criação, que permitem uma troca e um aprendizado horizontal de técnicas, ferramentas e abordagens.

2. NÓS E A CRIATIVIDADE DA PRÁTICA

Iniciemos com a expressão “criatividade da prática”, apresentada por Mbembe (2010)¹ como “as formas com as quais as sociedades compõem e inventam a si próprias no presente”. O autor evidencia que estas práticas estão sempre adiante de qualquer conhecimento que podemos produzir sobre elas. Podemos dizer, então, que a “criatividade prática” constitui um tipo de saber, de natureza prática e coletiva, fortemente situado no contexto em que as comunidades vivem e que (re-)criam para si².

Mbembe (2010) também evidencia que precisamos entender “o social” como uma questão de composição e experimento; e não tanto como uma questão de ordem e contratos. Perceber a capacidade das sociedades em produzir continuamente algo novo e singular, ainda não pensado e que ainda está para ser acomodado dentro de sistemas e linguagens conceituais estabelecidos, é uma condição para a possibilidade de qualquer teoria, aponta o autor (ibidem). É sobre este aspecto que a pesquisa sobre projetos colaborativos no design e na arte é especialmente importante. Entender as iniciativas e os novos entendimentos sobre o contexto contemporâneo que a prática possibilita é essencial para refletirmos sobre possibilidades de atuação de artistas e designers, bem como sobre a pesquisa e o ensino nas Artes e no Design.

Outro aspecto importante para essa reflexão é “exercitarmos o pronome nós”, como evidencia a pesquisadora e editora Regina Melim³, nas suas práticas de livros de artista construídos colaborativamente. Como Southall (2020)⁴ evidencia:

¹ Em entrevista para Shipley (2010: 654).

² Tema também abordado em Krucken e Britto (2019).

³ Comunicação em palestra no PPGAV/UFBA, em 25/08/2022.

⁴ Em entrevista conduzida por Khandwala (2020).

Existem diferentes maneiras de ver o mundo e você pode trazer essa percepção para seu design. Devemos examinar isso mais profundamente, falar sobre individualismo versus coletivismo (...), e também como as culturas impactam isso. Como designers, estar atento a questões maiores, estar atento a conversas sobre representação, raça e poder, também, é o que devemos ter em mente enquanto praticamos. (Southall, 2020)

A curadora Diane Lima também aborda este ponto, propondo pensarmos a prática curatorial – e aqui proponho que pensemos nas aproximações que existem entre design, curadoria e editoração – como “um processo comunicacional, onde disputamos as possibilidades de criar discursos sobre o “eu”, o “nós” e o mundo”:

(...) descolonizar o conhecimento é refutar os próprios padrões e valores, que, baseados nesse princípio hegemônico de uma universalidade ocidental, determinou as noções de beleza e, portanto, do que merece ser validado (regimes de verdade) e ser visto (regimes de visibilidade). (...) É pelo ato de se enunciar, gozando da própria faculdade humana de dar sentido ao mundo, que podemos nos expressar por meio de sistemas de representação que geram pertencimento, produzem conhecimento e instauram relações de autonomia e poder. Trata-se de um campo de forças onde disputamos a possibilidade de criar discursos sobre o eu, o nós e o mundo. (Lima, 2018, p.246)

Voltando a pergunta inicial deste ensaio – Como a prática do design pode contribuir para valorizar diversidades, subjetividades e histórias não hegemônicas? – surge uma outra pergunta, que vem dessa: Como praticamos o design considerando um amplo sentido de “nós”?

3. OFICINAS COMO ESPAÇOS DE MOVÊNCIA E CRIAÇÃO

As oficinas podem ser práticas de experimentação, formação e criação, e constituir espaços onde praticamos o “nós” e a “criatividade da prática”. Ao pensarmos sobre como nos posicionamos em nossos corpos, como produzimos conhecimento e como nos moldamos e somos formados nessa produção, estamos lidando, também, com ideias de colonialidade e de decolonização.

Processos coletivos de criação vão se definindo ao longo do decorrer da oficina, juntando perspectivas diversas e, nessa composição, podemos chegar em processos e resultados surpreendentes. Espaços assim nos permitem quebrar ciclos viciosos de pensamento e de ação, abrindo possibilidades de criação de imagens e espaços conceituais e físicos fora dos regimes de visualidade hegemônicos. Consideremos, assim, um conceito essencial: o de ‘desocidental-se’, proposto por Almeida (2013, p. 179) como “curar-se da tradição que coloca o sujeito no controle do processo semiótico”. Ao referir à escrita “fora da perspectiva da tradição iluminista, francamente europeia” e que aponte “para fora da lógica ou da racionalidade consolidada desde a civilização greco-romana”, a autora nos diz que é na experiência que o mundo se expande, no movimento de “desocidental-se e abrir-se e abrir caminhos para o outro” (ALMEIDA, 2013, p. 180).

Oficinas também são lugares onde podemos ativar “operações de movência”, que implicam deslocamentos do olhar, inventar novos caminhos e criar textualidades e imagens originais (Krucken, 2021). Ao nos perguntarmos sobre como nos posicionamos e quais deslocamentos provocamos ou nos permitimos, as oficinas podem ser um movimento consciente e crítico, que tem ressonâncias éticas, estéticas e políticas, assim como os processos artísticos e/ou de design conduzidos neste contexto.

Podemos pensar que numa oficina pode acontecer uma tradução sobre a prática, sobre a verdade de cada um, sobre o real em que se atua e do qual se quer fazer parte, por meio de uma posição que é, antes de tudo, epistemológica. Ao trabalharmos na singularidade e juntos, propomos uma cartografia colaborativa – de afetos, existências, modos de ver e de criar⁵.

Cabe aqui pensarmos sobre as imagens e artefatos que consumimos e produzimos. Essa produção está relacionada com nossos desejos, referenciais e formas como (re)conhecemos o mundo, pensamos e organizamos o conhecimento. Como aponta Spivak (2013, p. 2, tradução nossa), também citada por Westreicher (2020): “O mundo precisa de uma mudança epistemológica que reorganize os desejos. A contemporaneidade global exige isso.” A autora propõe uma reflexão sobre o papel da educação nesse rearranjo do desejo, que significa “aprender a violentar a diferença epistemo-epistemológica e lembrar que é isso que a educação ‘é’, e assim continuar o trabalho de deslocar a crença para o terreno da imaginação, tentativa de acesso ao epistêmico”. (SPIVAK, 2013, p. 10, tradução nossa).

Uma contribuição importante é a ideia de des-vinculação (de-linking), proposta por Mignolo (2007, p. 459, tradução nossa) como “‘desprender-se’ da colonialidade do conhecimento controlado e administrado pelos princípios teo, ego e organo lógicos do conhecimento e suas consequências”. A des-vinculação, assim como outras ideias ligadas à des-colonização, promove uma visão em direção a um mundo em que muitos mundos podem coexistir. A des-vinculação, portanto, é uma espécie de “desobediência epistêmica” necessária para possibilitar e “caminhar em direção a uma comunicação verdadeiramente intercultural; a uma troca de experiências e significações como fundamento de uma outra racionalidade” (QUIJANO, 2010, p. 177, tradução nossa).

⁵ Esta discussão foi aprofundada pela autora em estudos anteriores, ver Krucken (2020, 2021, 2022).

Trazer essa reflexão para o campo do design significa refletir sobre a filosofia do design e as ferramentas, as abordagens, os métodos e os processos, sobre os artefatos que produzimos (materiais e imateriais), assim como sobre as dimensões simbólicas e culturais implicadas na prática e na produção do design. É a partir destas perspectivas que proponho analisarmos duas iniciativas que envolveram oficinas em seu desenvolvimento.

Habitar o mundo, nos diz Ingold (2012, p. 33), “é se juntar ao processo de formação”. “E o mundo que se abre aos habitantes é fundamentalmente um ambiente sem objetos”, continua o autor, que faz uma crítica à “objetificação” e lógicas redutivistas: “As coisas se movem e crescem porque elas estão vivas, não porque elas têm agência. E elas estão vivas precisamente porque não foram reduzidas ao estado de objeto” (p. 34). Com vários exemplos sobre como as coisas existem na natureza, o autor questiona os movimentos teóricos que tomam as coisas “em sua qualidade de objeto (*objectness*)”, retirando-as dos fluxos que as trazem à vida.” Ingold (2012, p. 35) sugere “uma regra simples: seguir os materiais”; aprender a pensar “matéria em fluxo”. Este pensamento relaciona-se profundamente com a noção de oficina que compartilhamos aqui neste ensaio.

4. RESIDÊNCIA ARTÍSTICA FLUXOS DO ATLÂNTICO SUL

Fluxos do Atlântico Sul⁶ é um projeto que foi organizado pelo Intervalo – fórum de artes, vinculado ao PPGAV/UFBA. Teve como propósito promover o desenvolvimento de projetos artísticos em diálogo com os acervos do Museu Afro-brasileiro – MAFRO/UFBA e a Casa do Benin. O primeiro reúne um acervo fruto de deslocamentos de Pierre Verger entre países Africanos e o Brasil. O segundo, cujo acervo foi constituído por Pierre Verger e

6 Artistas selecionados: Adriano Machado, a dupla Aislane Nobre e Pedro Silveira, Isabela Seifarth, a dupla Lucas Feres e Lucas Lago, Luisa Magaly, Marcos Rocha Sá e Mário Vasconcelos. Curadora: Ines Linke, Lia Krucken, Uriel Bezerra.

o projeto originário possui a intenção de reatar relações diplomáticas e promover trocas horizontais e recíprocas entre o Benin e o Brasil.

Por meio de uma chamada pública, a iniciativa envolveu jovens artistas, interessados nas geografias e histórias da afrodíaspóra. A proposta do projeto foi promover uma reflexão sobre modos de ver e expor memórias e imaginários afrodiaspóricos. Estávamos interessados em conhecer e estimular uma reflexão sobre trânsitos de objetos e a constituição de acervos específicos, assim como sobre as narrativas históricas e espaços museológicos da arte africana no Brasil e, especialmente, na Bahia. Escolhemos o espaço museal como lugar para olharmos os objetos, investigarmos as narrativas e o conjunto de práticas e sentidos associados a eles⁷. E iniciamos com algumas perguntas: O que significa dialogar com um acervo de arte e cultura material africana? Quais deslocamentos a arte contemporânea pode provocar ao propor a desconstrução e a recombinação de histórias, ativando passados, presentes e futuros?

Pensemos esse projeto como um encontro e como forma de celebrar os espaços que nos receberam e possibilitaram os diálogos artísticos. A paisagem material e imaterial entrou nos processos de criação: a Casa do Benin e o MAFRO, e entre esses espaços, os caminhos que percorremos do Terreiro de Jesus até a Baixa dos Sapateiros, no Pelourinho, em Salvador, com toda sua vida e intensidade. Pensar o acervo e suas relações com os lugares (dentro-fora-entre) é um prisma interessante que se abre, como uma paisagem expandida, que carrega várias camadas de tempo.

O projeto foi realizado entre 2019 e 2020 e envolveu diversas oficinas abertas ao público, encontros de orientação de processos artísticos, debates e uma exposição coletiva⁸. Evidencia-se, neste ensaio, além dos tra-

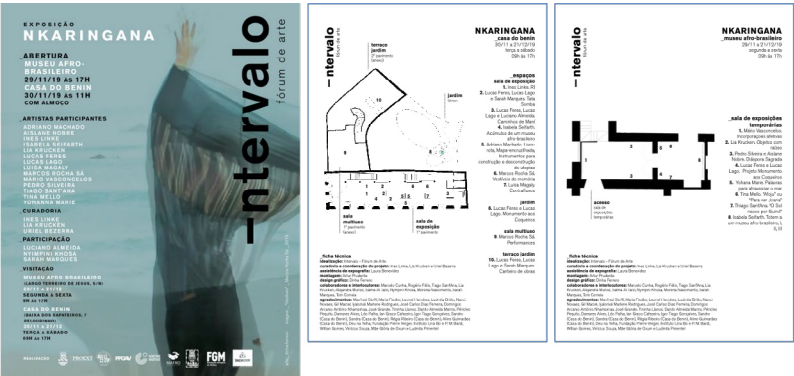
7 Ver a publicação que organizamos a partir do projeto: *Nkaringana: objetos e histórias em trânsito*

(Linke; Krucken e Bezerra, 2020)

8 www.forumdearteintervalo.wordpress.com

balhos colaborativos que possibilitaram a realização do projeto, a importância os artefatos que foram projetados por designers e que dialogaram com a construção da materialidade envolvida na exposição e respectiva comunicação (Fig. 1) e nos livros (Fig. 2 e 3).

Fig. 1. Cartaz (design gráfico de Dinha Ferraz) e material expográfico (design gráfico de Laura Benevides).



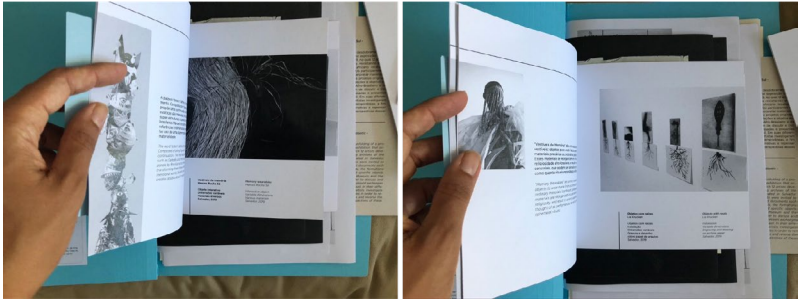
Fonte: acervo do Intervalo-fórum de arte, 2019.

O título da exposição vem da palavra bantu Nkaringana. As “nkaringanas” (histórias à volta da fogueira) são meios de transmissão e assimilação do legado ancestral, como explica o artista e pesquisador moçambicano Dulcídio Cossa (2020). Ele foi um dos artistas que realizou oficina conosco durante o projeto na Casa do Benin. Ao longo do projeto, realizamos oficinas e encontros com interlocutores⁹, que foram essenciais para um posicionamento crítico dos artistas em seus processos.

9 Interlocutores: Interlocutores/artistas/curadores convidados: Alejandra Muñoz, Marcelo

Cunha, Morena Nascimento, Nyimpini Khosa, Tiago Sant’Ana, Salma El Tarzi, Tom Correia.

Fig. 2. Páginas do livro Nkaringana, com design de Lia Cunha, publicado pela Duna Editora.



Fonte: acervo do Intervalo-fórum de arte, 2020.

Fig. 3. Páginas do livro Nkaringana, com design de Lia Cunha, publicado pela Duna Editora.



Fonte: acervo do Intervalo-fórum de arte, 2020.

Um desdobramento desta exposição foi a participação do grupo de artistas e curadores na 14ª Bienal de Dakar, em 2022. Visando compor uma obra que pudesse “viajar” até o Senegal, lançamos o desafio de prepararmos diversos vídeos e uma publicação para contar os proces-

sos de investigação artística que foram realizados. A obra, intitulada *Crossing archives*, aborda fluxos de histórias e objetos entre as Áfricas e o Brasil (Figs. 4 e 5).

Fig. 4. Exposição *Crossing archives*, realizada na Bienal de Dakar, em 2022.



Fonte: acervo do Intervalo-fórum de arte, 2022.

Fig. 5. Publicação *Crossing archives*, apresentada na Bienal de Dakar, em 2022. Design de Lia Cunha, publicado pela Duna Editora, organizado por Ines Linke, Lia Krucken e Uriel Bezerra.



Fonte: acervo do Intervalo-fórum de arte, 2022.

As competências de design foram essenciais para a composição da obra, especialmente em relação ao projeto do espaço de exposição, à edição de vídeos, e ao projeto de uma publicação que pudesse dar conta de registrar informações relacionadas aos processos de investigação artística diversos para leitores também diversos.

