

PROJETAÇÃO

5.1 A PROJETAÇÃO EM DESIGN: O LÓCUS DA IMAGINAÇÃO

Se a transformação da realidade acontece pela produção de novos sentidos, é preciso, então, ampliar a perspectiva de realidade no processo de projeção. Desse modo, Zingale (2016) aponta para o sentido da possibilidade no design, que é “complementar ao sentido da realidade, ou seja, a capacidade de pensar tudo o que puder ser, exatamente porque ainda não existe” (ZINGALE, 2016, p. 17).

Refletir sobre o sentido da possibilidade no design é refletir também sobre a imaginação presente na projeção, pois, segundo Nelson e Stolterman (2003), o design é a habilidade de imaginar aquilo que ainda não existe, fazê-lo aparecer em uma forma concreta e nova, além de criar propósito para o mundo real. A palavra imaginação tem a mesma etimologia de imagem, do latim *imago*, que significa a representação visual de algo. Em grego antigo corresponde a *eidos*, mesma raiz de ideia ou *idea*, conceito de Platão que discute a representação do real. Logo, imaginar é habilidade de fazer existir aquilo que ainda não é, de criar ideias. E, para Bachelard (2007), o ato de criar é dependente do ato de sonhar.

Compreender o design na sua faculdade imaginativa desloca-o para um tempo e um espaço diferenciados; os próprios autores também sugerem que o design,

através do percurso imaginativo, seja algo a se realizar em um tempo futuro. Esse deslocamento não acontece por dedução ou indução, não é referido a uma dada realidade, mas é um deslocamento abduutivo. Ou ainda, é uma experiência estética.

A abdução no processo projetual ocorre em consonância com a indução e a dedução. Sendo assim, Zingale (2016, p. 17) aproxima o sentido do possível à abdução: “a atividade inventiva e projetual se apoia na ideia da possibilidade que a abdução seja ativada no pensamento, enquanto capacidade de gerar hipóteses acerca da ausência do possível [...] a partir de um fato surpreendente”. A abdução, para Peirce (1974), é a operação para formar hipóteses explicativas. É a única operação lógica a introduzir ideias novas, uma vez que a dedução extrai inferências contidas nas próprias premissas e a indução confirma as inferências pela experimentação. Portanto, ambas tratam de um passado, e a abdução permite provar algo que possa vir a ser, em um tempo futuro. Em resumo, “a Dedução prova que algo deve ser; a Indução mostra que algo atualmente é operatório; e a Abdução faz uma mera sugestão de que algo pode ser” (PEIRCE, 1974, p. 52). Desse modo, a abdução não contém qualquer verdade em si, mas uma *uberdade*,¹⁰ que é uma alta capacidade criativa, tão necessária ao design quanto a verdade. Mais do que a busca por verdades, o design encontra na busca por *uberdades* um potencial criativo de elaboração daquilo que possui potencial de vir a ser. E mais, a transformação da realidade não poderia ser uma verdade, uma vez que ela ainda não é, mas é sempre algo que pode vir a realizar-se; desse modo, orienta o processo de projeção.

Na mesma esteira, Findeli (2001) sugere, portanto, que o design supere a lógica materialista, positivista e dualista. Um caminho é a construção de um percurso metodológico que privilegie a imaginação. Portanto, a relação dialógica entre arte e design favorece a imaginação, pois favorece a lógica abduitiva, necessária para estimular tais operações. É o que afasta o projeto de design da dicotomia problema e solução como única práxis. Dunne e Raby (2013) também se contrapõem ao entendimento do design como atividade orientada apenas para a resolução de problemas. Os autores criticam a ideia de que seja possível compreender genericamente problemas como fome e mudanças climáticas, por exemplo, e depois quebrá-los em partes para, então, resolvê-los. Segundo os autores, é evidente que muitos dos desafios hoje enfrentados são questões rígidas, entendem que a única maneira de superá-los é pela mudança de comportamento, o que deve ser cultural.

