

METODOLOGIA

6.1 PROJETAR CENÁRIOS VERSUS PROJETAÇÃO POR CENÁRIOS

Desenvolveu-se, até aqui, uma visão crítica da sociedade e, por conseguinte, do design, bem como perspectivas teóricas convergentes acerca do processo de projeção. Essa perspectiva é sustentada por argumentos de natureza dedutiva e indutiva e também abductiva, e resulta em uma metodologia de projeto, nomeada como cenários panoramáticos, que orienta os processos de transformação da realidade a partir da produção de sentido e pela articulação de imagens fotográficas em cenários.

Devido à sua dimensão sensível, os cenários panoramáticos configuram um importante espaço imaginativo. Esta proposta afasta-se do conceito de cenários tal como Moraes (2010) e Manzini e Jégou (2006) apresentam. A perspectiva é contrária a desses autores, uma vez que o processo projetual está implicado por cenários em vez de projetar os cenários. O processo de construção de novas realidades (utópicas) ocorre pela percepção, interpretação e transformação de imagens. E, ainda, esta metodologia se contrapõe ao conceito de projeto de cenários que os autores defendem, o qual coloca o futuro como uma cena possível, criando-se, a partir disso, artefatos e caminhos para que ocorra a sua efetivação. Reyes (2015)

também critica essa perspectiva, pois quem não compartilha da mesma visão de futuro proposta pelo cenário, é excluído. E, ainda, nenhum outro tipo de realidade conflitiva é posta em debate. É preciso superar a compreensão de cenários como a representação de futuro possível a partir da articulação do presente. Logo, é questionável a afirmação de Moraes (2010, p. 40): “o cenário existente é senão a fotografia da realidade momentânea [...], o cenário futuro pode ser percebido como antecedência (inovação) [...] e é um vetor de prospecção importante”. Tal noção de futuro que os autores propõem é refutável; mais profícuo seria pensar que o futuro pode ser uma construção a partir do presente, uma realidade utópica, resultado de um processo imaginativo.

Nas mais diversas perspectivas, o cenário como abordagem metodológica é uma prática comum e amplamente difundida nas pesquisas e na prática profissional de design. Consequentemente, não se almeja o projeto de cenários ou projetar cenários, mas a projeção por cenários; desse modo, os cenários marcam o princípio do percurso projetual e não o fim. Por essa razão, os cenários panorâmicos são metaprojetuais, pois auxiliam no deslocamento entre os níveis projetuais. Com esta proposta, rompe-se a visão unívoca de realidade e a noção de futuro como uma causalidade que o projeto de cenários ilusoriamente possa criar.

A projeção por cenários panorâmicos pretende, ainda, promover a pluralidade/diversidade dos pontos de vista dos sujeitos pela dialogia, o que exige que esse tipo de projeção seja sustentado por estratégias transculturais. Entende-se também que os cenários panorâmicos diferenciam-se dos cenários propostos por autores como Moraes (2010) e Manzini e Jégou (2006) no que se refere à possibilidade de mudança de níveis projetuais (que alteram a realidade) e à ótica plural garantida pelas estratégias transculturais e utópicas. Os cenários panorâmicos permitem, pela projeção, que a realidade seja transformada em realidades dinâmicas e transitórias, compreendidas como utópicas. Nicolescu (2005) vai ao encontro dessa perspectiva ao sugerir que as verdades são provisórias e que as realidades são um local de transição. Ao superar a compreensão de cenários como a representação de futuros possíveis a partir da articulação do presente, os cenários poderão representar futuros utópicos que constroem novas realidades.

6.2 CENÁRIOS PANORÂMICOS: UMA METODOLOGIA PARA PROJEÇÃO EM DESIGN

O percurso realizado a partir desta metodologia configura-se, então, como o método, o caminho construído no decorrer desta pesquisa. Assim como Morin

(2015), consideramos relevante a distinção entre método e metodologia, uma vez que “as metodologias são um guia *a priori* que programam as pesquisas, enquanto o método derivado do nosso percurso será uma ajuda à estratégia” (MORIN, 2015, p. 36). Para Morin, a estratégia comporta necessariamente a descoberta e a mudança no percurso da ação. Portanto, a estratégia está associada a uma inteligência metodológica que age como uma força que orienta e movimenta o processo de projeção entre os níveis projetuais. O autor ainda afirma: “o objetivo do método, aqui, é ajudar a pensar por si mesmo, para responder ao desafio da complexidade dos problemas” (MORIN, 2015, p. 36).