5. VERBETES MOVENTES: AUTORIA E FORMAÇÃO DE REDES EM UM LIVRO COLABORATIVO

Verbetes moventes é um dos desdobramentos de uma série de encontros que aconteceram durante o componente curricular “Processos Colaborativos na Arte e no Design” ministrada pela autora em 2019.2 no contexto do PPGAV/UFBA. Os convidados, que apresentaram seus trabalhos em diferentes momentos na disciplina, escolheram uma palavra relacionada com sua pesquisa/trajetória artística para desenvolver um verbete em diálogo com outros convidados.

As escolhas feitas, as imagens e os conteúdos elaborados e o processo de criação do livro estão relacionados a práticas colaborativas e à ação coletiva. Escritos de forma livre e poética, os textos foram traduzindo e incorporando percepções do tempo e dos locais em que vivemos, durante os períodos de quarentena e distanciamento social impostos pela pandemia do SARS-CoV-2. Foi realizado apenas um encontro presencial (Fig. 6), no qual iniciamos a pensar a materialidade do livro, juntamente com o conteúdo que cada convidado iria desenvolver.

Fig. 6. Reunião inicial do projeto Verbetes moventes, em 2020.

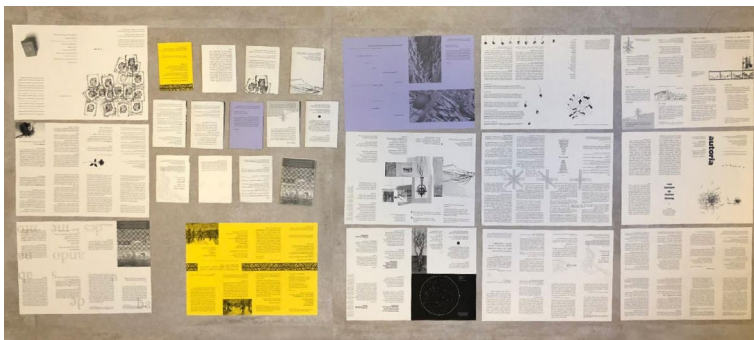


Fonte: Acervo do projeto, foto de Marcelo Faria, 2021.

Em tempos incertos, o pensamento de uma escrita desobediente dos sentidos acostumados tem, por si próprio, uma natureza política de resistência e re-existência. A escolha por palavras deu início a um exercício de liberdade de enunciação e a processos artísticos individuais e coletivos. O modo de ‘compor em diálogo’, seja dos verbetes que ecoavam entre si, seja da composição do objeto-livro e suas possibilidades materiais, foi uma importante oportunidade de troca e aprendizado (Fig. 7). Os verbetes, que também são capítulos que compõem o livro são: Acordar, Antropologia estética, Comunar, Autoria, Coletivo, Desabandonamento, Encruzilhada, Livro-árvore, Movência, (Mi)Nkaringana, Rede, Urbanicidade e Arquipélago¹⁰. O livro foi publicado pelas editoras Duna e Tiragem (Fig. 8).

10 Livro- árvore/Cynthia Cy Barra | Antropologia Estética/Goli Guerreiro | Comunar/Ines Linke | Autoria/Laura Castro | Rede/Lia Cunha | Movência/Lia Krucken | Coletivo/Ludmila Britto | Urbanicidade/Marcelo Faria | Desabandonamento/Marcelo Terça-nada | (Mi)Nkaringana/Nympini Khosa | Encruzilhada/Taygoara Aguiar | Acordar/Tiago Ribeiro | Arquipélago/Lia Krucken e Ines Linke. Coordenação editorial: Marcelo Terça-nada | Lia Cunha. Design do livro: Lia Cunha | Marcelo Terça-nada | Taygoara Aguiar | Tiago Ribeiro. Produção gráfica: Lia Cunha | Taygoara Aguiar | Tiago Ribeiro. Organização: Lia Krucken | Ines Linke.

Fig. 7. Registro de processo do livro: estudo de cores e papéis.



Fonte: Acervo do projeto, 2021.

A proposta final se inspirou em cadernos antigos, que eram amarrados com um cordão, e faz com que o livro possa estar mais ou menos cheio, caso um dos verbetes saia do livro e vá para a parede. Por este motivo, também, pensamos os verbetes como texto e imagem, no formato de cartazes A3 (Fig. 9). A exposição dos cartazes abertos, juntos, possibilita identificar relações entre ações e questões importantes na prática do design, como, por exemplo, a formação de redes e a autoria em projetos colaborativos. Estes temas também perpassaram os encontros e discussões do grupo.

Fig. 8. Livro Verbetes moventes. Projeto gráfico de Lia Cunha, Marcelo Terça-Nada, Tiago Ribeiro e Taygora Aguiar.



Fonte: Tiragem, 2021.

A maneira como nos expressamos e desenhamos artefatos materiais e imateriais está ligada ao lugar de onde pensamos o mundo. A forma como produzimos conhecimento em lugares físicos, simbólicos e subjetivos é fortemente influenciada por ideias de normalidade e adequação. Portanto, precisamos questionar a ideia de normalidade e o próprio senso comum. Consumimos e produzimos imagens cotidianamente e devemos estar atentos a esse ciclo. Isso significa que temos que estar conscientes da existência de espaços normativos de poder e regimes de visualidade que contaminam nossa linguagem, aparência, alteridade e agências. Se desejamos praticar o pronome “nós”, significa que devemos pensar maneiras de desconstruir estruturas que refletem perspectivas coloniais/colonizadas e ampliar nossas perspectivas, referências, modos de entender e construir conhecimentos e práticas.

AGRADECIMENTO

Ao Programa Nacional de Pós-Doutorado da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (PNPD/Capes) e ao PPGAV/EBA/UFBA pelo suporte ao desenvolvimento dessa pesquisa. Aos designers, artistas e pesquisadores envolvidos nos projetos, em especial a Prof. Ines Linke, e às instituições que apoiaram a realização: Casa do Benin, Museu Afrobrasileiro, Bienal de Dakar e EdUFBA.

REFERÊNCIAS E BIBLIOGRAFIA

Almeida, Maria Inês de. In: Cabral, C. A.; Rocha, J. Desocidentar-se: aberturas e caminhos para o outro – entrevista com Maria Inês de Almeida. *Revista Em Tese*, Belo Horizonte, v. 19, n. 3, set.-dez., 2013, p.178-180.

BECCARI, M. N. Articulações simbólicas: uma filosofia do design sob o prisma de uma hermenêutica trágica. 2015. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

COMAROFF, J.; MBEMBE, A. *Africa in theory: a conversation between Jean*

Comaroff and Achille Mbembe. [Entrevista cedida a] J. W. Shipley. *Anthropological Quarterly*, Washington, DC, v. 83, n. 3, p. 653– 678, 2010.

COSSA, DULCÍDIO. *Nkaringana wa nkaringana, Xitiku ni mbawula a matiku ya vambe*: fluxos da tradição oral africana e sua magia. In: Ines Linke, Lia Krucken; Uriel Bezerra. *Nkaringana: histórias em trânsito*, Salvador, Duna: Intervalo, 2020. Disponível em: <<https://dunaeditora.myportfolio.com/nkaringana>>. Acesso em: 03 dez. 2020.

INGOLD, T. Caminhando com dragões: em direção ao lado selvagem. In: Steil CA, Carvalho ICM, organizadores. *Cultura, percepção e ambiente: diálogos com Tim Ingold*. São Paulo: Terceiro Nome, 2012.

KRUCKEN, L. The body writes. In: LYNCH, G.; LÓPEZ BARBERA, F.; MALAND, E. M. (ed.). *Spinning triangles: ignition of a school of design*. Berlin: Savvy Contemporary, 2019.s.n.

KRUCKEN, L. Oficinas e modos de criar movência. In: LINKE, I.; KRUCKEN, L.; BEZERRA, U. (org.). *Nkaringana: objetos e histórias em trânsito*. Salvador: Duna, 2020. p. 179–194. Disponível em: <https://dunaeditora.myportfolio.com/nkaringana>. Acesso em: 01 mai. 2021.

KRUCKEN, Lia. *Movência*. In: Krucken, Lia; Linke, Ines (org.). *Verbetes moventes*. Salvador: Tiragem: Duna, 2021.

KRUCKEN, Lia. *Movências no ensino e na prática do design para inovação social*: refletindo sobre dispositivos para decolonização. In: Souza, Paulo. *Design para inovação social: perspectivas metodológicas e casos relevantes*. Salvador: EdUFBA, 2021, v.1, p. 57–74.

KRUCKEN, Lia. *Corpo e palavra em movência*: oficinas e processos artísticos. In: Bemfica, Aline; Krucken, Lia. *O exílio pode ser casa? Poéticas e refúgios singulares*. Belo Horizonte: Cas'a edições, 2021.

KRUCKEN, Lia. Aprender movência. In: Urbanidades/PPGAV/UFBA. *Gestos artísticos em tempos de crise*. Salvador: Duna, 2020. Disponível em: <<https://dunaeditora.myportfolio.com/gestos-artisticos-em-tempos-de-crise>>. Acessado em 5 março 2021.

KRUCKEN, L.; BRITTO, L. *Insurgências, resistências e re-existências: modos*

de resistir e reinventar relações. *Revista Miolo*, Salvador, v. 2, p. 75–81, 2019.

KRUCKEN, Lia; LINKE, Linke. *Verbetes moventes*. Salvador: Tiragem: Duna, 2021.

LIMA, Diane. “Não me aguarde na retina”. A importância da prática curatorial na perspectiva decolonial das mulheres negras. *SUR Revista Internacional de Direitos Humanos*, v.15 n.28, 2018. pp. 245 – 257.

Linke, Ines; Krucken, Lia; Bezerra, Uriel. *Nkaringana: objetos e histórias em trânsito*. Salvador: Duna, 2020. Disponível em: <<https://dunaeditora.myportfolio.com/nkaringana>>. Acesso em: 03 dez. 2020.

MIGNOLO, W. D. Delinking. *Cultural Studies*, Abingdon, v. 21, n. 2–3, p. 449– 514, 2007.

MIGNOLO, W. D. Interview with Walter D. Mignolo. [Entrevista cedida a] M. Woons e S. Weier. In: WOONS, M.; WEIER, S. (ed.). *Critical epistemologies of global politics*. Bristol: E-IR Edited Collection, 2017. p. 11–25.

QUIJANO, A. Coloniality and modernity/rationality. In: MIGNOLO, W. D.; ESCOBAR, A. (ed.). *Globalization and the decolonial option*. London: Routledge, 2010. p. 22– 32.

SOUTHALL, N. et al. “Decolonizing means many things to many people”: four practitioners discuss decolonizing design. [Entrevista cedida a] A. Khandwala In: *AIGA Eye on Design*. New York: AIGA, 20 fev. 2020. Disponível em: <https://bit.ly/3dZwQOX>. Acesso em: 28 abr. 2021.

SPIVAK, G. C. *An aesthetic education in the era of globalization*. Cambridge: Harvard University Press, 2013.

WESTREICHER, E. Concept. In: *SAVVY CONTEMPORARY*. *Spinning triangles: ignition of a school of design*. Berlin: SAVVY Contemporary, 2020. Disponível em: <https://bit.ly/3e1WW3Q>. Acesso em: 10 nov. 2020.

LIA KRUCKEN

Professora visitante – Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal da Bahia – PPGAV/UFBA, Brasil

Lia Krucken é artista e professora na área de Design e Artes Visuais. Conduz oficinas e práticas de design colaborativo, com foco na valorização de culturas locais. Tem pós-doutorado em Design, pelo Politécnico de Milão, Itália (2011), e em Arte Contemporânea, pelo Colégio das Artes da Universidade de Coimbra, Portugal (2019). Colabora com universidades e instituições de pesquisa no Brasil, em Portugal, na Itália e na Alemanha desde 2003. Integra o Intervalo-fórum de artes e o coletivo de artistas latino-americanos Insurgências, em Berlim, que propõe projetos engajados socialmente. É professora visitante do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais na Universidade Federal da Bahia com apoio do PNPd-CAPES, em Salvador, Brasil. <https://forumdearteintervalo.wordpress.com>

lia.krucken@pq.cnpq.br

25/ago/2021—14h

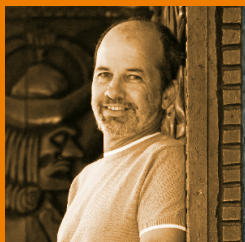
MESA-REDONDA 3



**DIJON
DE MORAES**



**SILVIO
MEIRA**



**ANDRÉ
NEVES**



**LEONARDO
CASTILLO**
mediador

DESIGN DE ARTEFATOS DIGITAIS DESIGN COMO PENSAMENTO? QUE BICHO É ESSE?

assista ao vídeo no youtube @SeminarioPPGDesignUFPE

Boa tarde a todas e todos,

Nessa tarde temos a honra de mediar a Mesa Redonda da Linha de Pesquisa Design e Artefatos Digitais com o tema Design como pensamento? que bicho é esse?, como parte do I Seminário de Pesquisa PPG Design UFPE

Eu sou o Dr Leonardo Castillo, Prof. do Departamento de Design da UFPE, e estarei mediando esta Mesa e desde já, agradeço aos Professores Doutores convidados: Dijon de Moraes, Silvio Meira e André Neves, que gentilmente aceitaram o convite e enriquecem nosso evento com suas presenças. »



DIJON DE MORAES

A apresentação tem como foco o Design aplicado à gestão. Desde a década dos noventa, gestores de grandes empresas começaram a demonstrar interesse pela atividade de design como uma ferramenta efetiva de auxílio à gestão. Por exemplo, quando um jornalista perguntou para Jack Welch, gerente da GE, qual deveria ser o perfil ideal para um gestor de uma empresa como a GE ele respondeu que sem dúvidas, esse perfil deveria ser o de um designer. Segundo o carismático CEO, ele acredita nesse perfil por conta da sua visão holística. Da mesma forma, a IBM entre 2007 e 2017 aumentou o número de profissionais de design contratados de 320 para mais de 1700. Nesse mesmo período a empresa começou a migrar de oferta de produtos (hardware) para uma empresa especializada em serviços de software, o que justificou por que a empresa decidiu contratar designers para assumir cargos da empresa como gestores.

A partir dos anos noventa entramos numa nova ordem; um processo de globalização com uma intensidade nunca antes vista, o que gerou, e continua gerando impactos ambientais incalculáveis, a massificação do estilo e da estética dos produtos, assim como a desmaterialização e surgimento dos serviços e outras formas de fornecimento de bens, criando incertezas numa ordem estabelecida que poderíamos chamar de “primeira modernidade”.

Vários pensadores se dedicaram ao tema tentando dar sentido a essa aceleração vivenciada a partir dos anos 90. Por exemplo, Bauman no seu livro “A Modernidade Líquida” foi um dos primeiros a perceber que a “mudança é a única coisa permanente e a incerteza é a única certeza que nós temos”.

Podemos considerar a síntese do Bauman perfeita para entender a complexidade que o mundo passou a viver a partir dessa época, e que na visão de outros autores é chamada de realidade fuzzy, ainda não clara,

nebulosa, ou mundo *VUCA* que na visão dos americanos significa mundo volátil, incerto, complexo e ambíguo.

A partir dessa época, os designers, que aprenderam a trabalhar dentro de um cenário estático, com uma lógica previsível, definida por parâmetros técnicos, precisaram se adaptar a um novo cenário dinâmico, difuso e imprevisível.

Tudo isso fez surgir novas disciplinas e novos modelos que buscam a gestão dessa complexidade. Por exemplo, com a abertura das novas fronteiras surge a necessidade de gerir o excesso de informação, o que fez surgir novas disciplinas e métodos como o metaprojeto, o design thinking, o design sistêmico, o design participativo, o codesign, permitindo que os designers desenvolvessem novas habilidades e formas de gerir a complexidade da informação.