O design, assim, prospera na imaginação, pois visa a abrir novas perspectivas sobre o que às vezes é chamado de problema e cria espaços de debate sobre formas

¹⁰ *Uberdade*: do latim *uber*, que significa mama, referente ao significado de fértil, abundante.

alternativas de ser e viver que representam o bem-estar social. Ao projetar, os designers podem atuar como catalisadores para redefinir coletivamente a relação com a realidade. Entender o futuro é entender o presente e é, sobretudo, discutir o tipo de futuro que as pessoas sequer podem prever ou sonhar. Portanto, trata-se da ideia de imaginar um futuro a partir de iberdades: “Para nós, os futuros não são um destino ou algo a ser almejado, mas um meio para auxiliar o pensamento imaginativo” (DUNNE; RABY, 2013, p. 14).

O futuro não é uma verdade a ser antecipada, nem uma verdade a ser prevista, mas uma iberdade que coloca o designer diante daquilo que tem alta capacidade produtiva, de algo que pode vir a ser projetado, ao considerar-se a realidade presente. O futuro, em um projeto de design com potencial transformador, precisa ser, de algum modo, utópico, imaginativo e, portanto, manifestação de algo que pode vir a ser, que ainda não é.

5.2 UTOPIA: FORÇA MOTRIZ PARA O DESIGN

A premissa de que projetos comprometidos com a transformação sociocultural têm nas utopias alto potencial criativo é a base da argumentação na sequência desta seção. As utopias, enquanto estratégias de design, podem ser estimulantes como um ideal a ser alcançado, mas, por vezes, produzem deslocamentos distantes das realidades a serem enfrentadas. Em parte, a utopia é lugar de sonho, de vanguarda, uma verdadeira força motriz para a transformação, pois segue na busca do impossível em termos de conceitos e valores (SILVA; BENTZ; FRANZATO, 2019). Conforme aponta Foucault (1991), as utopias confortam; se não dispõem do tempo real, disseminam-se em um espaço maravilhoso. Thomas More, em 1516, propôs na obra *Utopia* uma sociedade fictícia que, situada em uma ilha imaginária, correspondia ao seu ideal de justiça e perfeição. Essa nova sociedade representa um projeto humanista. E, assim como Thomas More, outros autores ao longo da história pensaram utopicamente a sociedade. More ensinou que o exercício da imaginação desafia o *status quo* e apresenta-se como uma força motriz, tão desejada em tempos de crise como o que se apresenta na atualidade, por exemplo. Essa força liberta o designer das amarras do presente e permite projetar um futuro promissor, simplesmente porque o coloca em frente aos dissensos da realidade. A utopia emerge da possibilidade daquilo que pode vir a ser, justamente porque ainda não é. E essa é uma operação lógica de natureza abduativa que não encontra inferências contidas nas próprias premissas, como a dedução, nem confirma inferências pela experimentação, como a indução.

Desse modo, o pensamento utópico está associado a: (a) uma sociedade real que é criticada; (b) uma proposta de modelo que é a resposta a essa crítica; e propõe, assim, (c) um espaço-modelo idealizado que é criado como uma plataforma de experimentação. Nas artes, os movimentos de vanguarda como o surrealismo, o dadaísmo e o cubismo tiveram na utopia a inspiração para a criação de uma nova arte que buscava no impossível novos conceitos e valores.

Foucault (1991) propõe dois tipos de espaços: as utopias e as heterotopias. As heterotopias se apresentam em uma perspectiva de espaço, como forma de relações de posições, e levam em conta indivíduos e fenômenos que anteriormente seriam descartados devido ao seu caráter marginal, inconstante e apolítico. A heterotopia tem origem no grego: *heteros* significa o diferente, e *topia* significa o lugar, o espaço. As utopias “são posicionamentos sem lugar real” (FOUCAULT, 2004, p. 45) e as heterotopias são lugares reais que, em parte, obedecem a padrões, normas e regras aceitas pela sociedade, mas que se manifestam por conflitos, mudanças, e fogem ao padrão de comportamento cultural vigente (SILVA; BENTZ; FRANZATO, 2019). As sociedades criam no seu interior heterotopias, lugares reais que estão fora dos lugares aceitos pela sociedade. Esses lugares apresentam comportamentos sociais fora do comum, desviantes às normas e têm um caráter de vanguarda. Para Foucault (1970), esses espaços são caracterizados pela inversão, suspensão ou neutralização da ordem oficial.