Primeiro será apresentado a proposta de metodologia e, na sequência do texto, uma experiência que qualifica os conceitos teórico-metodológicos desenvolvidos. Desse modo, será explicitado o que configura o método, que é particular, específico do percurso projetual desenvolvido e relativo à experiência. A metodologia marca o nosso lugar de saída, como um guia *a priori*, mas não cerceia o método. Outros métodos podem ser desenvolvidos a partir desse mesmo lugar de saída, o que vai comportar diferentes descobertas a partir dos acontecimentos próprios do percurso projetual que possa vir a ser realizado. Desse modo, também é ressignificado os conceitos de metodologia e método em design.

É imprescindível lembrar que a origem da metodologia em design é marcada pela racionalização da técnica do processo projetual, que buscava sistematicamente ordenar e orientar a definição do projeto a partir do problema a ser resolvido, apresentando-o de forma estruturada e com objetivos específicos a serem alcançados. É o que pode ser observado em uma das primeiras publicações sobre o tema, *Design methods* (JONES, 1992), que apresentava trinta e cinco métodos de design com essas características.

A racionalidade do método em design prevalece ainda hoje, em modelos cartesianos (DESCARTES, 1983) que buscam apontar para alguma verdade conforme o uso da razão. É preciso, então, retomar à crítica ao Esclarecimento e apresentar uma metodologia sensível que permite o desenvolvimento de um método orientado pela experiência estética que não busca uma verdade, mas encontra na uberdade um potencial inventivo. Essa metodologia pode ser sistematizada para fins de compreensão, o que não equivale à sua instrumentalização. Se essa é uma pesquisa própria das ciências do espírito, é preciso lembrar que:

As ciências da natureza gozam, certamente, de uma objetividade superior, porque nelas o objeto não tem implicações subjetivas, pois nos é oferecido como um dado; no entanto, quando avaliamos eventos históricos, textos, eventos e experiências humanas (as “obras do espírito”), é a vida que interroga a vida, ou seja, não podemos esquecer

que nós fazemos parte do mundo sobre o qual nos pronunciamos, e que portanto nosso conhecimento é sempre circunstancial e dotado de certeza inferior (D'AGOSTINI, 2002, p. 48).

Portanto, essa proposta de metodologia configura-se como uma proposta aberta, dinâmica e complexa, não marcada por uma racionalidade instrumental, mas favorecida pela sensibilidade. Coloca-se luz à subjetividade, uma vez que pela dialogia, a presença dos sujeitos é evidenciada pela natureza discursiva da narrativa imagética construída coletivamente. E as principais estratégias que orientam a metodologia são a utopia e a transculturalidade.

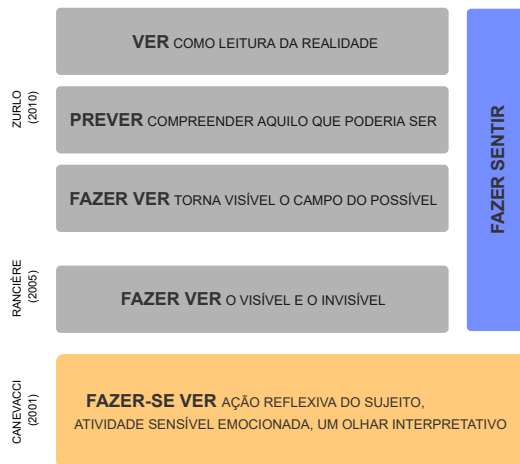
Os cenários panorâmicos, como metodologia, compreendem um certo tipo de organização prévia que orienta as ações metaprojetuais com técnicas e ferramentas específicas que articulam imagens fotográficas em processos de significação. A nomenclatura *cenários panorâmicos* é inspirada na proposta de corpos panorâmicos de Canevacci (2001). Esse termo, *panoramático*, refere-se à relação complexa e fluida entre sujeito e objeto na relação entre corpo e cidade, no fluxo comunicacional que os corpos das metrópoles urbanas carregam e a retomada do sujeito, em uma ação reflexiva com o objeto. Etimologicamente, “panorama” tem origem no grego *pan*, “todo”, mais *horama*, “vista” ou “aquilo que se vê” e remete à vista do todo. No entanto, não se pode reduzir o todo às partes, nem as partes ao todo, o que nos remete ao ideal de *unitas multiplex*, que explica a heterogeneidade/homogeneidade das partes sob a visão do todo.