Nesse sentido, o metaprojeto passa a ser uma abordagem bastante dinâmica que pode ser aplicada de várias formas no desenvolvimento de projetos de design. Por um lado, o metaprojeto serve para propor novos conceitos, novos estilos de vida, novas formas de consumo e novos comportamentos. Por outro lado, o metaprojeto pode ser aplicado para diagnosticar ou corrigir problemas. Pode ser utilizado também como mediador entre os fatores objetivos e subjetivos do próprio processo de design.

SILVIO MEIRA

Para início da conversa, podemos começar pela ideia de educação holística e tomar como exemplo Aloísio Magalhães que era formado em direito, trabalhou como cenógrafo e figurinista no Teatro Estudantil de Pernambuco, fez museologia em Paris graças a uma bolsa de estudos e depois voltou para Recife para fundar o Gráfico Amador.

Silvio Meira começou a estudar a semiótica da linguagem de programação, que é a combinação de sintaxe, isto é, a forma das coisas; semântica, que se refere ao significado das coisas e; pragmática que denota o

uso das coisas. O estudo em semântica de programação ajudou a compreender como é que a gente escreve as coisas, o que as coisas significam e como é que as coisas são percebidas. Isto tem tudo a ver com a ideia de design como transformação apresentada pelo professor André Neves. A palavra *transformação*, do ponto de vista semântico e pragmático, não significa uma mudança de forma. Transformação se refere a ação de mudar as funções, as fundações, as ações possíveis. Do ponto de vista das organizações é a ação de mudar a arquitetura e a própria organização. Do ponto de vista dos negócios tem a ver com a mudança das interfaces, a redefinição dos limites e das possibilidades.

Quando se fala em possibilidades e limites podemos ter 3 interpretações para o design. O design pensado para fora da organização (*out design*), o design que é pensado para dentro da organização (*indesign*) e o design colaborativo ou codesign, um design em rede que é realizado por todos os atores envolvidos no processo.

Design como código pode ser pensado como algoritmos pensados no topo de combinadores essenciais, um pequeno conjunto de funções essenciais do design que podem ser usados para compor jornadas de design. Isso é essencial e deveria ser uma busca porque todas as linguagens universais da ciência tem um número mínimo de combinadores. Por exemplo, na ciência da computação é possível escrever todo o código computacional existente a partir de 2 combinadores essenciais, um combinador denominado de 's' e outro denominado de 'k'. Assim, vale a pena procurar os combinadores essenciais de design para estabelecer qual é a essência do método científico do design.

Design thinking é a arte e a prática de desenhar pensamento e uma das possíveis saídas para os conflitos espaço temporais, políticos, culturais e sociais do mundo de hoje passa pelo redesenho de pensamentos pessoais, grupais e sociais. Isto porque dentro nos próximos 20 anos seremos moldados numa das transições da história da humanidade. Esti-

ma-se que 15% da força de trabalho global será deslocada, radicalmente impactada pela combinação das forças de informatização, robotização, automação, financeirização e globalização do mundo, e as sociedades que não consigam se transformar irão passar por crises fundacionais. Se até 2015 não aprendermos a redesenhar pensamentos, provavelmente iremos encarar uma crise que irá redefinir a humanidade para pior. Como designers, nós queremos redefinir para melhor, e esse trabalho precisa começar agora.

ANDRÉ NEVES

Alinha de pesquisa em Design de Artefatos Digitais surgiu no ano de 2005. Após 15 anos de trabalho, consideramos que a pesquisa nesta área já está consolidada e portanto se faz necessário expandir a discussão para novos horizontes. A ideia é entender qual é o pensamento que está por trás do design de artefatos digitais. Estamos falando do Design como Pensamento e suas interfaces com outros pensamentos como os da ciência, da arte e da filosofia, o que coloca o design como um quarto pensamento, uma maneira especial de pensar. Nesse contexto, design como pensamento é:

O design como transformação: o design transforma os artefatos e os usuários de forma gradual e sistemática na nossa sociedade.

O design como Translação: refere-se ao pensamento por trás dos métodos e dos processos, que não são estanques e estão em constante mudança para poder mudar com os problemas e desafios da contemporaneidade.

O design como Transpiração dos criadores e produtores: Aqui não estamos falando do designer e sim das pessoas que fazem parte de um time de concepção, criação e desenvolvimento de um artefato, trabalhando de forma colaborativa e co-criativa para resolver um determinado problema.

Design como Transposição dos domínios e disciplinas: O design não se limita apenas ao design; precisa estar preparado para transpor suas

próprias fronteiras. No caso dos artefatos digitais, o design fica sempre na fronteira da avanço das tecnologias digitais e do próprio design como pensamento

Design como Fronteira: O design vive em diversas fronteiras, como por exemplo na fronteira da sociedade e suas aspirações, na fronteira das tecnologias e suas possibilidades, na fronteira da estética e suas experiências e a transformação das pessoas, fenômenos que emergem mediante o envolvimento dos usuários, os utilizadores com os artefatos de design, e na fronteira da ciência e suas descobertas,

Design como Interdisciplina e suas linguagens: partindo da ideia de que design é uma linguagem ou tem uma linguagem própria mas que precisa interagir e dialogar com outros campos para permitir a consolidação do metadesign.

O PARADIGMA DIGITAL

André Neves

O movimento de transição dos objetos e serviços, de analógico para digital, vem ocorrendo há pelo menos cinquenta anos. Dos primeiros computadores pessoais da década de 1980 às casas inteligentes da década de 2010, nos transformamos como sujeitos dessa relação de experimentações de futuro.

Muitas atividades tem sido fortemente afetadas nessa transição de um mundo físico para o mundo digital, onde o físico vem sendo expandido pelo digital, modificando e sendo modificado pelo social.

O design, uma das atividades protagonistas dessa transformação, em parceria com a computação e as engenharias, foi ao mesmo tempo agente impactante e agente impactado nesse processo. Alguns impactos foram mais superficiais, ligadas ao fazer design, mas outros muito mais profundos, mudaram o pensar design.

É nessa perspectiva, de entender os impactos, do design e no design, provocados pela introdução social dos artefatos digitais, que focamos nossos esforços de investigação na linha de pesquisa em design de artefatos digitais do programa de pós-graduação em design da ufpe, desde 2005.

1. O PENSAMENTO DO DESIGN

No contexto das plataformas do pensamento da humanidade, o pensamento da ciência dá conta de explicar a realidade, o pensamento da filosofia de questionar a realidade, o pensamento das artes por sua vez, trata de expressar nossos sentimentos em relação à realidade.

Na plataforma descrita acima resta o pensamento que transforma a

realidade, o pensamento do design. A abordagem que adotamos para investigar o design como um pensamento foi fazendo uso do pensamento da ciência para observar a maneira como os designers dão conta do processo de criação de artefatos digitais.

Esse pensamento, do design, evoluiu no tempo, especialmente, ou de maneira mais explícita, nas últimas décadas, a partir de autores que começaram a explicar o pensamento de design na década de 1950, quando o fazer design já era uma atividade formal. Da caixa de métodos de Jones, passando pelos módulos de Alexander até a aplicabilidade universal de Brown, o pensamento de design vem ganhando robustez, fundações.

O pensamento do design é, acima de tudo, uma pensamento que atua nas interfaces da ciência, das artes e da filosofia.

2. DESIGN COMO TRANSLAÇÃO

Olhar o design a partir de métodos e processos nos permite compreender os componentes que estruturam o pensamento do design. Nesse sentido, o movimento que mais nos pareceu adequado para representar o caminho realizado na transformação de artefatos digitais foi o de translação, a passagem de um ponto a outro do processo de design através de seus métodos.

Os artefatos digitais provocaram uma transformação também dos métodos e processos de design, as metodologias propostas para os artefatos não digitais não dão conta da complexidade trazida tanto com as possibilidades dos próprios artefatos digitais como das inúmeras variáveis envolvidas nas relações desses com as pessoas.

A perspectiva recente do [meta]design é um reflexo da complexidade desse pensamento transformador, sistêmico, modular. O fazer design é acima de tudo uma ação orientada por um pensamento próprio, que amadurece no tempo, o tempo todo.

Design o design tem sido o grande desafio da área nas últimas duas décadas. Projetar artefatos que mudam durante o uso, se adaptam às

peças ou que evoluem continuamente em função das mudanças no comportamento das pessoas demandou um esforço de adaptar os métodos existentes e desenvolver novos, mais flexíveis, que dialogam com as metodologias ágeis de produção digital.

3. DESIGN COMO TRANSPIRAÇÃO

Na medida em que aprendemos que o design, ao transformar artefatos transforma pessoas, aprendemos também que para fazer design é preciso trazer mais pessoas para o processo. Design é complexo demais para ser feito apenas por designers.

Logo nos primeiros experimentos de design de artefatos digitais da década de 1990 se percebeu o quanto era fundamental trazer para o processo as pessoas que usam ou que potencialmente iriam usar os artefatos projetados.

Mas não era só isso, além das pessoas que usam entendemos que era preciso também trazer as pessoas que produzem, as pessoas que negociam, as pessoas que transportam e tantas outras, cada uma com seus olhares sobre os artefatos e as relações deles com as outras pessoas.

Fazer design hoje é uma ação coletiva, colaborativa e quase sempre compartilhada através de plataformas digitais que possibilitam o trabalho assíncrono e remoto. O espaço globalizado dos artefatos digitais não poderia limitar o fazer design à presencialidade, ao sincronismo temporal.

O design demanda transpiração de muitos e o pensamento do design precisou evoluir para se deixar ser explorado por pessoas sem a formação acadêmica em design, pessoas que aprendem ao fazer design.

4. DESIGN COMO TRANSPosição

Para lidar com tantas pessoas, o design precisou descobrir seus limites e os caminhos para transpor as bordas entre os domínios e as disciplinas envolvidas na criação, produção, evolução, distribuição e negociação dos artefatos projetados.

Uma transposição que levou a aprender novos métodos e novas maneiras de olhar os artefatos. Um amadurecimento do pensamento do design que precisou adaptar seus próprios métodos para essa audiência ao mesmo tempo em que precisou adaptar métodos de outras disciplinas para ampliar o seu repertório de ferramentas projetuais.

Esse caminho de descobrir olhares e possibilidades já era fundamental no design de artefatos não digitais. Com a chegada dos bits e toda complexidade trazida com sua inserção nos diferentes contextos de atuação do design, descobrir e adaptar métodos de outras áreas passou a ser condição essencial para o fazer design.

5. DESIGN COMO TRANSPOSIÇÃO

Para lidar com tantas pessoas, o design precisou descobrir seus limites e os caminhos para transpor as bordas entre os domínios e as disciplinas envolvidas na criação, produção, evolução, distribuição e negociação dos artefatos projetados.

Uma transposição que levou a aprender novos métodos e novas maneiras de olhar os artefatos. Um amadurecimento do pensamento do design que precisou adaptar seus próprios métodos para essa audiência ao mesmo tempo em que precisou adaptar métodos de outras disciplinas para ampliar o seu repertório de ferramentas projetuais.

Esse caminho de descobrir olhares e possibilidades já era fundamental no design de artefatos não digitais. Com a chegada dos bits e toda complexidade trazida com sua inserção nos diferentes contextos de atuação do design, descobrir e adaptar métodos de outras áreas passou a ser condição essencial para o fazer design.

6. DESIGN COMO INTERDISCIPLINA

Para estar nessa posição de interdisciplina, o pensamento do design precisa de uma linguagem, simples o suficiente para ser aprendida rapida-

mente por pessoas de diferentes áreas de conhecimento, mas ao mesmo tempo robusta para suportar as implicações sintáticas, semânticas e pragmáticas de sua aplicação.

Então o design é uma linguagem? Entendemos que não, o design é um pensamento. E como tal, demanda uma linguagem para falar design.

Uma linguagem capaz de descrever os métodos e os processos de design. Uma linguagem modular, sistêmica, lógica, como o pensamento do design. Uma linguagem capaz de conectar pessoas de diferentes campos do conhecimento em torno do fazer design.

Estar nessa posição de interdisciplina é talvez o maior desafio a ser enfrentado pelo design. Não existe design per se e, claro, não existe design feito exclusivamente por designers.

7. DESIGN COMO FRONTEIRA

Ao perceber o design como um pensamento que complementa a plataforma de pensamentos humanos, das artes, da ciência e da filosofia, precisamos posicionar esse pensamento em relação a sociedade e suas aspirações, fronteira onde o design procura entender os mais diversos setores da sociedade como agente ativo das transformações resultantes dos artefatos que projeta tecnologia e suas possibilidades, fronteira onde o design busca os limites das diversas tecnologias com as quais precisa lidar para transformar artefatos e pessoas a partir de suas aplicabilidades estética e suas experiências, fronteira onde o design experimenta as experiências decorrentes das relações entre pessoas e artefatos, sendo ele, o design, o pensamento responsável por planejar tais relações ciência e suas descobertas, fronteira extrema onde o design mergulha para entender o que está por vir, aquilo que já se sabe e aquilo que se está por saber para sustentar suas decisões de projeto.

O PENSAMENTO DE DESIGN APLICADO À GESTÃO

Dijon De Moraes

1. RESUMO

A experiência aqui descrita, nos faz crer que o design thinking, metaprojeto e o design estratégico, dentre outras variantes, possam, sim, servir como modelos capazes de lidar com a complexidade do projeto, bem como com a complexidade da gestão. Esses modelos inovam ao evidenciar claramente as conexões não apenas objetivas mas também as subjetivas. Muitos problemas no projeto de design e também na gestão, aparecem de forma repentina e fora do lugar comum antes previsíveis, objetivas e lineares.

2. INTRODUÇÃO

DESIGN E COMPLEXIDADE: NOVA ORDEM OU DESORDEM MUNDIAL

Em um passado remoto, antes da globalização de fato, época reconhecida por diversos autores como sendo o da “primeira modernidade”, tudo que se produzia vinha facilmente comercializado, uma vez que a demanda era reconhecidamente maior que a oferta, e o mercado delimitado como sendo de cunho e abrangência regionais. Período este, o qual vários estudiosos definiram como sendo o do “cenário estático”, existente em um mundo sólido, quando prevaleciam mensagens de fáceis entendimentos e decodificações previsíveis.

O nivelamento da capacidade produtiva entre os países, somados à livre circulação das matérias-primas no mercado global e a fácil disseminação tecnológica, reafirmaram o estabelecimento de um novo cenário

mundial, promovendo, de consequência, uma produção industrial de bens de consumos esteticamente massificados, composto de signos imprevisíveis e por fim repletos de conteúdos frágeis, o que contribuiu, em muito, para a instituição de um cenário reconhecido como sendo “cenário dinâmico” em um mundo já em acentuadas características fluidas.

O desafio para produtores e designers, na atualidade, ao atuarem em cenários mutantes e complexos, deixa de ser o âmbito tecnicista e linear, passando à arena ainda pouco conhecida e decodificada dos atributos intangíveis e imateriais dos bens de produção industrial. Tudo isto faz com que o design se interaja, de forma transversal, com disciplinas cada vez menos objetivas e exatas, passando a confluir com outras que compõem o âmbito do comportamento humano, dos fatores estéticos e psicológicos, até então pouco considerados na concepção dos artefatos industriais.

Por outro lado, a complexidade também se caracteriza pela inter-relação recorrente entre a abundância das informações hoje facilmente disponíveis e desconectadas. A complexidade tende a tensões contraditórias e imprevisíveis e através de bruscas transformações, impõe contínuas adaptações e reorganização do sistema em nível de produção, das vendas e mesmo de consumo.

Para melhor entendimento sobre o fenômeno de complexidade e sua influência para o design, é preciso primeiro entender a realidade do cenário (ou cenários) que hoje se posiciona como vetor mutante dentro do modelo de globalização estabelecido. O cenário se determina como o panorama e paisagem que se vive (cenário existente) ou que se viverá (cenário futuro), é ele que determina as diretrizes para as novas realidades vindouras e alternativas da nossa cena cotidiana (produtiva e mercadológica) definindo assim os papéis das pessoas como agentes e atores sociais (Finizio, 2003; Manzini e Jégou, 2004).