Foucault (1970) destaca que a heterotopia causaria efeitos que vão além da ordem pública e que esse tipo de espaço causa uma sensação de desconforto em todos aqueles que dela fazem parte, que a vivenciam. No entanto, para o autor, esses espaços heterotópicos continuariam a ser frequentados pelos indivíduos, pois eles saciam algum tipo de necessidade. Por isso, Foucault (1970) julgava importante o papel das heterotopias para a renovação social, ainda que não ocorresse de forma ordenada. A natureza contestatória desses espaços é apresentada por suas formas de comportamentos e novas produções de sentido que são atípicas em relação àquelas previstas pela sociedade. As heterotopias buscam a utopia e, para Silva, Bentz e Franzato (2019, p. 167), “enquanto a utopia é sempre uma força tensionadora, e não um espaço-tempo a ser alcançado de fato, as heterotopias são vivenciadas *hic et nunc* e é onde se processam as transformações”.

Para o design, as heterotopias, situadas nas cidades, são espaços de produção de sentido, de compartilhamento de ideias e de efervescência cultural. E, “isso equivaleria a dizer que parte relevante da pesquisa em design deveria ocupar-se da proposição de novos dispositivos comprometidos para além dos fins ético-estéticos e políticos específicos da ação projetual” (SILVA; BENTZ; FRANZATO, 2019,

p. 167). As heterotopias são o lócus onde o design encontra um campo fértil para projeção, pois é onde a pluralidade e a diversidade cultural geram conflitos de valores e ideias, onde se fomenta a imaginação. O que, em parte, contraria a posição hegemônica na área de design que prega a resolução de conflitos ou a neutralização da controvérsia como forma de percorrer, sem sobressaltos e com as melhores alternativas, o percurso que vai do problema à solução. Diante disso, os espaços projetuais em prol da transformação sociocultural deveriam ser heterotópicos.

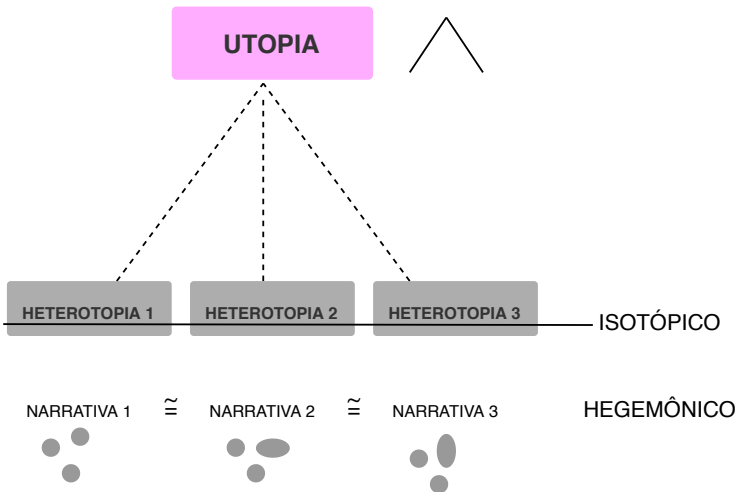
Para Reyes (2015, p. 149), “é na força da utopia e da imaginação que os processos racionais de projeto são alimentados e que ganham substrato”. Se as utopias são modos de pensar transformadores, são as distopias que remetem a uma realidade diferenciada, porque são correlatas à não utopia. Nesses espaços heterotópicos, estariam os deslocamentos pautados pelo reconhecimento da vida humana como não onírica, perfeita, equilibrada ou permanente.

A projeção motivada pela utopia é a proposta deste estudo, o que consideramos ser uma construção narrativa que amplia a visão da realidade e que fomenta novas perspectivas. As utopias são os espaços das narrativas hegemônicas que se sobressaem no discurso da sociedade, representam sonhos e desejos compartilhados e aceitos pela sociedade. Por outro lado, as distopias são discursos não hegemônicos. A distopia marca os desvios, as diferenças e as contradições, representa de fato o discurso transformador; enquanto a utopia faz sonhar, a distopia provoca o dissenso, rompe o *status quo*. Para Silva, Bentz e Franzato (2019, p. 167),

É nas distopias que se observam narrativas predominantes, ou seja, que se sobrepõem umas às outras, em uma tensão de forças de poder, pois as utopias são os espaços das narrativas hegemônicas. No lugar de contrapor utopia versus distopia, propõe-se aqui associar utopia e distopia. A utopia, então, faz sonhar, e a distopia marca os desvios, contradições e diferenças, ou seja, representa, de fato, a possibilidade de inovação.