Esta metodologia opera em uma dimensão sensível, por meio de atos éticos, estéticos e políticos implicados no ato projetual, e a principal técnica de design relativa à produção de sentido é a (re)montagem de fragmentos visuais. O prefixo “re” atribui à montagem um dinamismo, um estado de repetição constante e renovação que não se encerra em si. A (re)montagem não é uma etapa do projeto; ela atravessa os níveis projetuais na projeção por cenários. Ou seja, o cenário não marca uma etapa de projeto e não é um resultado, mas ele perpassa a projeção; por conseguinte, é metaprojetual. A (re)montagem confere um dinamismo, uma possibilidade de adaptação e mudança de acordo com as estratégias projetuais vigentes. Para Bentz (2015, p. 232), “são movimentos metodológicos que podem caracterizar o ato de projetar como ação reflexiva permanente, no fluxo da complexidade e da transitoriedade. O como orientar essa ação coloca em cena a metodologia reconhecida”. Os cenários indicam movimentos metodológicos e representam as transformações da realidade, orientados estrategicamente pela utopia e pela transculturalidade.

Os cenários narram visões de mundo, especulam o(s) futuro(s), representam sonhos, imaginações, anseios, desejos ou vontades dos sujeitos envolvidos no projeto. Na busca pela utopia, o estranhamento apresenta-se como uma condição necessária, pois marca a diferença, coloca o sujeito diante de realidades difusas e inquietas e não somente do belo, onírico ou harmonioso, uma vez que se beneficiam da possibilidade da imaginação. O estranhamento é responsável por um tipo de experiência que altera a percepção do sujeito sobre a realidade e ainda permite a interpretação e a transformação, ao conferir o sentido daquilo que se apresenta como estranho. Portanto, esses cenários, enquanto narrativas imagéticas, são responsáveis por fazer-se ver e são um lócus dialógico. É no percurso narrativo, então, que ocorre a interpretação, o que permite a assimilação do que é estranho, no lugar da negação.

Destaca-se que este é um tipo de projeção articulado por linguagens visuais, cuja materialidade são as imagens fotográficas. E as fotografias também são compreendidas como experiência estética, como fazer-se ver, que, segundo Canevacci (2001), é uma ação transformadora e reflexiva que envolve o sujeito em coisa que se vê, no ver. Segundo o autor, é preciso tornar-se olhos, colocando-se na posição óptica em fluxos visuais, o que significa uma atividade sensível. Então, o fazer-se ver é uma operação metodológica que requer um movimento por parte do pesquisador, um deslocamento em relação à realidade experienciada. O fazer-se ver exige o desenvolvimento de qualidades sensitivas, fundadas na percepção do olhar, de sensibilidade para ver além do sujeito em ação, um desafio estético, concomitante ao fazer sentir. Aliado a isso, o projeto de design deve fazer sentir, como ato estético, que é relativo à sensibilidade e, para isso, o estranhamento é fundamental. Fazer-se ver, ainda, amplia a faculdade óptica e envolve a experiência estética do sujeito; portanto, também faz sentir. Dito isso, a referência será sempre ao fazer-se ver, como fazer ver e fazer sentir e suas implicações. Em síntese:

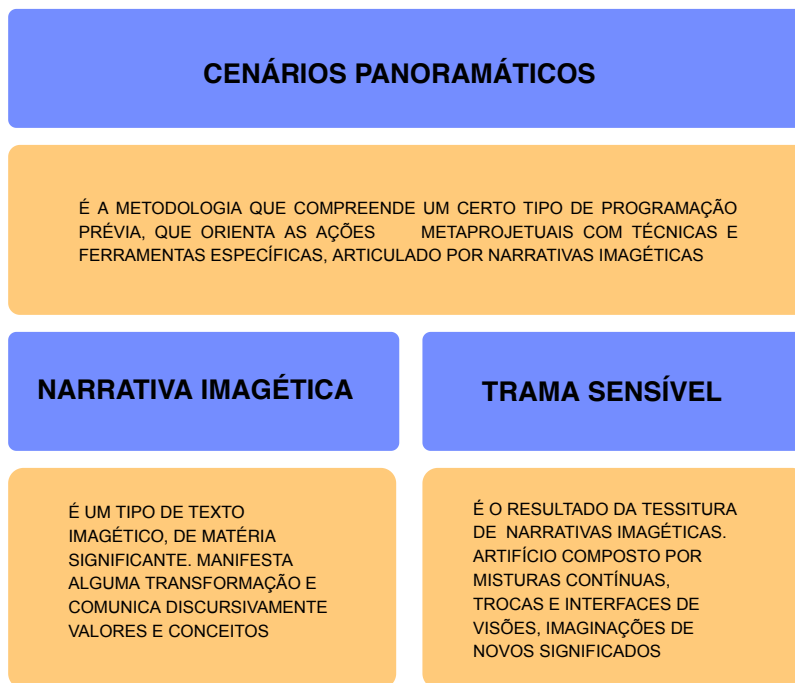
Figura 16 – Fazer-se ver



Fonte: elaborado pela autora.

Esse tipo de projeção pode ser representado por uma trama sensível, que é a tessitura de diversas narrativas imagéticas. A trama é sensível porque resulta de uma experiência estética. Pela ação de fazer-se ver, a trama coloca no campo da percepção o visível e o invisível. Assim como o conceito de trama de Canevacci (2001), entende-se a trama sensível como não linear, como artifício composto por misturas contínuas, trocas e interfaces de visões, associações e abstrações de linguagens visuais. A não linearidade da trama propicia o surgimento de novos significados a cada (re)montagem e a cada leitura que se realize a partir dela. E, desse modo, a tessitura da trama é realizada a partir de processos de significação semânticos e sintagmáticos.

Assim, três termos são interdependentes: cenário panorâmático, narrativa imagética e trama sensível. A Figura 17 apresenta a síntese desses conceitos:

Figura 17 – Síntese de cenários panorâmáticos, narrativa imagética e trama sensível

Fonte: elaborado pela autora.

6.3 A (RE)MONTAGEM

Projetar a partir de imagens fotográficas indica uma importante operação metodológica. Na perspectiva de Canevacci (2011, p. 90): “é na organização e na interpretação dos dados, e não na coleta, que se produz o método”. O conceito de montagem que Canevacci (2011) propõe é inspirado em Benjamin (1992) e refere-se ao tipo de montagem que caracteriza a arte e o cinema. A montagem cinematográfica, nesse sentido, é análoga à montagem industrial que, por sua vez, é a própria metodologia industrial. No cinema, a montagem é também o próprio processo cinematográfico. Por outro viés, a montagem de imagens como método foi e é amplamente abordada pelas artes nas mais diversas escolas, desde o dadaísmo até a poesia literária. São abordagens metodológicas de dimensão sensível que têm na produção de sentido uma abordagem comum.

A (re)montagem afasta-se do processo industrial, marcado por etapas e pela repetição, e aproxima-se de um processo sistêmico, complexo e dinâmico que resulta na produção de sentido. Por essa razão, também interessa a esta pesquisa

a perspectiva de que “a montagem pressupõe a fragmentação da realidade” (BÜRGER, 2012, p. 132). Para Bürger, existe uma diferença entre a montagem no cinema e a montagem na arte. No cinema, trata-se de um princípio técnico, que é responsável por criar a ilusão do movimento a partir da sequência de imagens. É, portanto, o princípio do próprio cinema, o que exige um rigor na sua aplicação – não há como alterar a técnica, o cinema sem a montagem não seria o cinema. Na pintura, a montagem tem um *status* de princípio artístico, ou seja, a arte não depende da montagem para continuar sendo arte, embora Bürger (2012) defenda que a montagem possa ser considerada como necessária à arte vanguardista. A obra “montada” aponta para o fato de ter sido composta de fragmentos da realidade: “ela rompe com a aparência de totalidade” (BÜRGER, 2012, p. 132). No cubismo, por exemplo, a montagem é responsável por destruir o sistema de representação visual vigente desde o Renascimento, é, portanto, um ato estético. Por conseguinte, o conceito de montagem, relacionado ao ato estético, também é (re)significado a partir da fotomontagem, que é um outro tipo de montagem, de natureza comunicacional, que utiliza distintas fotografias para criar uma nova obra.