Partimos do pressuposto que em um passado remoto, antes da globalização de fato, época reconhecida por diversos autores como sendo o

da “primeira modernidade” (Beck, 1999; Bauman, 2002; Branzi, 2003). Até este período, tudo que se produzia vinha facilmente comercializado, uma vez que a demanda era na realidade superior à oferta, e o mercado ainda delimitado como sendo de cunho e abrangência regional. Época esta, a qual vários estudiosos (Levitt, 1990; Mauri, 1996; Klein, 2001; Dereck, 2002; Finizio, 2003) definiram como sendo o do “cenário estático”, o mesmo era estabelecido por mensagens de fácil entendimento e decodificações previsíveis que vinham facilmente interpretados e traduzidos por designers e produtores que se amparavam no comportamento linear e conformista dos consumidores de então.

Na verdade este cenário previsível e estático, dentro da lógica do progresso estabelecida, refletia por consequência os ideais do projeto moderno com suas formulas pré-estabelecidas que determinavam um melhor ordenamento da organização social e de consequência almejavam o alcance da felicidade para todas as pessoas. Este projeto com seus conceitos bem coerentes e estruturados, nortearam a evolução industrial e tecnológica bem como parte da ética e da estética de grande parte do pensamento do século XX. “O fato de tornar a ação de supervisionar uma atividade profissional de alta competência eram traços que uniam uma serie de invenções modernas, como as escolas, as casernas militares, os hospitais, as clínicas psiquiátricas, os hospícios, os parques industriais e os presídios” (Bauman, 1999).

Prevía-se que a humanidade uma vez inserida neste projeto linear e racional seria guiada com segurança rumo à felicidade. É interessante notar que o conceito de segurança previsto no modelo moderno referia-se, de forma acentuada, à estabilidade no emprego somado ao conceito de um núcleo familiar consistente. Tudo indicava que esse teorema, uma vez resolvido, teria na garantia do emprego, somado à coesão familiar, a chave de sucesso do projeto moderno. Mas também merece a nossa atenção o fato de que, por detrás desse aparente simples projeto, existia o incentivo

ao consumo dos bens materiais disponibilizados pela crescente indústria moderna através do seu avanço tecnológico e da sua expansão produtiva pelo mundo ocidental. Essa estratégia instituída pelo modelo capitalista industrial, somada à estabilidade do emprego e à solidez do núcleo familiar traria, por consequência, a felicidade coletiva almejada. Tudo isso, no decorrer dos tempos, mostrou-se na realidade, bastante frágil pois dentre outros motivos, a mesma sociedade que alcançou o emprego proporcionado pelo progresso da indústria, sentia-se, ao mesmo tempo, prisioneira nos seus locais de trabalho cada vez mais controlados pelo “cartão de ponto”, “folha de presença” e rígida “hierarquia funcional”.

Mas, o projeto modernista supra exposto de previsível controle sobre o destino da humanidade, em busca de uma vida melhor, parece mesmo ter-se deteriorado. O sonho de um mundo “moderno”, seguindo uma lógica clara e objetiva pré-estabelecida, onde todas as pessoas teriam acesso a uma vida mais digna e feliz, demonstra-se na atualidade fragmentada. É oportuno perceber, que nos dias atuais, devido à rápida automação industrial, ‘a garantia no emprego e a carteira assinada’ tornaram-se cada vez mais escassos, reduzindo, por consequência, o número de operários nos parques produtivos. Por outro lado, a realidade da educação a distância começa rapidamente a se disseminar como um modelo de ensino possível. O grande teste nesse sentido podemos observar durante a pandemia mundial do Coronavírus que assolou o planeta entre os anos de 2020 a 2021, colocando em cheque todo o modelo de vida antes pensado, inclusive o modelo de trabalho e ensino no formato presencial.

De igual forma o serviço militar como referência de ordem deixa de ser obrigatório em diversos países ocidentais, os portadores de distúrbios mentais são agora tratados em suas próprias casas e os prisioneiros ganham liberdade condicional. Por fim, o conceito de família, contrariando os dogmas católicos, estende-se hoje aos casais homossexuais e demais que compõe a sigla LGBTQI+ e suas derivantes. Esta nova realidade, por-

tanto, colocou em cheque a lógica objetiva e linear moderna, deixando órfãos milhares de cidadãos que foram educados e preparados para viver em outro cenário, diferente deste pós-moderno e pós-industrial que se prefigura. Para Andrea Branzi, por exemplo, “o mundo material que nos circunda é muito diferente daquele que o Movimento moderno tinha imaginado; no lugar da ordem industrial e racional as metrópoles atuais apresentam um cenário altamente complexo e diversificado” (Branzi, 2006).

São mesmo estas lógicas produtivas e sistemas lingüísticos opostos, apontados por Branzi, que ajudam a configurar esta realidade de cenário complexo. Embora sendo, na verdade uma fotografia da realidade, nos tempos atuais com o forte dinamismo, demandas distintas, necessidades e expectativas diversas, tornou-se um grande desafio a decodificação à priori do cenário quer seja em nível micro, quanto em nível macro ambiente. De acordo com Mauri, “o sonho de um desenvolvimento contínuo e linear, se fragmentou diante de emergências que não foram previstas, e que se demonstraram imprescindíveis” (Mauri, 1996).

A comunicação por vez que se tornou global graças às novas tecnologias informatizadas, como a Rede Internet, Whatsapp, SMS, Facebook e Instagram que ajudaram a abreviar o tempo de vida das idéias e das mensagens. O tempo de metabolização das informações também foi drasticamente reduzido, contribuindo, em muito, para a instituição de um cenário denominado por Bauman como sendo “dinâmico” e por Branzi como “fluido e fuzzy”. O próprio Bauman afirma que nesse cenário que se estabelece, “a mudança é a única coisa permanente e a incerteza, a única certeza” que teremos. Dentre os estudiosos que se interessam pelo argumento da complexidade e sua influencia para o design, Ezio Manzini nos demonstra sua tentativa de aproximação com os cenários complexos da seguinte maneira: “no mundo sólido do passado, existiam *containers* disciplinares seguros nos quais qualquer um poderia se posicionar. Agora não é mais assim: no ‘mundo fluido contemporâneo’ os *containers* foram

abertos e as suas paredes não são mais protegidas” (Manzini, 2004). Já os estudiosos americanos denominam essa nova realidade como sendo o Mundo VUCA, isto è Volátil, Incerto, Complexo e Ambíguo que deram origem ao ambiente disruptivo.

Diferentemente da solidez moderna, onde o próprio cenário nos dava uma resposta ou pelo menos fortes indícios de qual caminho seguir, na atualidade a estrada deve ser sempre projetada e a rota muitas vezes redefinida durante o seu percurso. Tudo isto, exige dos designers e produtores uma maior capacidade de gestão e maior habilidade na manipulação das informações e mensagens obtidas.

Nesse cenário estabelecido, pelos seu aspecto holístico e transversal, nasce a possibilidade de aplicação do “pensamento de design” em outras circunstancias que não seja necessariamente junto às atividades projetuais. Já nos 1990 o então CEO da General Eletric Jack Welch afirmava em uma entrevista “ser um profissional com formação em design, a melhor opção para ser gestor na empresa”. Na mesma toada, entre os anos de 2007 a 2017, a IBM Corporation aumentou o numero de contratados com formação em design de 320 para mais de 1700 servidores internos na empresa, migrando por fim cada vez mais a sua vocação e missão empresarial do hardware (corpo) para o software (pensamento).

3. O PENSAMENTO DE DESIGN EM CENÁRIO FLUIDO E DINÂMICO

Hoje com o cenário cada vez mais complexo, fluido e dinâmico, é necessário estimular e alimentar constantemente o mercado através da inovação e diferenciação pelo design e pela inovação disruptiva. “Neste quadro a busca de formação de profissionais corresponde ao crescimento exponencial das universidades e das escolas de design, empenhadas não somente na formação de projetistas tradicionais, mas de *experts* na estratégia de inovação” (Branzi, 2006). Isto se deve pela drástica mu-

dança de cenário, que de estático passou a ser imprevisível e repleto de códigos, isto é: tornou-se dinâmico, complexo e de difícil compreensão. Soma-se a tudo isso a ruptura da dinâmica da escala hierárquica das necessidades humanas e a visível mutação no processo de absorção e valorização dos “valores subjetivos”, tidos até então como atributos secundários para a concepção dos produtos industriais, como as questões das relações afetivas, psicológicas e emocionais. Hoje, se faz necessário que o processo de inserção destes valores em escala produtiva dos produtos industriais sejam, portanto, “projetáveis” aumentando por consequência o significado do produto (conceito) e a sua significância (valor). De acordo com Flaviano Celaschi: “o designer tornou-se um operador chave no mundo da produção, do consumo e da gestão, cujo saber empregado é tipicamente multidisciplinar pelo seu modo de raciocinar sobre o próprio produto” (Celaschi, 2000).

O nivelamento da capacidade produtiva entre os países, somado à livre circulação das matérias-primas no mercado global e a fácil disseminação tecnológica, reafirmaram o estabelecimento desta nova realidade complexa contemporânea, promovendo, em consequência, uma produção industrial de bens de consumo massificados, compostos de estéticas híbridas e de conteúdos frágeis. Esta nova realidade culminou também por colocar em cheque o conceito de “estilo” e de “estética”, nos moldes até então empregados, para tanto estas áreas do conhecimento passaram a ter mais afinidade com disciplinas de abrangência do âmbito comportamental (aqui mais uma relação com a gestão) em detrimento aquelas que consideravam o estudo da coerência, da composição e do equilíbrio que predominaram no ensinamento estético da primeira modernidade.

A estética, neste contexto, passa a ser mais diretamente atrelada à ética, aqui entendida no sentido de comportamento coletivo social, e quanto à questão industrialização, meio ambiente e consumo ressalta-se a importância e o papel que passou a ter o consumidor para o sucesso da

sustentabilidade ambiental do planeta. Muitos chegam mesmo a apregoar a necessidade do surgimento de uma nova estética que deveria ser absorvida pelos consumidores na atualidade. Neste novo modelo estético, que vai ao encontro da sustentabilidade ambiental, isto é de uma ética em favor do meio ambiente, teriam lugar também as imperfeições de produtos feitos de novos e diferentes tipos de matérias primas produzidos com tecnologia de baixo impacto ambiental ou mesmo semi-artesanal. Mas esses conceitos se reconhecem, não compunham os valores exatos e objetivos das disciplinas que construíram a solidez moderna, mesmo porque o processo de modernização é anterior ao debate das questões ambiental presentes hoje no mundo, ou melhor, a industrialização e a produção em massa são promotores desta realidade ambiental tão debatida como problema contemporâneo e desafio para gerações futuras.

Neste sentido, algumas disciplinas da área do conhecimento humano, que se sustentavam em interpretações sólidas advindas do cenário estático existente, com dados previsíveis e exatos, entraram em conflito com a realidade do cenário mutante atual, que se apresenta permeado de mensagens híbridas e códigos passíveis de interpretações. Entre estas áreas do conhecimento, se destaca o design. Para Zurlo, “pela maneira fluida com que algumas situações mudam; faz-nos entender que cada decisão não é simplesmente o resultado de um cálculo, mas de uma interpretação, na qual existe sempre uma situação de risco” (Zurlo in Bertola e Manzini, 2004). Os dados hoje obtidos em pesquisas de mercado e demandas de consumos são cada vez mais passíveis de interpretações, mas quais ferramentas vêm postas à disposição de designers e empreendedores para a necessária interpretação além da falível intuição?

Com a realidade do “cenário dinâmico”, tantas realidades distintas passam a conviver de forma simultânea e onde cada indivíduo dentro da sua potencialidade e competência como comprador, usuário e consumidor traz intrínseco ao seu mundo pessoal, suas experiências de afeto, de

concessão, de motivação que ao mesmo tempo, e por consequência, tende a conectar-se com a multiplicidade dos valores e dos significados da cultura a qual pertence isto é, do seu meio social.

Desta forma disciplinas como o design, pelo seu caráter holístico, transversal e dinâmico, se posiciona como alternativa possível na aproximação de uma correta decodificação dessa realidade contemporânea. Segundo Canneri: “uma referência nasce no âmbito do *strategic management* e considera o design, como instrumento estratégico (Canneri in Mauri, 1996). O design, portanto, se apresenta como uma disciplina transversal, e mesmo “atravessável”, ao aceitar e propor interações multidisciplinares.

4. O PENSAMENTO DE DESIGN NA GESTÃO DA COMPLEXIDADE

É interessante notar que o desafio na atualidade, para produtores e designers que atuam em cenários definidos como sendo dinâmicos, fluidos, mutantes e complexos, deixa de ser definitivamente o âmbito tecnicista e linear (desafios marcantes na primeira modernidade), passando à arena ainda pouco conhecida e decodificada dos “atributos intangíveis” dos bens de produção industrial. Tudo isso faz com que o design interaja com disciplinas cada vez menos objetivas e exatas, passando a confluir com outras que compõem o âmbito do comportamento humano, dos fatores estéticos e psicológicos, aquelas que consideram o valor de estima, a qualidade percebida e demais “atributos derivados e secundários” até então pouco considerados para a concepção dos artefatos industriais. A própria qualidade e entendimento do termo ‘valor’ vem regularmente redefinido como bem, nos atesta Manzini ao afirmar que “para atingir o resultado previsto, isto é para produzir valor: mais que a tradicional ‘cadeia de valor’ ocorre hoje falar de ‘rede de valor’ ou de ‘constelação de valor’ para utilizar uma expressão de Richard Norman” (Manzini, 2004). Está de fato emergindo, em oposição à histórica competitividade pela especialização, um forte interesse pela co-

laboração interdisciplinar como nos demonstra Biamonti: “Hoje, de fato, o valor econômico é cada vez mais o resultado de uma co-criação que envolve diferentes fatores, não somente econômicos, mas uma questão de posicionamento dentro da cadeia de valor” (Biamonti, 2007).

Tudo isso exige e exigirá dos designers uma outra capacidade que vai além do aspecto projetual, uma capacidade permanente de atualização e de gestão da complexidade. Necessário se faz, portanto, entender que passamos da técnica para a “Cultura Tecnológica”, da produção para a “Cultura Produtiva” e do projeto para a “Cultura Projetual”. O que aumentou o raio de ação dos designers, ao mesmo tempo em que aumentou também a complexidade de sua atuação. Assim como afirmado por Bauman, de acordo com Branzi, “da época das grandes esperanças passamos à época da incerteza permanente, de transições estáveis. Uma época de crise que não é um intervalo entre duas estações de certezas, aquela passada e outra futura” (Branzi, 2006). Isso nos demonstra que ao invés de esperarmos por uma consolidação da complexidade, com a mesma se tornando um paradigma e espaço de atuação de contornos definidos, deveremos nos habituar a uma nova forma de atuação por parte dos designers, aquela de estarmos sempre preparados para mudanças e ainda participar destas mudanças ao interpretar, antecipar ou mesmo propor novos cenários.

A complexidade tende a se caracterizar pela inter-relação recorrente entre a abundância das informações hoje facilmente disponíveis. De igual forma, ela se caracteriza pela inter-relação recorrente entre empresa, mercado, produto, consumo e cultura. A complexidade tende a tensões contraditórias e imprevisíveis e, através de bruscas transformações, impõe contínuas adaptações e a reorganização do sistema em nível da produção, das vendas e do consumo nos moldes conhecidos. Encontro em Silvia Pizzocaró uma tentativa de aproximação que em muito enriquece o nosso conceito de complexidade. Segundo a pesqui-

sadora, “uma entidade, um conjunto, um sistema, serão complexos se compostos de mais de uma parte estreitamente conexa. Assim sendo a complexidade somente existe quando ambos estejam presentes: nem a desordem e a ordem perfeita são complexas” (Pizzocaró in Bertola e Manzini, 2004). Dentro deste cenário de complexidade necessário se faz, portanto, ao procurarmos estabelecer vínculos e conexões ainda por se firmarem, promover modelos aproximativos em busca de reafirmar uma pretensa ordem possível.