Os mesmos autores propõem um modelo a partir da isotopia para analisar as narrativas heterotópicas. Na Figura 12, as distopias se expressam na utopia, pois existem diversos relatos narrados como possíveis e que se harmonizam em uma narrativa maior “capaz de subsumir os potenciais significados por uma linha isotópica, no sentido greimaseano [...]. Então, a isotopia poderia ser o princípio ordenador dessas múltiplas organizações” (SILVA; BENTZ; FRANZATO, 2019, p. 168).

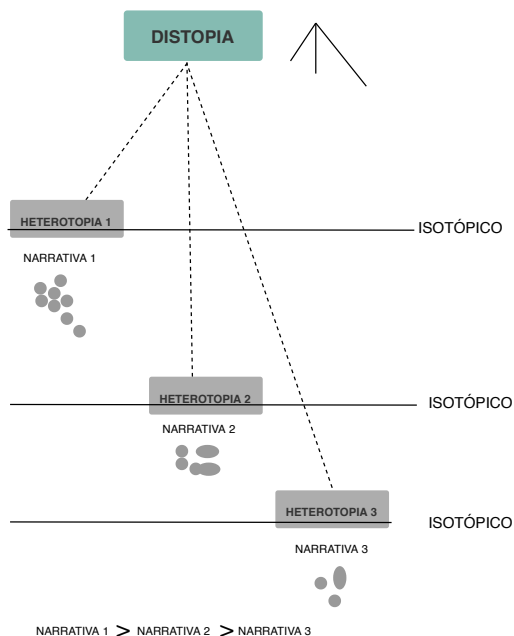
Figura 12 – Relação entre utopia, heterotopia e isotopia



Fonte: elaborado pela autora a partir de Silva, Bentz e Franzato (2019).

Por outro lado, a distopia, no modelo isotópico, é relativa às narrativas que se sobrepõem, que se destacam umas em relação às outras – elas “seriam distópicas quando, na rede de relações de poder, uma narrativa tivesse predominância sobre as demais. Não haveria disputas plurais e equilibradas entre as heterotopias, o que poderia ser também transformador” (SILVA; BENTZ; FRANZATO, 2019, p. 169), conforme apresentado pela Figura 13.

Figura 13 – Relação entre distopia, heterotopia e isotopia

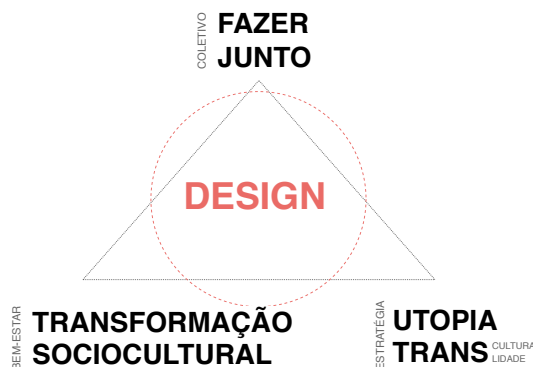


Fonte: elaborado pela autora a partir de Silva, Bentz e Franzato (2019).

Ao verificar narrativas distópicas nas narrativas heterotópicas, é possível indicar a presença de uma realidade diferenciada que pode ser transformadora. “O que daí resulta é inaugural, no sentido de que é a não-presença dos fatores marcantes nas utopias e nas heterotopias e, talvez por isso, esses consigam pautar a crítica pelo que está fora (não marcado) dos sistemas hegemônicos” (SILVA; BENTZ; FRANZATO, 2019, p. 169). Ou seja, existe uma relação fundante entre utopia, imaginação e narrativa imagética, portanto projetual.

A utopia, em consonância com a transculturalidade, configura-se como estratégias projetuais em design estratégico que favorecem o fazer junto na busca pelo bem estar social. É o que a Figura 14 representa.