A fotomontagem surge, assim, em um discurso crítico, como um ato estético, ético e político contra o regime nazista e contra a indústria cultural. Ao montar uma narrativa imagética a partir de fragmentos visuais de fotografias, produz-se um novo sentido representado por uma nova composição fotográfica. A (re) montagem, neste contexto, não é equivalente à fotomontagem, mas tem nos seus princípios estéticos uma inspiração. O artista, na fotomontagem, tem um controle sobre os fragmentos visuais que monta, pois a escolha de cada elemento figurativo é planejada *a priori*. De outro modo, na (re)montagem defendida neste trabalho, os fragmentos visuais devem ter origem aleatória.

A compreensão da produção de sentido dá-se pela compreensão dos processos de conotação e denotação; na conotação, a imagem carrega em si algo além da representação literal de um referente, a representação conotativa simbólica. Nesse ínterim, parece oportuno resgatar brevemente a semiótica conotativa de Barthes (2012a), inspirada na glossemática de Hjelmslev (1971), segundo a qual um sistema significativo é constituído por um plano de expressão (E) e um plano de conteúdo (C). A relação estabelecida entre (E) e (C) é o processo de significação (R). A conotação ocorre quando o primeiro sistema de significação tem relação com um segundo sistema, de modo que os dois sistemas estão implicados, mas, ainda sim, distintos. Nesse processo, um signo (E e C) produz um significado denotado; em um segundo plano, esse signo é E de um novo C, este de natureza conotativa, operado por analogias. A imagem denotativa opera em apenas um sistema de significação;

e a imagem conotativa, em mais de um sistema, sobreposto e acoplado pela E. As operações decorrentes dessas implicações têm potencial criativo, pois produzem novos sentidos em processos que vão além da objetividade imediata da imagem. Para Barthes (2012a), o plano da conotação é cultural, descontínuo e simbólico. A denotação, então, seria a mensagem literal e contínua; e a conotação, o potencial criativo que a fotografia (e também as demais linguagens) possuem.

As fotografias que servirão de insumo projetual e estarão presentes nas narrativas imagéticas tecidas na trama sensível devem ser conotativas. Diversos sistemas de significação estarão operando as narrativas, que se apresentarão, por vezes, confusas, ambíguas e contraditórias; principalmente, não serão objetivas, pois a objetividade é própria da denotação. É o que confere à trama um tipo de estranhamento, e a partir da interpretação do seu sentido pode-se produzir um novo significado. Para Bentz (2015, p. 238), “na dimensão narrativa, é necessário um sujeito operador com condições de executar ações que materializam as transformações”. As imagens são importantes operadores metodológicos que atuam no diálogo entre diferentes culturas; ao (re)montá-las, nós as transformamos, e, com isso, novos sentidos são produzidos.

Portanto, a perspectiva de Canevacci (2005, p. 164) ganha relevância, pois considera a montagem “como método labiríntico [...] a ser liquidificada com tramas multifacetadas e polifônicas. Creio que na montagem labiríntica ocorram os pontos de vista mais inovadores dos últimos anos”. Se o projeto de design é um percurso narrativo, os cenários panorâmáticos são processos projetuais construídos por narrativas imagéticas.