Tudo isso nos leva a concluir que a complexidade hoje presente na atividade de design exige por vezes, dentro da cultura projetual, a compreensão do conceito de gestão da complexidade por parte dos designers, pois, ao atuarem em cenários múltiplos, fluidos e dinâmicos, lidam de igual forma com os excessos das informações disponíveis. Torna-se então necessário, para o design atual, dentro do cenário de complexidade existente, valer-se de novas ferramentas, instrumentos e metodologias para a compreensão e gestão da complexidade contemporânea. A simples abordagem projetual objetiva e linear, então praticada na concepção dos produtos industriais no passado, não são mais suficientes para garantir o sucesso de uma empresa e mesmo para atender à expectativa do usuário atual. A complexidade hoje existente provocou uma desarticulação entre as disciplinas e instrumentos que orientavam o processo de concepção e de desenvolvimento dos produtos durante a solidez moderna. O ‘metaprojeto’, com seu método de abordagens e de aproximação através de fases e tópicos distintos, propõe o desmembramento da complexidade em partes temáticas “gastáveis”, que passam a ser analisadas de forma individual e com maior probabilidade de soluções. Por isso o metaprojeto se apresenta como um modelo de intervenção possível junto a um cenário que se estabelece no mundo cada vez mais complexo e cheio de inter-relações.

5. EM BUSCA DE UMA METODOLOGIA PARA A COMPLEXIDADE

A metodologia até então aplicada para o desenvolvimento de produtos, na maioria dos cursos de design, traziam na sua essência as referências do cenário estático presente no modelo moderno, onde normalmente os elementos eram de fácil decodificação, por não serem híbridos, e quase sempre de conteúdos previsíveis por ainda não ter havido o mix de informações fortemente presente no processo de globalização. Este formato objetivo e linear de metodologia projetual prevaleceu como base da construção do mundo moderno onde foi referência para o desenvolvimento do modelo industrial ocidental por grande parte do século XX.

Os elementos de possível interligação apontados pela antiga metodologia projetual, utilizados durante o ato projetual na era moderna, eram conectados de forma previsível e linear, quase sequencial, tendo sempre como referência os fatores objetivos inerentes ao projeto, onde se destacam: a delimitação precisa do mercado e do consumidor, o *briefing*, o custo e o preço do produto, os possíveis materiais a serem utilizados (sempre visando ao custo), as referências da ergonomia antropométrica, a viabilidade fabril e uma estética tendendo para o equilíbrio e a neutralidade. Esta fórmula, atendeu, por muitas décadas, às necessidades básicas do consumidor e respondia às limitações técnico-produtivas existentes por todo o período do desenvolvimento industrial da era moderna. Mas em um cenário complexo e mutante em que vivemos tudo isso não mais corresponde à realidade. Sobre este argumento ressalta Bertola: “Aspecto interessante trazido à tona por Crozier observa o prevalemento da lógica da inovação sobre aquela da racionalização e por consequência a necessidade de desenvolvimento da capacidade ‘criativa’ sobre a capacidade lógico-matemática” (Bertola, 2004). Novas ferramentas criativas se fazem, portanto, necessárias para cobrir essas lacunas que os modelos metodológicos até aqui utilizados não são mais capazes, sozinhos, de atender.

Na verdade, sabemos que os vínculos e condicionantes produtivos do passado foram determinantes para a configuração da forma estética dos artefatos de produção industrial. Muitas vezes, a capacidade de interpretação por partes dos designers frente às dificuldades produtivas resultou em grandes êxitos formais e estéticos advindos mesmo dos limites tecnológicos e dos vínculos produtivos então existentes. Hoje, a necessidade de se dar forma a um produto é mais uma questão semântica, comunicativa e ergonômica que uma questão tecnológica. Na atualidade, estamos certos de que os produtos ganham forma mais em função das expectativas, das demandas e dos estilos de vida que uma sociedade exprime do que pelas práticas produtivas, pelos vínculos tecnológicos e pelos materiais a serem empregados. A forma não é mais uma questão objetiva funcional: está ligada hoje aos fatores semânticos, psicológicos e subjetivos. O modelo racional aplicado no passado se baseava em fatores exatos, lógicos e precisos. Segundo Penati, “os objetivos a serem atingidos tornaram lógica qualquer ação projetual aos princípios da eficiência. Esta prática sofre processo de revisão porque o mesmo se priva de capacidade interpretativa adequada à explicar os fenômenos complexos” (Penati in Bertola e Manzini, 2004).

O fato de se colocar no centro do debate questões como a organização do projeto, os limites, os vínculos e os condicionantes projetuais fizeram com que a metodologia alcançasse papel de protagonista no desenvolvimento de novos produtos. Afinal, o ponto de partida no âmbito projetual se inicia com a individualização do denominado *problem finding*, passando a seguir ao *problem setting*, antes de chegar ao *problem solving*. Mas a crise da metodologia projetual em prática ocorre não porque o método deixa de ter importância para o projeto no mundo contemporâneo, fluido e globalizado mas, ao contrário, porque suas linhas guias se tornaram insuficientes para a gestão do projeto dentro do cenário de complexidade estabelecido. Isto acontece em vários âmbitos do conhecimento onde exista uma abor-

dagem de cunho projetual, indo do design à arquitetura, passando pelo urbanismo. Por outro lado, as formas e os modos de produção tornam-se cada vez mais híbridos e transversais, fazendo com que a metodologia tenha que deixar de exercer um papel específico e pontual dentro da esfera do projeto, passando a uma relação flexível e adaptável de visão mais circunscrita e holística dentro da Cultura do Projeto.

Mas, certamente, não encontraremos respostas projetuais para as questões de cunho semântico-funcionais apenas através da aplicação da metodologia convencional, pois sabemos que não existe um suporte metodológico infalível quando se aborda aspectos imateriais e a inserção de valores intangíveis e de construção de sentidos, principalmente em cenário complexo como este da era contemporânea. Por isso, a metodologia projetual que organizava e dirigia os rumos do projeto, em uma plataforma de conhecimento estável e sólida, passa a ter na hibridização e na complexidade de cenário o seu desafio de superação, como um instrumento de guia junto aos novos condicionantes que não são mais de fácil visibilidade e identificação.

Hoje, exige-se outra capacidade dos designers uma vez que os valores técnicos e objetivos passaram a ser como *comodities* do projeto de design, ou seja: os mesmos continuam a existir mas não são mais esses valores que determinam sozinhos a qualidade e a diferenciação entre um produto industrial e outro: a estética, a interface, a afetividade e a usabilidade são também reconhecidas como fatores determinantes de qualidade. Tem-se exigido, portanto, dos designers contemporâneos, outros conhecimentos e abordagens que antes não eram necessariamente considerados: aquelas relacionadas aos fatores psicológicos, semânticos, semióticos, da interface e do sentimento humano. Hoje, já se é capaz de projetar o desejo de obter o produto, o amor, a estima e o convite ao seu uso, o que James Gibson denomina de *affordance*. O que requer a presença de profissionais mais cultos e mais relacionados com as disciplinas

humanas e sociais, uma vez que falamos constantemente de Cultura do Projeto e de Cultura Tecnológica. O designer, neste sentido, deve ver o mundo e a Cultura Projetual em uma ótica mais alargada, uma ótica não somente voltada para as questões do produto em si, mas de igual forma à dinâmica que gira em seu entorno.

Assim surgem novas tentativas de abordagens dos problemas através de disciplinas, modelos e metodologias como: metaprojeto; design estratégico; design thinking; sistema design; *advanced design*; *design as a process*; design participativo; co-criation; co-design; design sistêmico (economia circular), etc.

No *design thinking* vem proposto utilizar todo o pensamento, modelo e método aplicado ao design, em outros contextos que necessariamente não sejam voltados apenas aos bens produtivos industriais e/ou serviços. A proposta surge através do David Kelley, CEO e fundador da IDEO Design nos USA, para que esses modelos fossem utilizados em outros contextos diferentes cunhando por vez o termo *design thinking*. O modelo do Meta-projeto, por exemplo, se consolida através da formatação e prospecção teórica que precede a fase projetual ao se elaborar um ou mais cenários através de novas propostas conceituais (*concept*), destinadas a um novo produto ou serviço, ou à efetuação de análises corretivas (*diagnose*) em produtos e/ou serviços já existentes.

A diferença, portanto, nesses modelos projetuais, é que o design se apresenta como sendo bem mais que o projeto da forma do produto, alargando o seu raio de ação junto ao complexo conjunto de atividades compreendidas em sua concepção, do início ao fim. A forma e as funções contidas no produto passam a ser o ponto de partida e não o fim do projeto. Os designers, por vezes, passam a trabalhar na perspectiva de cenários ao invés de atuar de forma pontual na busca de resolver o problema de cada fase linear do processo metodológico. Neste sentido, a ação de conhecimento e de análise prévia da realidade existente (cenário atual) ou pros-

pectada (cenário futuro) fazem plenamente parte do processo de design: o profissional deve ser capaz de traçar os limites, analisar e, sobretudo, realizar uma síntese compreensível de cada etapa projetual já superada.

Pelo seu caráter abrangente e holístico, o metaprojeto explora toda a potencialidade do design, mas não produz *output* como modelo projetual único e soluções técnicas pré-estabelecidas, mas um articulado e complexo sistema de conhecimentos prévios que serve de guia durante o processo projetual. Neste sentido, o metaprojeto pode ser considerado, como diriam os colegas italianos, como sendo o “projeto do projeto”, o que oportunamente, ampliei para “o design do design”. Desta maneira, o design vem aqui entendido, em sentido amplo, como disciplina projetual dos produtos industriais e serviços, bem como um agente transformador nos âmbitos tecnológico, social e humano.

Ao considerarmos a realidade de um “cenário complexo e mutante”, o metaprojeto, por sua vez, como abordado neste artigo, se apresenta no sentido *lato* como um suporte possível à metodologia convencional que opera em cenário previsível e estático e, em sentido *strictu*, como suporte de reflexão na elaboração dos conteúdos da pesquisa projetual. De acordo com Pizzocaró, “a ação meta-projetual consolida e coagula uma forma de reflexão teórica, e esta assume cada vez mais a forma de um saber lingüístico, estratégico e interpretativo, não diretamente prescritivo para a práxis do projeto, mas destinado a decodificar o *projetável* dentro de uma realidade complexa” (Pizzocaró in Bertola e Manzini, 2004). A complexidade existente na atualidade sugere sempre uma atuação mais estruturada por parte dos designers também na fase dos estudos preliminares dos pressupostos para o projeto: a individualização e a identificação do cenário existente e/ou futuro, bem como o mapeamento de um contexto possível são tão relevantes hoje como projetar o produto em si, pois cada decisão em um projeto é uma mediação entre uma série de hipóteses na tentativa se obter uma melhor resposta diante de *inputs* híbridos e complexos.

O metaprojeto nasce, portanto, da necessidade de existência de uma “plataforma de conhecimentos” (*pack of tools*) que sustente e oriente a atividade projetual em um cenário fluido e dinâmico que se prefigura em constante mutação. O metaprojeto visa a transmitir conhecimentos inerentes à disciplina de design, aqui entendido no sentido amplo, como atividade projetual dos produtos industriais e como fenômeno de transformação nos âmbitos tecnológico, social e humano. Metaprojeto como suporte à velha metodologia projetual que “minimiza” (e muitas vezes engessa) as possibilidades de ação profissional e “planifica” as diversas e distintas realidades existentes no mundo contemporâneo. Neste sentido, o metaprojeto desponta como sendo uma alternativa mais flexível e adaptável a diferentes condicionantes hoje deparados pelos designers, bem como às diversas realidades e cenários existentes dentro da Cultura do Projeto.

Diante disto, o metaprojeto se destaca como um modelo que auxilia o projeto também no âmbito dos conteúdos imateriais ao considerar a comunicabilidade, a interface, a cognição, o valor de estima e o de afeto, o valor e a qualidade percebida, colocando-se ainda como mediador na definição do significado do produto (conceito) e da sua significância (valor). O metaprojeto, pelo seu caráter analítico e reflexivo, afirma-se, portanto, como disciplina que se propõe a unir os aspectos objetivos e subjetivos, primários e secundários, principais e derivados, materiais e imateriais de produtos e serviços. Ele nos auxilia, portanto, na compreensão do ato projetual como resposta às profundas necessidades das condições produtivas e projetuais contemporâneas e pode ser considerado em diferentes modos, buscando assim perseguir situações distintas enfrentadas pelos designers da atualidade. Em realidade complexa, como é a de hoje, os designers devem agir com competência de maestro de orquestra procurando promover relações, interligar sistemas desconexos (promover uma plataforma de inter-relações), prospectar novas hipóteses e propor novas possibilidades de interpretações.

Por isso mesmo, o metaprojeto atua principalmente nas fases iniciais do projeto de design, precedendo a fase projetual, observando a realidade existente e prospectando cenários futuros a serem ainda construídos. Segundo Raffaella Trocchianesi “O metaprojeto é um percurso projetual que parte da observação crítica da realidade existente, em função do âmbito que se deseja alcançar e que nos interessa, e chega a um ponto que não é ainda definitivo, mas de um ou mais conceitos possíveis” (Trocchianesi in Deni e Proni, 2008). Em uma linguagem mais simples, poderíamos então dizer que a fase metaprojetual é o momento no qual devemos colocar todos os dados possíveis inerentes ao projeto para uma reflexão inicial, até chegarmos à formulação mais precisa sobre o conceito a ser desenvolvido. Para Deni, “Podemos chegar à definição de metaprojeto como o percurso que precede a fase do projeto no sentido operativo; é o momento no qual se observa o existente, explicitam-se escopos, objetivos e meios projetuais” (Deni, 2008). O objeto do projeto torna-se, assim, o sistema de relações que ligam o produto a um contexto maior que vai de uma comunidade cultural a um território, de um contexto econômico a uma região. Metaprojeto coloca-se, portanto, como um local de reflexão e de colaboração para os conteúdos da pesquisa projetual anterior à fase projetual, oferecendo as bases de definições para o projeto do produto e/ou serviço. Trata-se, por fim, da intencionalidade projetual construída durante a fase que antecede o próprio projeto.

É objetivo do metaprojeto propiciar a configuração de um cenário existente ou futuro, onde se possa proceder à prévia avaliação dos pontos positivos e negativos relacionados ao desenvolvimento de um produto ou serviço. O modelo metaprojetual, quando aplicado, verifica previamente o ciclo de vida, a tecnologia produtiva e as matérias-primas previstas, os fatores sociais e mercadológicos correlacionados, bem como a coerência estético-formal e os fatores de usabilidade intrínsecos, visando a obtenção de um mapa que nos levará a uma visão conceitual e por fim a uma análise mais definitiva antes

da fase projetual. Deve-se perceber o metaprojeto não somente como atividade de suporte ao projeto definitivo em si, mas como um instrumento que, do modelo estático – no qual se percorre somente uma vez as fases do projeto – passa-se para aquele dinâmico onde as verificações são contínuas, com constantes *feedbacks* em todas as fases projetuais, inclusive nas já realizadas. Em suma, um modelo flexível, onde as decisões tendem a ser reversíveis. Observa-se que o modelo metaprojetual, em sua aplicação não exige uma sequência única, linear e objetiva. Os tópicos básicos de análise não apresentam rigidez na ordem de abordagem, podendo ser analisados seguindo o interesse do designer ou conforme os conteúdos e informações mais próximas dos condicionantes, oportunidades e desafios do projeto a ser desenvolvido.