Figura 14 – Design estratégico: fazer junto, transformação sociocultural, utopia e transculturalidade



Fonte: elaborado pela autora.

5.3 A FOTOGRAFIA COMO EXPERIÊNCIA ESTÉTICA

A fotografia é uma narrativa imagética e, sobretudo, uma forma de expressão responsável pela experiência estética. O que equivale a superar o caráter figurativo que descaracteriza a fotografia, próprio da mediação. A fotografia, nesse sentido, é um processo de percepção da realidade, de matéria sensível. Essa discussão não pretende disciplinar a fotografia, até porque Barthes (2012a, p. 12) já esclareceu: “dir-se-ia que a Fotografia é inclassificável”. O autor segue: “aquilo que a fotografia reproduz até o infinito só aconteceu uma vez: ela repete mecanicamente o que nunca mais poderá repetir-se existencialmente”. Ou seja, a fotografia permite a percepção, a interpretação e a transformação da realidade. Barthes (2012a, p. 132) continua:

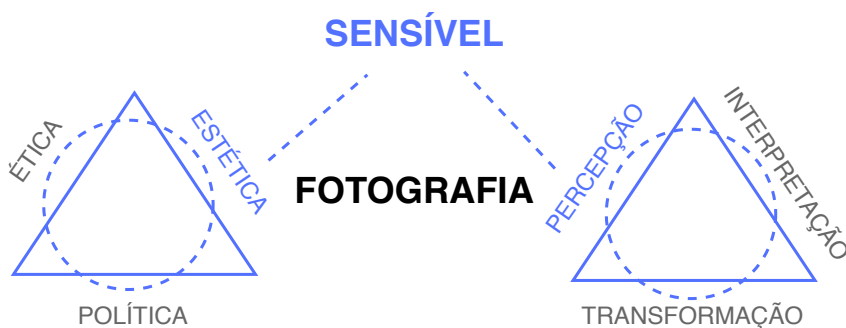
Os realistas, entre os quais estou, e entre os quais eu já estava quando afirmava que a Fotografia era uma imagem sem código, não consideram de modo algum a foto como uma “cópia” do real, mas como uma emanção do real passado: uma magia, não uma arte. [...] O importante é que a foto possui uma força constativa, e que o constativo da Fotografia incide, não sobre o objeto, mas sobre o tempo.

A imagem fotográfica, para Rancière (2012), opera uma articulação entre o visível e o dizível, aproxima-se da imaginação ou, mais especificamente, do regime de *imagéité*.¹¹ Para o autor, é nesse regime que nasce a fotografia e é essa

¹¹ *Imagéité*: neologismo conceitual do francês, ausente nos dicionários vernaculares; corresponde à formação de um substantivo abstrato a partir da palavra “imagem”, distinto de “imaginação”. Refere-se, também, a um regime de relações entre elementos e entre funções

condição que lhe permitiu se desenvolver como produção de semelhança e como arte. Para Rancière (2012, p. 20), a fotografia é arte, pois, simultaneamente ou separadamente, faz de suas imagens “os testemunhos legíveis de uma história escrita nos rostos ou nos objetos e puros blocos de visibilidade, impermeáveis a toda narrativização, a qualquer travessia do sentido”. Esse regime de relações entre a imagem e o real, no qual a fotografia opera e que Rancière chama de *imagéité*, é o que entendemos como transformador na projeção em design. A fotografia é matéria sensível e matéria significativa, portanto está situada entre a estética e a percepção, conforme representa a Figura 15:

Figura 15 – Fotografia, estética e percepção



Fonte: elaborado pela autora.

Benjamin (2017), de certo modo, também não confere à fotografia uma relação direta com a realidade; pelo contrário, ele diz que, ao reproduzir a realidade, cada vez menos se diz algo sobre a realidade: “uma fotografia das fábricas Krupp ou da AEG não revela praticamente nada sobre essas instituições” (BENJAMIN, 2017, p. 68).