6.4 FRAGMENTAÇÃO

As imagens a serem (re)montadas são fotografias fragmentadas. Esta proposta potencializa a transformação da realidade e ainda fomenta a condição de estranhamento, necessária à produção de sentido. As fotografias utilizadas como insumo projetual devem ser fragmentadas aleatoriamente, diferentemente do que ocorre na fotomontagem, em que o artista seleciona com precisão os fragmentos visuais que farão parte da composição da obra, em um percurso narrativo controlado. O que se pretende é promover o contrário e não orientar, de forma prescritiva, esse percurso narrativo, mas, sim, favorecer a imaginação com a aleatoriedade dessa fragmentação. Se as fotografias fossem utilizadas sem serem fragmentadas aleatoriamente, o percurso narrativo estaria cerceado, de algum modo, haveria o risco de que o percurso projetual fosse condicionado pelas imagens. Assim, distintos sistemas de significação são sobrepostos pelas imagens conotativas. Ainda sobre

a fragmentação, Bürger (2012, p. 139) destaca que “a inserção de fragmentos de realidade transforma de maneira radical a obra de arte. [...] e que, como signos as partes não se referem mais à realidade, elas são a realidade”. Para Rancière (2012, p. 14), “a fragmentação não quebra o encadeamento narrativo, simplesmente opera um jogo duplo em relação a ele”. Para o autor, imagem nunca é uma realidade simples. As imagens, a exemplo do cinema, por serem fragmentadas, “são antes de mais nada operações, relações entre o dizível e o visível, maneiras de jogar com o antes e o depois, a causa e o efeito” (RANCIÈRE, 2012, p. 14).

A fragmentação das imagens deve ser aleatória, para isso a utilização de padrões visuais (patterns) é recomendada. Um *pattern* pode ser extraído das próprias imagens para servir como padrão para a fragmentação de todas as imagens ou pode ser escolhido ao acaso. Os fragmentos visuais, pelo exercício das sensações, perturbam e inserem novos objetos no campo da percepção. E assim, com a (re)montagem dos fragmentos visuais, a realidade como percebemos pode ser alterada. Para Canevacci (2001), a potencialidade do método significa multiplicá-lo em seu próprio agir, ou seja, o método não restringe o percurso de investigação. A proposta é, então, potencializar o método através de uma (re)montagem de fragmentos visuais em um fluxo visual que envolva o designer e o os sujeitos relacionados ao projeto de design, que resultam em tramas sensíveis, articuladas por narrativas imagéticas.

Sabe-se que o percurso projetual é um caminho de incertezas, erros e equívocos, antes que de certezas. À luz desse diálogo teórico-metodológico, pela (re)montagem, as imagens fotográficas podem ser articuladas em uma tessitura de fragmentos visuais representada por tramas sensíveis. Esse é o mesmo processo da percepção, interpretação e transformação da realidade, em uma visão utópica. O estranhamento é o que pode favorecer a imaginação, pois corresponde ao ato estético. O resultado desse processo manifesta-se por novas visões de realidade utópicas, percepções de mundo tecidas em cenários panorâmicos, que carregam a pluralidade/diversidade dos pontos de vista de diferentes sujeitos. As tramas, portanto, são uma tessitura de diversas narrativas imagéticas que se inter-relacionam, são a materialidade dos cenários panorâmicos.

6.5 FAZER-SE VER

Se é a cidade um importante lócus de atuação para o design, é a etnografia visual que pode inspirar o design no desafio de experienciar esse espaço significativo, pois permite perceber, interpretar e também transformar a cidade, a partir da fotografia. É importante lembrar que o registro visual como metodologia

etnográfica foi inaugurado por Bateson e Mead (1962) e permitiu que fosse construída uma narrativa discursiva visual, o que inspira a nossa narrativa imagética. Essa atividade exige do fotógrafo uma ação reflexiva, um fazer-se ver, que supera a relação sujeito-objeto. Para isso, é preciso um olhar sensível e emocionado, é preciso que o fotógrafo se transforme na coisa que vê, no ver.

A etnografia visual de Canevacci (2011) é desregrada, pois não busca classificar, agrupar e hierarquizar os dados, mas coloca o sujeito pesquisador no fluxo visual da realidade observada. Canevacci (2011) inspira o método que envolve percepção, interpretação e transformação da cidade, uma vez que conduz o designer para uma experiência estética. Esse mesmo autor explica que, ao olhar para a cidade, é preciso tornar familiar o estranho e estranhar aquilo que é familiar, perceber os signos. “A etnografia olha obliquamente para todos os arranjos coletivos, distantes ou próximos” (CANEVACCI, 1993, p. 35). Ao estranhar algum signo, o sujeito assimila o seu sentido, no lugar da sua negação. Segundo o autor: “É necessário, pois, aprender a observar os produtos individuais da comunicação visual como se fossem exóticos, utilizar um olhar não familiar por parte do observador e modificar a própria sensibilidade perceptiva de “fazer-se ver” (CANEVACCI, 2001, p. 14).