6. O PENSAMENTO DE DESIGN NA GESTÃO UNIVERSITÁRIA: UMA NOVA EXPERIÊNCIA DE PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO

As atividades de planejamento, na maioria dos órgãos públicos, ainda são resultantes de projetos pessoais, limitados ao tempo de gestão do dirigente no exercício do cargo, sem compromisso com o todo institucional, e sem perspectiva de continuidade a médio e longo prazos. Normalmente a elaboração de um plano de gestão é habitualmente entregue a tecnocratas que dominam as metodologias de planejamento, mas não têm poderes para executá-las. Geralmente adotam-se metodologias de natureza normativa, fazendo-se projeções para o futuro a partir de análises e diagnósticos do passado, baseadas sempre em quatro tipos de suposições: forças, fraquezas, ameaças e oportunidades.

Os executivos tendem a rejeitar esses planos, porque os consideram como interferências e restrições indevidas às suas ações. Preferindo, muitas vezes, realizar ações com a “marca” pessoal, geralmente buscando resolver apenas aqueles problemas imediatos, de natureza urgente ou emergencial do dia-a-dia. Desse modo, acabam por limitar sua atuação

aos sintomas ou consequências dos problemas, sem atacar as suas causas, e, portanto, sem resolvê-los.

Essa dicotomia entre aqueles que elaboram e os que executam as ações planejadas é de natureza tipicamente *taylorista*. Como se sabe, essa divisão provocou muitos conflitos nas fábricas, ao longo do século XX. Para contornar o problema, surgiram algumas organizações alternativas, conhecidas como *toyotismo* (em contraposição ao *fordismo*) e produções em grupos semiautônomos. Contudo, na maioria dos órgãos públicos ainda prevalece a divisão *taylorista* da atividade de planejamento, entre aqueles que planejam e os que executam. Visando solucionar essa dicotomia, surgiram alguns métodos mais modernos de planejamento, entre os quais, o “Planejamento Estratégico Situacional – PES”, que foi o aplicado no nosso caso na gestão da UEMG.

O MÉTODO PES

Adotamos então o método de Planejamento Estratégico Situacional – PES – para elaborar o Plano de Gestão em dois mandatos consecutivos, 2010–2014 e 2014–2018, na Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG. Esse método caracteriza-se por ser de natureza participativa, diferindo daqueles tradicionais, de natureza normativa. O Método PES foi concebido pelo pesquisador chileno Carlos Matus, visando a solucionar as graves falhas dos métodos de planejamento tradicional. Ele considera o plano como parte da ação, de modo que o mesmo só termina com a execução da própria ação. O plano é definido como o “cálculo que precede a ação”. Desse modo, o plano deve ser elaborado por aqueles que detêm poderes e recursos necessários para executá-lo.

Os métodos tradicionais de planejamento geralmente têm um conteúdo tecnocrático e determinístico, baseando-se nos seguintes princípios: a) o futuro é projetado a partir do diagnóstico do passado – as metas futuras são extrapoladas pela análise das trajetórias passadas; b) o objeto do plano é passivo – quem elabora o plano tem todos os poderes para

determinar o que deve ser feito; e c) há uma separação de responsabilidades entre o planejamento e a ação – aqueles que atuam na execução recebem os prognósticos prontos, elaborados pelos planejadores.

Esses métodos tradicionais fazem simplificações da realidade e são pouco potentes para explicar as complexidades da maioria das situações. Além disso, não consideram o domínio dos recursos necessários à execução, incluindo os de ordem material, humana, financeira, política, bem como alianças estratégicas, a oportunidade da ação e, inclusive, coragem e disposição para atuar.

Os métodos tradicionais podem funcionar quando são aplicados aos sistemas materiais, como a programação de produção de uma fábrica. Contudo, isso não acontece nos sistemas sociais, onde os comportamentos dos diversos atores não são passivos e nem determinísticos, e podem variar de acordo com as circunstâncias externas e a percepção de certas oportunidades para atuar. Isso se assemelha a um jogo de xadrez. A cada jogada minha, há uma reação do oponente. A melhor jogada minha, na etapa seguinte, vai depender dessa reação.

Diferindo desses métodos tradicionais, o PES concentra-se em identificar as causas dos principais problemas, para que os dirigentes possam tomar decisões na época certa, atuando preferencialmente nas causas desses problemas. Os problemas não solucionados no devido tempo são vistos como ervas daninhas, que lançam sementes e se multiplicam rapidamente, gerando as urgências. O mau gestor é aquele que vive sufocado em tratar dessas urgências, caso-a-caso, sem nunca ter tempo ou condições para atuar na verdadeira causa. Desse modo, não resolvem os problemas e ficam assorberbados com as suas consequências.

Ao analisar a agenda de um governante latino-americano, Matus descobriu que 98,3% das decisões tomadas poderiam ser consideradas de pouca importância. Isso significa que menos de 2% dessas decisões seriam importantes. As decisões de pouca importância exigiam tempo e

atenções semelhantes do dirigente, se comparadas com aquelas importantes. Além disso, esses assuntos secundários poderiam ser melhor resolvidos em escalões intermediários, onde existem especialistas em cada assunto. Por exemplo, problemas de recursos humanos, no Departamento de Pessoal. Matus recomenda que pelo menos 10 a 15% das atuações dos dirigentes sejam dedicadas aos assuntos considerados importantes, de modo a melhorar a eficácia dessas atuações.

O PES propõe-se a fazer o tratamento tecno-político dos problemas, identificando as suas principais causas. Desse modo, busca contribuir para que os dirigentes possam tomar decisões importantes, nas épocas oportunas, melhorando a sua governabilidade sobre o sistema.

TRIÂNGULO DE GOVERNO

Um bom planejamento estratégico consiste na incessante busca de equilíbrio entre três fatores, que constituem o triângulo de governo que são: projeto de governo, governabilidade e capacidade de governo.

Projeto de governo

Projeto de governo é o elenco de temas prioritários que um Ator se propõe e resolver. Naturalmente, cada Ator pode ter um diferente conjunto de prioridades, com diferentes graus de prudência e audácia. A prudência ocorre quando o Ator conforma-se às restrições existentes e só realiza aquilo que julga possível realizar, sem grandes riscos. Esse tipo de Ator tende a elaborar projetos de governo conservadores, modestos, com subutilização da governabilidade e desperdício da capacidade de governo. No outro extremo, a audácia permite a elaboração de projetos mais ambiciosos e arrojados, mesmo que exijam governabilidade e capacidade de governo superiores aos disponíveis. O Ator audacioso tende a ignorar as restrições e elaborar uma estratégia de construção ou conquista da viabilidade no decorrer das ações.

Governabilidade

Governabilidade representa o grau de controle que o Ator exerce sobre os recursos necessários à execução do seu projeto de governo. Estes classificam-se em humanos, materiais, legais, financeiros, organizacionais, informacionais e políticos. Esses recursos não são estáticos. Pelo contrário, devem ser considerados de forma dinâmica e flexível, sendo que certos recursos escassos podem ser substituídos por outros. Por exemplo, uma boa estrutura organizacional ou contatos políticos podem substituir a carência dos recursos materiais ou financeiros, necessários ao projeto. A governabilidade depende também das circunstâncias e do tempo, de modo que pode haver uma ocasião mais oportuna para cada tipo de ação. A perda dessa oportunidade pode exigir mais recursos para se realizar a mesma ação.

Capacidade de governo

Capacidade é representada pela habilidade do Ator em usar a governabilidade, a fim de realizar as ações do seu projeto de governo. Isso inclui principalmente a capacidade de gestão dos recursos disponíveis. Inclui também a capacidade de angariar novos recursos. Além das habilidades individuais, inclui também aquelas de natureza institucional, representado pelas habilidades dos demais membros da equipe. Ela é conseguida pelo uso dos conhecimentos acumulados em experiências anteriores, consulta a especialistas, acesso à base de dados, documentações, leis, normas e outras fontes de informação.

Uma figura equilátera representa esses três fatores do triângulo de governo. O ideal é que se mantenha sempre um equilíbrio entre estes fatores. Os projetos audazes apresentam desequilíbrio, com o projeto de governo maior que a governabilidade e a capacidade, indicando que haverá uma

super solicitação desses fatores. Ao contrário, os prudentes apresentam projeto de governo pequeno em relação à governabilidade e à capacidade, com subutilização do potencial existente. Da mesma forma, esses super e sub-dimensionamentos podem ocorrer com a governabilidade e a capacidade. Considerando que as condições são dinâmicas, esses desequilíbrios podem ocorrer, a qualquer momento, em qualquer um dos lados, mas o ideal é que novos equilíbrios sejam estabelecidos em busca do triângulo equilátero.

SEMINÁRIO DE PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO: O INÍCIO DE TUDO

O processo de elaboração do nosso primeiro Plano de Gestão 2010-2014 foi iniciado em setembro de 2010, com a organização do Seminário de Planejamento Estratégico. Dele participaram 29 pessoas da administração superior, incluindo o Reitor, Vice-Reitora, todos os Pró-Reitores, Diretores e Vice-Diretores das Unidades (que ouviram servidores e estudantes), assessores da Reitoria, membros da Equipe de Apoio à Gestão Estratégica – EAGE – e representantes dos servidores técnico-administrativos.

As reuniões foram coordenadas por dois consultores externos que dominavam o método PES. Esse grupo reuniu-se durante três dias, em tempo integral, durante um final de semana, realizando intenso trabalho de identificação dos principais problemas e deficiências e de formulação de propostas para o futuro. O seminário teve início com a definição do cenário no qual se insere a instituição, ou seja, com o levantamento dos elementos importantes na cena política, econômica e social que afetam, positiva ou negativamente, a atuação da UEMG.

A análise partindo do passado revelou que a UEMG ainda carecia de maior apoio nos âmbitos político, econômico e social por parte do seu mantenedor, o Governo de Minas. Em decorrência, encontrava dificuldades para alcançar seus objetivos, principalmente no que se refere ao quadro de pessoal docente e de técnico-administrativo, às instalações

físicas e aos recursos orçamentários para investimento e custeio que se demonstravam insuficientes. Outra grande dificuldade referia-se às restrições impostas pelo regime administrativo, considerando que a UEMG está sujeita às regras gerais de funcionamento do Estado, sem as desejáveis especificidades de uma instituição pública de ensino superior, principalmente quanto aos quadros de pessoal docente e de técnico-administrativo, ou seja a instituição tinha uma autonomia muito limitada.

RESULTADOS DO PRIMEIRO SEMINÁRIO

Ao final de três dias de intensos trabalhos, o grupo definiu quatro desafios institucionais para a UEMG até o ano de 2014, a saber: Consolidar a UEMG como universidade multicampi; Ter corpos docente e técnico-administrativo permanentes, qualificados e valorizados; Ter orçamento suficiente para realizar as ações planejadas e por fim aumentar os conceitos e notas da UEMG nas avaliações do Ministério da Educação e Cultura – MEC, da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES e no Conselho de Educação de Minas Gerais – CEE/MG.

Foram organizados quatro subgrupos, um para cada Desafio, compostos por cerca de sete pessoas cada. Procuramos compor esses subgrupos com a maior diversidade possível. Assim, cada Pró-reitor participou de um subgrupo diferente, o mesmo acontecendo com os Diretores e Vice-diretores das Unidades. Utilizando-se da técnica de *brainstorming*, os subgrupos geraram, livremente, sugestões para possíveis ações relativas aos respectivos Desafios. Todas essas sugestões foram transcritas em cartões e coladas em um painel. Ao final de cada sessão de *brainstorming*, reunia-se o grupo todo e o relator de cada subgrupo apresentava os resultados obtidos.

FORMALIZAÇÃO E EXECUÇÃO DO PLANO DE GESTÃO

As sugestões apresentadas durante o referido seminário continham um rico elenco de ações. Na visão dos seus participantes, representavam

aquilo que a UEMG deveria realizar durante os próximos quatro anos futuros. Contudo, devido ao processo adotado e à exiguidade de tempo, continham algumas lacunas, superposições e impropriedades. Ressalte-se que todas as propostas elaboradas durante o Seminário foram baseadas apenas nas memórias dos próprios participantes, sem consultas a outras pessoas ou outras fontes de informações.

Assim, coube aos membros da Equipe de Apoio à Gestão Estratégica – EAGE – fazer a análise detalhada das ações propostas e sistematizá-las, em um paciente trabalho que durou cerca de três meses. Algumas delas foram unificadas porque, mesmo com diferentes redações, referiam-se ao mesmo conteúdo. Outras foram desdobradas porque continham mais de um conceito na mesma frase. Verificou-se também que as diversas ações apresentavam diferentes graus de abrangência. Algumas delas referiam-se a aspectos pontuais, enquanto outras eram mais amplas.

As Ações semelhantes entre si foram agrupadas e o conjunto delas serviu para definir uma certa *Situação*, e o conjunto das Situações semelhantes definiu a *Temática*. Pela metodologia adotada, Situação representava o estado atual do problema que se pretendia resolver, e as respectivas Ações aquilo que deveria ser realizado para provocar impacto nessa Situação.

Por exemplo: as ações “A1 – Mapear as necessidades regionais do Estado em termos de ensino superior” e “A2 – Priorizar e implantar cursos de graduação de acordo com as necessidades regionais” referiam-se à mesma situação “S1 – Falta de política de consolidação e expansão das atividades acadêmicas”. Essa Situação, por sua vez, refere-se à Temática “T-1 – Ensino, Pesquisa e Extensão”. Constatou-se, também, examinando-se os quatro Desafios, que o primeiro deles, “consolidar a UEMG como universidade multicampi” constituía-se no Desafio maior e que os demais estariam nele contidos.

MAPA SITUACIONAL

O Mapa situacional é o conjunto das Situações (S), classificados por Áreas Temáticas (T). As análises pós-seminário levaram à formulação de 26 Situações, classificadas em 06 Áreas Temáticas, onde incidem, no total, 83 Ações. No entendimento dos participantes do Seminário, essas Ações seriam aquelas que provocariam maiores impactos nas Situações identificadas.

O Mapa Situacional elaborado foi distribuídos entre todos para serem afixados em seus ambientes de trabalho. Observa-se que algumas Situações, que vinham marcadas por asteriscos, foram consideradas como fora de governabilidade do Ator (Reitor). Isso significa que este Ator não detém os recursos necessários para solucioná-las, devendo procurar apoios ou alianças externas para poder resolvê-las.

QUADRO DE AÇÕES

O Mapa Situacional foi detalhado em forma de um Quadro de Ações, que foi submetido, sucessivamente, a discussões e validações em diversas instâncias, dentro da UEMG, quando algumas adaptações foram realizadas. Por fim, o Plano de Gestão foi submetido à aprovação do Conselho Universitário, constituindo assim o Plano de Gestão que foi impresso e disponibilizado no site da UEMG.

IMPLEMENTAÇÃO DAS AÇÕES

A implementação das Ações ficou a cargo dos principais ocupantes de cargos executivos da Universidade. Para isso, os respectivos responsáveis detalharam as Ações em mais um nível, chamado de Operações. Para cada Operação foi designado o respectivo Responsável e fixou-se o Prazo limite para sua execução, bem como os recursos necessários.

CONEXÕES COM O ACORDO DE RESULTADOS

O Acordo de Resultados era o sistema oficial de Planejamento implantado pelo Governo de Minas Gerais, em todos os órgãos públicos do Estado. A metodologia do Acordo de Resultados, além de alterar a fonte de recursos e a sistemática para o pagamento do Prêmio por Produtividade. Estabelecia a sua forma de Elaboração, Acompanhamento e Avaliação. Também disciplinava aspectos relacionados à ampliação das autonomias gerencial, orçamentária e financeira, concedidas aos órgãos que conseguissem obter resultado satisfatório das metas estabelecidas. Exigia que cada órgão apresentasse, anualmente, uma previsão de metas a serem alcançadas no próximo ano. Ao final do ano, esses órgãos deveriam apresentar relatórios, com os devidos comprovantes, sobre as metas alcançadas.