Sob a perspectiva da técnica, Benjamin (2017, p. 55) explica que “a natureza que fala à câmera é diferente da que fala aos olhos, sobretudo porque um espaço conscientemente explorado pelo homem se substitui por um espaço em que ele penetrou inconscientemente”. É pela fotografia que adentra-se em aspectos da realidade antes inalcançáveis. Trata-se do inconsciente ótico. “Se é vulgar dar-mos conta [...] do modo de andar das pessoas, já nada podemos saber da sua atitude na fração de segundo de cada passo. Mas a fotografia, com os seus meios auxiliares – o retardador, a ampliação – capta esse momento” (BENJAMIN, 2017, p. 55). Benjamin postula, então, que só se conhece esse inconsciente ótico

(RANCIÈRE, 2012).

pela fotografia, assim como só se conhece o inconsciente pulsional através da psicanálise. E, portanto,

[...] a fotografia revela com esse material os aspectos fisionômicos, mundos de imagens que habitam o infinitamente pequeno, suficientemente interpretáveis e ocultos para encontrarem o seu lugar nos sonhos diurnos, mas agora, grandes e formuláveis, que tornam visíveis a diferença entre a técnica e a magia enquanto variável totalmente histórica (BENJAMIN, 2017, p. 55).

Na projeção, a fotografia permite adentrar o inconsciente ótico da sociedade, o que por si só é transformador. Esse inconsciente é próximo da experiência estética, uma vez que cria novos modos de percepção sobre a realidade, em uma dimensão sensível. Por essa razão, a fotografia permite fazer sentir, pelo jogo entre o visível e o dizível, também o invisível. Pela fotografia, novas imagens são reveladas e, ao se incorporar essa perspectiva na projeção, enaltecemos a imaginação. Deve-se pensar a fotografia não apenas como uma imagem resultante de um processo de captura de uma determinada cena ou momento. Entender o processo fotográfico por outros ângulos permite incorporar na projeção não apenas a imagem, mas todas as instâncias fotográficas.

Nesse caminho está Barthes (2012a) que, a partir da noção de corpo do sujeito, discute a fotografia por três perspectivas: o *Operator*, que é o fotógrafo; o *Spectator*, quem observa, consome a fotografia; e o *Spectrum*, aquilo que é fotografado, o referente. Com isso, o autor sugere entender a fotografia como sujeito que olha e sujeito olhado. No âmbito do *Spectator* só se pode realizar a leitura da narrativa fotográfica pela sensibilidade: “vejo, sinto, portanto, noto, olho e penso” (BARTHES, 2012a, p. 39). Fazer ver exige fazer sentir, conforme argumentado anteriormente, é, portanto, pela fotografia como imagem que podemos fazer sentir. A fotografia enquanto uma experiência estética é a própria realização de atos éticos, atos políticos e atos estéticos, pois além de ser uma ação que perturba a dimensão sensível, também reorienta o espaço da percepção ao introduzir novos objetos no campo do sensível. Desse modo, a fotografia opera com o consenso e também com dissenso, próprios da estética e da política, respectivamente.

Rancière (2012, p. 17) lembra que:

Barthes quer fazer valer, contra o múltiplo dispersivo das operações da arte e dos jogos da significação, a imediata alteridade da Imagem, isto é, *stricto sensu*, a alteridade do Um. Ele quer estabelecer uma relação direta entre a natureza indicial da imagem fotográfica e o modo sensível por meio do qual ela nos afeta: esse *punctum*, o efeito pático, que ele opõe ao *studium*, ou seja, às informações que a fotografia transmite e às significações que ela acolhe.

Para Barthes (2012a), o *studium* é matéria significante e o *punctum* é o que atinge o buraco da câmara escura, o corpo que emitiu a luz capturada pela fotografia, aquilo que é. Contudo, Barthes (2012a, p. 62) denuncia a “fraqueza de seu poder crítico”. Para ele, a fotografia é justamente consumida mais estética do que politicamente, pelo fato de carregar em si o perigo de induzir a pensar. Então, aproximar a fotografia do pensamento crítico na projeção é um dos desafios a que esta metodologia se propõe. É pelo ato projetual que os atos estéticos, políticos e éticos se realizam. Para consumir mais politicamente, é necessário trabalhar com os dissensos, com as diferenças e, portanto, com o estranhamento.