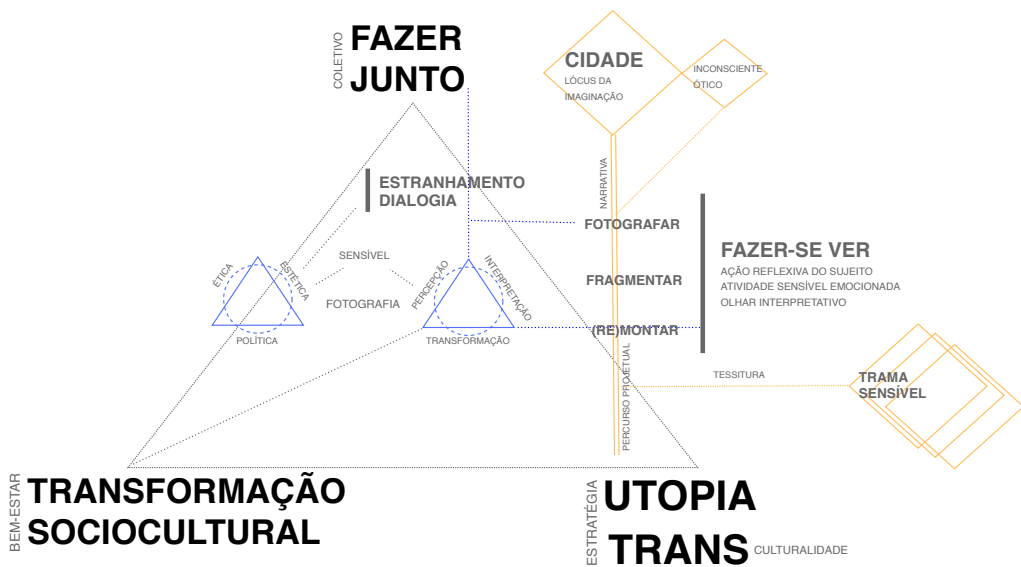
Esse tipo de etnografia, proposto por Canevacci (2001), tem uma diferença substancial em relação à etnografia tradicional. Para o autor, interessa, nessas imagens, o estranho, as diferenças culturais, aquilo que se manifesta como novo, como diferente, e não as analogias e semelhanças propostas pela antropologia. Uma questão emerge nesse panorama: diante dos signos que se apresentam no espaço comunicativo urbano, o antropólogo descreve e interpreta a cidade, o designer a transforma. Então, não poderia o design se apropriar dos métodos etnográficos para produzir aquilo que um antropólogo, com maior propriedade, faria, mas para (re)significar os seus processos metaprojetuais.

Se o design estratégico está comprometido com a transformação sociocultural, a tríade percepção (sensibilidade), interpretação (significação) e transformação (produção de sentido) torna-se condição *sine qua non* para a projeção. Pontua-se, assim, que os processos de significação estão implicados nos processos de projeção.

A proposta não é verificar na realidade algum tipo de verdade, mas, pela experiência, construir um caminho próprio, um método que tem na metodologia o seu alicerce e, também, a possibilidade de se movimentar durante o percurso. Ou seja, a metodologia abre caminhos que são explorados a partir do método. Experimentar, neste caso, é uma atividade metaprojetual de dimensão sensível, que exige uma ação reflexiva por parte do designer, que é também o sujeito

pesquisador. Nesse momento é preciso compreender que o método que enfrenta a cidade também deve ser polifônico. A polifonia, enquanto método, multiplica os pontos de observação e os estilos de representação a respeito do mesmo objeto (CANEVACCI, 2011) em uma ação subjetiva, que coloca o sujeito em relação com o objeto, tornando-se coisa que vê. Para Canevacci (1993), a polifonia está no objeto e no método. Entendemos que a metodologia em formulação favorece um método polifônico. Essa metodologia de projeção por cenários panorâmicos está representada na Figura 18.

Figura 18 – Metodologia para projeção por cenários panorâmicos



Fonte: elaborado pela autora.