Após a elaboração do Plano de Gestão, essas metas foram compatibilizadas com as Ações do Plano. Desse modo, promoveu-se uma sincronia entre o Acordo de Resultados e o Plano de Gestão da UEMG.

ACOMPANHAMENTO

A execução das Operações previstas foi monitorada por um sistema de informações *on line*, especialmente montado para esse fim, com emissão de relatórios bimensais de acompanhamento.

O acompanhamento do plano, como um todo, passou a ser responsabilidade do Grupo de Gestão Superior criado por Portaria do Reitor. Esse Grupo reunia-se semanalmente, sob presidência do próprio Reitor. Mensalmente, havia reuniões de acompanhamento desse Grupo com os diretores das Unidades da capital e interior.

RESULTADOS

O Plano teve o objetivo principal de nortear as ações da gestão, para que todos os dirigentes da instituição passassem a atuar de modo articula-

do e integrado, entorno dos temas considerados importantes. Isto é particularmente válido na UEMG, uma universidade de caráter *multicampi*. O Plano serviu também para estabelecer consenso sobre as principais Situações (problemas) e as Ações prioritárias, onde deveriam ser concentrados todos os nossos esforços. Com isso, pôde-se melhorar significativamente a utilização dos recursos disponíveis, de forma planejada, reduzindo-se gradualmente as atuações emergenciais e casuísticas.

As frequentes reuniões com a equipe de gestão contribuíram para criar uma linguagem em comum e uma nova cultura de gestão dentro da Universidade. Contudo, a principal mudança foi a percepção externa, no âmbito político, sobre a qualidade e o comprometimento da gestão da UEMG. Isso produziu um crescente reconhecimento, pelo Governo do Estado, da importância da UEMG para Minas Gerais que passou a ser vista não mais como um peso orçamentário, mas como órgão estratégico para o desenvolvimento do Estado de Minas Gerais.

7. NOTAS DE UM REITOR DESIGNER OU DESIGNER REITOR

Era, frequentemente, indagado pelos meus colegas, sobre a influência da minha formação como designer na gestão da Universidade. De fato, mesmo que no início não tivesse percebido isto de forma explícita, com o passar dos tempos, percebia, a cada dia, que o modelo da minha formação holística em design, bem como o uso de processos metodológicos como forma de resolver problemas inerentes a um projeto de design, eram bem similares àquilo que praticava diariamente na gestão como reitor.

Como sabemos, o designer não trabalha sozinho, mas sempre em equipe, o que não impede que uma concepção ou idéia inicial surjam de sua percepção. Um designer demonstra, sim, o seu talento individual e seu estilo diferenciado, por meio de poéticas próprias que se traduzem em criatividade e inovação. Ocorre que para por em prática os projetos

idealizados, se faz necessária sempre a intermediação de uma equipe multidisciplinar com expertises específicas em cada âmbito do conhecimento. Por várias vezes ainda ocorre, e somente no decorrer do projeto se faz necessária a inclusão de colaboradores e auxiliares distintos. De igual forma, a busca da obtenção de um melhor resultado para os projetos, faz com que os designers procurem especialistas em áreas que não dominem. A título de exemplo, tente imaginar um designer que não interaja com a equipe técnica de engenharia para melhor entender o conteúdo e a distribuição dos componentes internos de um eletrodoméstico ou de um equipamento de informática? Ou no caso de ele precisar utilizar um material que resista ao aquecimento ou ao resfriamento, quando assim for necessário? Ou mesmo um efeito luminoso em uma placa de sinalização de um shopping ou aeroporto?

Comigo mesmo assim ocorreu quando solicitado pela *Mediphacos Ophthalmic* para desenvolver uma embalagem de lente intra-ocular, que deveria cumprir as recomendações de higiene hospitalar e de segurança no uso por parte do cirurgião. Logicamente que precisei do auxílio de profissionais da área médica, para que me fornecessem os conhecimentos necessários a fim de compreender a complexidade do projeto com que estava lidando. De outra vez, já como reitor da universidade, me deparei com a criação do primeiro curso de Medicina da UEMG. De igual forma, nos cercamos de consultores externos da área da saúde para nos auxiliarem na formatação do curso, bem como para as especificações dos equipamentos e utensílios necessários.

Desse modo, o designer ao tomar conhecimento do problema ou do desafio posto pelo cliente, utiliza de um rota, linha-guia, modelo, metodologia, plano de trabalho etc., e, partindo do problema, passa a considerar as condicionantes como o público usuário a ser atingido, os maquinários e tecnologias disponíveis na empresa fabricante, os recursos financeiros à disposição para a realização do projeto e vários outros parâmetros que

devem ser considerados em busca de um melhor resultado. A primeira coisa que um designer faz diante da demanda, portanto, é tomar conhecimento sobre as condições existentes e disponíveis, conhecer a empresa, saber da tecnologia e das matérias-primas, o perfil do consumidor e a faixa social onde a empresa atua.

No tocante à gestão, mesmo tomando ciência disso somente com o passar dos tempos, percebi que utilizava desses mesmos princípios para resolver um desafio ou problema no âmbito da Universidade. Por exemplo, eu tinha percebido que o *modus operandi* existente na instituição era de um formato centralizador, que pouco delegava as tarefas a terceiros. Assim, percebi que o modelo de gestão da Universidade era muito personalizado ao desconsiderar as competências dos seus próprios colaboradores. A gestão era também estritamente focada no cumprimento de protocolos administrativos diários, faltando uma prospecção de futuro. E tudo isso é o oposto do que ocorre em um processo de design, onde se ouve muito e se divide os problemas com várias pessoas, quer seja da área técnica ou na área comercial.

Cabe, portanto, ao designer a concepção, o projeto, o desígnio que é propriamente de onde surgiu o termo design. Para tanto, o designer, por sua natureza de formação holística e multidisciplinar, se ocupa mais da prospecção e do futuro com vistas a torná-lo melhor. Ele não pode se tornar uma presa do “estado da arte” existente, mas, ao contrário, vislumbra sempre novos cenários para sair do *status quo* e do lugar comum, ao promover rupturas e inovações em busca do bem das pessoas e da sociedade.

Foi justamente ao observar essa realidade, que ainda se encontrava presente na gestão da UEMG, que passei a fazer a analogia que faço do designer como um regente de orquestra, cuja atuação não necessariamente requeira que saiba tocar todos os instrumentos, mas sim coordená-los, organizá-los e conduzi-los à uma bela sinfonia, ou seja: delegar e

conduzir sempre fez parte da regência de uma orquestra e do processo de design, pelo menos naquele design destinado ao processo fabril de larga escala industrial, no qual se encontram envolvidas uma grande cadeia produtiva, promocional e distributiva.

Uma das primeiras ações que implementei no início da gestão como reitor da UEMG, desde o primeiro mandato, foram as periódicas reuniões gerenciais, ocorridas todas as segundas-feiras, com a presença do vice-reitor, chefe de gabinete, demais pró-reitores e principais assessores. Tudo isso em busca de conhecer os desafios em curso em cada pasta e, juntos, todos podiam opinar, buscando uma melhor solução para a resolução das questões ali postas, inclusive as minhas. Essas reuniões eram uma forma de descentralizar a gestão, mas também uma maneira de haver o *feedbacks* das atividades e ações que já tinham sido realizadas. Essas reuniões propiciavam o compartilhamento de informações para que, dessa forma, todos pudessem contribuir em busca de solucionar os diversos e diferentes problemas em curso.

Para mim, identificar similaridades entre a gestão e o processo de design me faz recorrer aos desafios que tive ao liderar equipes de designers na indústria, bem como em escritório próprio que mantive por vários anos. Em ambas as situações lidei com diferentes clientes, profissionais e fornecedores com pontos de vista díspares, o que me concedeu uma rica experiência prática que foi muito importante para a minha formação tanto como designer quanto gestor. Outro aspecto muito importante nessa relação trata-se do compromisso que um designer tem “com” e “para” o “outro”, isto é, o designer opera em um cenário em que busca resolver problemas nos quais o beneficiário será sempre outra pessoa, ou seja, o outro que fará uso daquele produto ou daquele serviço. Esse é um dos aspectos que diferenciam o design da arte. O primeiro tem como função promover sentido aos produtos e serviços concebidos, enquanto a arte pode se privar de função ou explicação e até mesmo de sentido. Por isso

mesmo eu vejo o design como a prótese do corpo e, a arte como a prótese da alma. Nesse viés, podemos, então, dizer que a gestão se aproxima mais do design que da arte.

Outro ponto que pode também ser considerado como possível afinidade entre o design e a gestão, diz respeito a multidisciplinaridade e interdisciplinaridade presente no design, que sendo abrangente e holística, considera desde a funcionalidade por meio dos parâmetros técnicos das engenharias à estética por meio das diversas expressões das artes, passando ainda pelos fatores emocionais e cognitivos por meio da psicologia. Muitas vezes o designer precisa fazer uso da música como elemento de comunicação e de interface, da medicina por meio da ergonomia e da antropometria, da história e literatura para a realização de projetos gráficos, da antropologia e da sociologia por meio dos projetos de interiores, bem como várias outras disciplinas que se utilizam conforme os desafios postos, isto é, todas essas e outras disciplinas presentes no âmbito de uma universidade promovem afinidades em conceito e prática do design. Essa rica transversalidade do design, com diferentes áreas vem ser um importante facilitador para a promoção de ações multidisciplinares quando o gestor contém essa formação.

Uma decisão muito assertiva que tomei quando entrei para a gestão foi a de não me afastar por completo da sala de aula e da pesquisa em design. Continuei a orientar e ministrar módulos no programa de pós-graduação em design, durante todo o período em que estive na gestão universitária. De igual forma, continuei realizando seminários, participando de congressos, bancas de qualificação e de tese, além de publicar artigos e livros por meio do Centro de Estudos Teoria, Cultura e Pesquisa em Design – T&C Design, que institui na Escola de Design da UEMG antes de seguir para a gestão superior. Tudo isso me alimentava como profissional do âmbito do design, mas de igual forma me trazia ricas experiências que culminava por utilizar como gestor universitário.

Ao trabalhar com limitação orçamentária e com a falta de autonomia na universidade, diante das normas e leis governamentais que a regem, vejo também, por esse viés, outra proximidade entre as funções de designer e a de gestor. Por exemplo, a impossibilidade constante em lei de abrir um concurso público para contratar servidores ou professores, ou mesmo realizar um novo plano de carreira me remetem a algumas situações por mim vivenciadas como designer, quando também não tinha autonomia de escolher um material que desejava, por exemplo os termoplásticos injetados, para os meus projetos de produtos que me dariam maior liberdade plástica e estética. De igual modo, eu também não tinha autonomia de escolher uma tecnologia ou ferramental mais avançado que traria melhor qualidade final ao produto, porque a empresa também não detinha recursos para adquiri-los.

ENTRE O PLANEJAMENTO E O MÉTODO

Outra relação que se percebe entre o planejamento de gestão e o método de trabalho em design diz respeito aos desafios a serem resolvidos que nunca são os mesmos, mas sempre mutáveis. Por isso o designer tem o *briefing* e o gestor tem o plano de gestão, que, por analogia, pode ser considerado como sendo um *superbriefing*, por ser de maior tempo de abrangência. Enquanto o *briefing* serve para atender um projeto por vez, o plano de gestão engloba o período de um mandato ou até mais, mesmo que este venha subdividido em fases como sendo de curto, médio e longo prazo. Mas os problemas, independentes do *briefing* ou do plano de gestão, nunca são idênticos e por isso mesmo as abordagens e soluções são sempre distintas.

Ocorre, muitas vezes, que diante de um problema de design ou de gestão, você não saber nem por onde começar. Assim, se confirma que tanto no design quanto na gestão, não existe uma cópia de um *modus operandi* preciso e preestabelecido por um método único ou por um pla-

nejamento ao todo confiável e que possa ser implementado com rigor. Existe, em ambos casos, uma forma de abordagem que, no caso do design, nós herdamos da metodologia projetual, que com o tempo de prática se torna uma forma natural de analisar e resolver problemas. Mas essa maneira de pensar e de agir serve também para a gestão, e aqui também reconheço um paralelo entre as duas atividades em análise.

Percebe-se, assim, que tanto no design quanto na gestão, o primeiro passo é sempre o de melhor delinear o problema. A seguir, passa-se à etapa de definir as condicionantes existentes para a sua resolução; depois as gerações de alternativas em busca das melhores possibilidades; na sequência considerar tecnicamente a melhor solução escolhida; realizar um modelo de teste; um protótipo, e depois das possíveis correções colocar em produção e disponibilizar aos consumidores no caso do design. Na gestão é mais ou menos isso também o que ocorre, colocando, por fim, o resultado final como norma ou procedimento interno na instituição, até chegar aos beneficiários, que são os alunos, professores, servidores e a comunidade em geral. É parte natural da realização profissional de um designer ver seus projetos saindo do papel, se transformando em modelos e protótipos até serem disponibilizados ao mercado para usuários consumidores. O mesmo ocorre na gestão, quando vemos um curso novo iniciado ou o resultado de uma pesquisa sendo aplicada.

Interessante notar que, no nosso segundo mandato, esse formato do pensamento em design aplicado à gestão corrobora o modelo surgido no início do ano 2000, denominado de *design thinking*, no qual a maneira de abordar e resolver um problema de design passa a ser aplicada em diferentes contextos que não necessariamente nessa atividade. De fato, a forma de pensar de um designer, a partir do modelo utilizado pelo seu método de trabalho, pode, sim, com grande sucesso, ser replicada em outras circunstâncias como também propõe o *design estratégico* e demais correntes de pensamentos surgidas a partir da primeira década desse século iniciado.

8. CONCLUSÃO

Penso que, por ter formação em design e utilizar do seu método de trabalho, passei naturalmente a aplicá-lo na gestão sem precisar de buscar analogia com o *design thinking* ou com o *design estratégico*. Nem mesmo me preocupava se as ações estavam pautadas no método de design ou no plano de gestão. Isso ocorre em uma fase mais madura como reitor, e de porte de um plano de gestão, buscava apenas colocá-lo em prática. Um plano tem que ser sempre revisado em busca de eliminar o que já foi realizado e inserir novas demandas que são sempre uma constante em um ambiente universitário. Esse modelo de agir, porém, pode, sim, ser muito semelhante tanto na prática de gestão quanto no processo de design.

No meu caso específico, a metodologia que utilizamos, por ocasião dos nossos dois mandatos, teve como referência o Planejamento Estratégico Situacional – PES, que não é uma metodologia tão rígida e linear como outras de gestão disponíveis. O PES orienta os trabalhos de maneira que você possa realizar “o mais com menos”, definir as prioridades pela limitação dos recursos disponíveis e também propõe a centralização do foco nas maiores ações que alavanquem outras menores em reboque. O método PES foi por nós escolhido, resguardadas as devidas proporções, pela situação histórica sob a qual essa ferramenta fora pensada. No caso, foi implementada no Chile, na década de 1970, em busca de retirar, em breve tempo, o país da sua condição de subdesenvolvimento com ênfase na melhoria social. Nós vimos, então, uma semelhança com a situação da UEMG, que em 2010 ainda era uma universidade com orçamento insuficiente e com muitos desafios a serem resolvidos. O PES nos permite ainda constantes revisões de percurso, devido mesmo às possíveis mudanças de cenário e aos problemas de governabilidade existentes.

O PES é uma metodologia que é logicamente diferente, mas que as vezes se aproxima do pensamento e modelo do metaprojeto que ajudei

a introduzir no Brasil. O metaprojeto trata da questão da complexidade e como operar em cenários mutantes, ao propor a utilização de um modelo também mutante. Dessa forma, posso assegurar ter aplicado, em muito, o metaprojeto durante os meus períodos de gestão na UEMG. Se consideramos que o design se tornou uma atividade complexa e que a velha metodologia não mais respondia à sua função, ocorre também que a gestão se tornou complexa, o que legitima, de igual forma, a utilização de novas ferramentas de controle. Isso não quer dizer que não se podem aplicar antigas metodologias de design e antigos modelos de gestão. Essas, porém, apresentam sempre respostas previsíveis que em pouco tempo já estarão obsoletas. São respostas que as vezes responderão somente momentaneamente o problema e não resolverão, de fato, a questão, porque não promovem a inovação, não dão o salto necessário, elas não propõem novos estilos de vida no caso do design e não proporcionam significativas rupturas no caso da gestão.

Tudo isso nos faz crer que o metaprojeto possa, sim, ser um modelo capaz de lidar com a complexidade do projeto, bem como com a complexidade da gestão. O metaprojeto que inova ao evidenciar, claramente, as conexões não apenas objetivas mas também as subjetivas. Muitos problemas no projeto de design e também na gestão, aparecem de forma repentina e fora do lugar comum e que antes eram previsíveis, objetivos e lineares. Nós, designers, lidamos com isso rotineiramente, pois na maioria das vezes a demanda que nos chega é por algo que ainda não existe, e muitas das vezes isto também ocorre nas universidades.

Outra diferença da velha metodologia para o metaprojeto é que a velha metodologia é baseada em dados rígidos, em aspectos técnicos—lineares—objetivos. Por isso ela é bem mais fácil de aplicar que o metaprojeto, pois, nesse caso, temos que considerar também os aspectos subjetivos, imateriais, psicológicos e sociais. Com o metaprojeto passamos a considerar também a psicologia cognitiva, sociologia, antropologia e a

questão da identidade cultural como fatores inerentes ao projeto de design. E tudo isso também faz parte do dia a dia de um gestor de universidade, por isso mesmo o metaprojeto e o pensamento metaprojetual acabaram me auxiliando na gestão. Muitas vezes eu me via refletindo sobre um problema de gestão ao colocar as seguintes questões: será isso mesmo que é preciso ser feito? Será essa a melhor solução que a gente pode ter? Teria outra? Qual impacto dessa solução ao invés dessa outra? Mas tudo isso é justamente o questionamento que fazemos quando aplicamos o modelo metaprojetual no design. O metaprojeto se propõe a ir além do projeto, refletir sobre, indagar e prospectar antes de agir e, se necessário for, rever as possíveis soluções encontradas. De forma intuitiva, portanto, eu já estava agindo e pensando, durante a gestão, como um designer-reitor ou um reitor-designer que faz uso do “pensamento de design” tanto no âmbito do projeto quanto da gestão.

AGRADECIMENTO

Agradeço ao colega e amigo prof. Itiro lida, pelo assessoramento durante os meus primeiros anos de mandato como reitor. A ele o meu eterno reconhecimento e gratidão nas fases de elaboração e acompanhamento do Planejamento Estratégico e do Plano de Gestão da UEMG.

REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Zygmunt. *La società dell'incertezza*. Bologna: Ed. Il Mulino, 1999.
- BAUMAN, Zygmunt. *Modernità Liquida*. Roma/Bari: Editori Laterza & Figli, 2002.
- BERTOLA, Paola e MANZINI, Ezio (org.). *Design Multiverso*: Appunti di fenomenologia del design. Milano: Edizione Polidesign, 2004.
- BIAMONTI, Alessandro. *Learning environments*: nuovi scenari per il progetto degli spazi della formazione. Milano: Franco Angeli, 2007.
- BERTOLDINI, Marisa. *La cultura politecnica*. Milano: Bruno Mondadori, 2004.
- BONFANTINI, Massimo. *Charles Sanders Peirce*: Opere. Milano: Bompiani, 2003.

BRANZI, Andrea. *Modernità debole e diffusa: il mondo del progetto all'inizio del XXI secolo*. Milano: Ed. Skira, 2006.

BROWN, T. *Change by design: How design thinking transforms organization and inspires innovation*. New York; Harper Collins Publishing, 2009.

CATALANO, Giuseppe. *Valutare Le attività amministrative delle università: Aspetti metodologici e buone pratiche*. Bologna: Ed. Il Mulino, 2004.

BUCCI, A. *L'Impresa guidata dalle idee*. Milano: Ed. Domus Academy, 1992.

CASTELLS, Manuel. *The rise of the network society*. Oxford: Blackwell, 1996.

CELASCHI, Flaviano. *Il design della forma merce: valori, bisogni e merceologia contemporanea*. Milano: Il Sole 24 Ore / POLIdesign, 2000.

CELASCHI, Flaviano e DESERTI, Alessandro. *Design e Innovazione: strumenti e pratiche per la ricerca applicata*. Roma: Carocci editore, 2007.

DENI, Michela e PRONI, Giampaolo (org.). *La Semiotica e il progetto: Design, Comunicazione, Marketing*. Milano: Franco Angeli, 2008.

DESERTI, Alessandro. *Il sistema progetto: contributi per una prassi del design*. Milano: POLIdesign, 2001.

FINIZIO, Gino. *Design e management: gestire l'idea*. Ginevra/Milano: Ed. Skira, 2002.

FORMIA, Elena e CELI, Manoela. *Humanities Design Lab: Le culture del progetto e Le scienze umane e sociali*. Santarcangelo di Romagna: Maggioli Editore, 2016.

LOCKWOOD, T. *Design Thinking: integrative innovation, customer experience and brand value*. New York; Allworth Press, 2009.

MATUS, Carlos. *Adeus, Senhor Presidente: Governantes governados*. São Paulo: Ed. Fundap, 1996.

MARTIN, R. *The design of business: Why design thinking is the next competitive advantage*. Boston: Harvard Business School Publishing, 2009.

MAURI, Francesco. *Progettare Progettando Strategia*. Milano: Ed. Dunob, 1996.

MORAES, Dijon De. *Manual Planejamento Estratégico Mercado e Imagem (marketing territorial) do Pólo Moveleiro de Ubá e região*. Belo Horizonte: Sebrae-MG, 2006.

MORAES, Dijon De and FIGUEIREDO, Clarice. *Ethics and aesthetics in industrial*

production: possible ways for the design in this new century. In: PERUCCIO, P. and CIPOLLA, C. *Changing the change*: design, visions, proposals and tools proceedings. Torino: Umberto Allemandi & C., 2008.

MORAES, Dijon De. *Metaprojeto*: o design do design. São Paulo: Ed. Blucher, 2010.

MORAES, Dijon De; ABRAS, Santuza; IIDA, Itiro. Plano de Gestão da UEMG: 2010–2014. Belo Horizonte: Ed. UEMG, 2010.

MORAES, Dijon De. *Universidade do Estado de Minas Gerais*: uma experiência em planejamento estratégico. IN: PATROCINIO, Roberto. *Educação Brasileira* : Revista do Conselho de Reitores das Universidades Brasileiras. Brasília: Ed. CRUB, v. 35 n.70/71, 2013.

MORAES, Dijon De; BRITO, José Eustáquio; IIDA, Itiro. Plano de Gestão da UEMG: 2014–2018. Belo Horizonte: Ed. UEMG, 2014.

MORAES, Dijon De et al. *Coleção Cadernos de Estudos Avançados em Design*. Belo Horizonte: EdUEMG, 15 Volumes temáticos bilíngue (Port./Inglês), 2006–2021.

Moraes, Dijon De. *Escritos de Design*: um percurso narrativo. São Paulo: Ed. Blucher, 2021.

NORMANN, Richard. *Ridisegnare l'impresa*: quando il mappa cambia il paesaggio. Milano: Etas, 2002.

Belo Horizonte 29 Outubro 2021

DIJON DE MORAES

É designer, escritor, conferencista e professor. PhD em Design pelo *Politecnico di Milano*, com pós-doutoramento no mesmo instituto. Pelo conjunto de sua obra prática e teórica obteve reconhecimento no Brasil e exterior. É autor dos premiados livros: “Limites do Design” (Studio Nobel, 1997); “Análise do design brasileiro” (Blucher, 2006), “Metaprojeto: o design do design” (Blucher, 2010) e “Escritos de Design: um percurso narrativo” (Blucher, 2021). Ocupou por duas vezes o cargo de Reitor da Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG. Regular *Visiting Professor* e *Visiting Lecturer* junto ao *Politecnico di Milano*, *Politecnico di Torino* e *Università Degli Studi di Campania* em Nápoles; Membro do Colégio de Doutores em Design da *Università di Bologna*. Fundador do “Centro de Estudos Teoria, Cultura e Pesquisa em Design” na Escola de Design da UEMG e idealizador dos “Cadernos de Estudos Avançados em Design”, coleção bilíngue (português-Inglês) com quinze volumes publicados pela EdUEMG. Tem trabalhos apresentados e publicados em português, espanhol, italiano e inglês. Em 2021 recebeu o título de “*Cavaliere dell’Ordine della Stella d’Italia*”.

moraesdijon@gmail.com

27/ago/2021—14h

MESA-REDONDA 4



**BERNARDO
PROVIDÊNCIA**



**LUIS CARLOS
PASCHOARELLI**



**LAURA
MARTINS**
mediadora

DESIGN,
ERGONOMIA E TECNOLOGIA
INTERAÇÃO HUMANA
E NOVAS TECNOLOGIAS

assista ao vídeo no youtube @SeminarioPPGDesignUFPE

Boa tarde a todas e todos,

Nessa tarde temos a honra de mediar a Mesa Redonda da Linha de Pesquisa Design, Ergonomia e Tecnologia com o tema Interação Humana e Novas Tecnologias, como parte do I Seminário de Pesquisa PPG Design UFPE

Estarão mediando a Mesa, eu, Laura Martins, Profa. do Departamento de Design da UFPE.

Desde já, agradecemos aos convidados: Bernardo Providência e Luis Carlos Paschoarelli que gentilmente aceitaram o convite e enriquecem nosso evento com suas presenças. »



24/ago/2021—9h

SESSÃO TÉCNICA 1

Design e Mimese: uma revisão sistemática da literatura	› Antônio Henrique Silva Nogueira
Reinvenções do olhar: um estudo sobre o poder político da feiura	› Carolina Felix de Melo
Cultura material e paradigma produção- consumo-mediação: uma abordagem metodológica interdisciplinar para pesquisas na área da história do design	› Amélia Paes V. Reis

DESIGN
DA INFORMAÇÃO
ARTEFATOS / EDUCAÇÃO /
VISUALIDADES E MEMÓRIA

assista ao vídeo no youtube @SeminarioPPGDesignUFPE

Sobre livros e leitores: desenvolvimento de instrumento para apuração de significados pertinentes à atividade de leitura

› Leticia Lima de Barros

Utilização da Categorização de Linden e da Estratégia Inferencial de Leitura para o Estudo das Relações Texto-Imagem em Livros Infantis Ilustrados sob o Olhar do Design da Informação

› Guilherme Men] des Cahú Costa

TFC – O desenvolvimento de uma fonte tipográfica digital como ferramenta de estudo de caligrafia

› Carlos Eduardo Brito Novais



25/ago/2021—9h

SESSÃO TÉCNICA 2

Transgeneridade feminina: um mapeamento em produções cinematográficas	› José Adilson da Silva Júnior
A informação de moda sem gênero nas postagens do Instagram: uma proposta analítica a partir das teorias dos atos de fala	› Iracema Tatiana Ribeiro Leite Justo
Design, gênero e poder: opressão do discurso hegemônico sobre o corpo feminino e estratégias de transgressão por mulheres com câncer de mama	› Débora Tatiana Ferro Ramos

DESIGN
CULTURA E ARTES
ARTEFATOS, GÊNERO,
TERRITÓRIO

assista ao vídeo no youtube @SeminarioPPGDesignUFPE

**Análise das características tecnológicas e
emocionais do uniforme para ambientes externos:
o caso dos cicloentregadores do Recife – PE**

› Thuanne R. Fonseca Teixeira

**Design e gênero: o sexismo dentro do
universo das relações capitalistas**

› Maria Eliane de
Andrade Oliveira

**Fabricação digital e gênero uma reflexão
sobre o espaço das mulheres na
construção da rede de conhecimento**

› Thaciana Caroline
Belarmino Ferreira



26/ago/2021—9h

SESSÃO TÉCNICA 3

Experiências de jogos de mesa por pessoas autistas	› Fernando Emanuel de Oliveira Fernandes
Análise qualitativa de jogos de tabuleiro visando auxiliar na criação de um framework para a versão digital de um jogo voltado à educação patrimonial	› Flávio Barbosa da Silva
Ambientes domésticos e quedas entre idosos em tempos de pandemia do COVID-19	› Tufra Oliveira Maia

DESIGN DE ARTEFATOS DIGITAIS JOGOS / ARTEFATOS DIGITAIS / AMBIENTES

assista ao vídeo no youtube @SeminarioPPGDesignUFPE

<p>Ambiente facilitador do desenvolvimento neuropsicomotor de crianças com paralisia cerebral: uma abordagem à luz da ergonomia do ambiente construído</p>	<p>› Marcella Vivian Chaves Lêbo Leitão de Farias</p>
<p>Ambientes restauradores: proposta para avaliação afetiva dos ambientes de hemodiálise</p>	<p>› Ana Maria Moreira Maciel</p>
<p>Usabilidade e afetividade no design distribuído: um estudo sobre a qualidade visual e háptica percebida dos produtos utilitários fabricados por impressão 3D FDM por laboratórios independentes</p>	<p>› Jose Ignacio Sanchez Perez</p>



27/ago/2021—9h

SESSÃO TÉCNICA 4

A definição de simplicidade na fase italiana de Lina Bo Bardi	› Maria Izabel Rego Cabral
Revisão sistemática da literatura: memória gráfica, paisagem urbana e a discussão do conceito de Memória Gráfica Urbana	› Renata Paes Vieira Reis
Pintando o Morro: o efeito da cor na preferência percebida em fachadas de casas populares	› Maria Carolina Leitão Adeodato

DESIGN, ERGONOMIA
E TECNOLOGIA
ARTEFATO/
ESPAÇO/ CIDADE

assista ao vídeo no youtube @SeminarioPPGDesignUFPE

Percepção de espaços de home office por
portadores da Síndrome de Burnout: o enfoque
da neuroergonomia para a avaliação de lugares

› Juliana Ventura

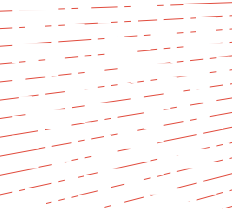
Design para Adaptabilidade (DfAD) na Arquitetura
Contemporânea Brasileira: considerações a
partir de uma revisão sistemática da literatura

› José Evandro de Moura
Rosa Henriques

A imagem da cidade na visão de pedestres cegos

› Maria de Fátima Xavier
do Monte Almeida





Os textos desta publicação foram
compostos em DM Sans e Volkhov.
Publicado na plataforma da Blucher
Open Access, em 2023.



2019

1. *Journal of the American Medical Association*
2. *Journal of the American Medical Association*
3. *Journal of the American Medical Association*
4. *Journal of the American Medical Association*
5. *Journal of the American Medical Association*
6. *Journal of the American Medical Association*
7. *Journal of the American Medical Association*
8. *Journal of the American Medical Association*
9. *Journal of the American Medical Association*
10. *Journal of the American Medical Association*

apoio



incentivo



realização



dDESIGN
Departamento
de Design



ASSISTA AOS VÍDEOS
NO YOUTUBE
@SEMINARIOPPGDESIGNUFPE

o repositório oficial do PPGD



9 7 8 6 5 5 5 0 1 8 8 9

