

**DESIGN
DE ARTEFATOS
DIGITAIS
DESIGN
[em fronteira]**



OS PROBLEMAS ESTÃO VIVOS! TECNOLOGIAS DO SENSÍVEL ATRAVÉS DE GESTOS, DESVIOS E IMPROVISOS NO DESIGN.

Maira Pereira Gouveia Celho (discente) / UFPE

Oriana Duarte (orientador) / UFPE

Maria Cristina Ibarra (co-orientador) / UFPE

RESUMO

É possível afirmar que o design trata do campo do projeto para elucidar caminhos para os desafios contemporâneos. Muitas vezes focado nos humanos, e especialmente num tipo especial de humano (a categoria de um espécime cis hetero branco de classe média ou alta), o design se apresenta tradicionalmente como um campo voltado para resoluções mercadológicas de convirjam ao consumo de uma classe para agregar valor, benefícios e lucro às classes dominantes. Neste ensaio buscamos pensar o modo hegemônico de operar do design e contrapondo e tecendo reflexões sobre modos não hegemônicos de encarar os problemas a partir da perspectiva da pessoa projetista. Assim acompanhamos alguns caminhos, desvios e improvisos possíveis ao propor resoluções projetuais, procurando colocar em pauta a impermanência, instabilidade, a importância do processo e o caráter sempre provisório da solução a partir das perspectivas de um design participativo e decolonial, apresentando o conceito de “tecnologias do sensível”.

Palavras-chave: Design participativo; Decolonialidade; Tecnologias do sensível; Escritas de si; Prática reflexiva;

1. DESIGN E OCIDENTE

Ao pensar o design historicamente, enquanto um campo estruturado de atuação no mercado, bem como enquanto ciência e disciplina de estudos estruturada, convém-se que a área surgiu em meados no final do século XVIII e início do século XIX concomitantemente aos processos da Revolução Industrial ocorridos, inicialmente na Inglaterra e posteriormente em outros países europeus. Neste período a economia da agricultura e trabalhos manuais, que utilizavam o trabalho humano, animal e energia hidráulica foram substituídos por máquinas a vapor, eletricidade e petróleo gerando êxodo rural, modificação das relações trabalhistas e sociais e uma nova configuração urbanística e fabril. O processo que foi revolucionado não foi somente o de produção e consumo de bens materiais, mas uma ontologia, ou seja, modificou-se o modo de se relacionar com o mundo (FEDERICI, 2018). O Design, anteriormente denominado em alguns cursos de Desenho Industrial, teria surgido então durante a Revolução Industrial devido à necessidade de um projeto que aperfeiçoasse a produção nas etapas de execução.

Os procedimentos estabelecidos pelo campo do design foram de grande ajuda para a industrialização, aperfeiçoando financeiramente as produções, mecanizando processos, utilizando um menor número de mão de obra qualificada e resultando numa maior produção em menor tempo. Assim, o design se consolidou enquanto o campo do projeto de produtos, métodos e ferramentas e teve papel fundamental na automatização de tarefas, na eficiência de processos, no barateamento de custos e também no embelezamento (ou criação de atração) dos bens de consumo.

Entretanto o design, não coincidentemente, só vem a se estabelecer como campo formal de atuação e formação, como campo disciplinar, a partir da segunda guerra mundial e do século XXI, após as experiências de alguma forma bem sucedidas de experimentação de ferramentas,

materiais e processos ocorridas na Bauhaus, e de uma guerra que causou o exílio dos principais expoentes desta escola, popularizando sua metodologia por outras partes do globo. Muitos dos grandes nomes da Bauhaus foram para os Estados Unidos, país não atingido imediatamente pela guerra e que fervilhava com um crescimento econômico após uma grave recessão em 1929.

A partir dos anos 50 o que vemos é o campo do design assumir um novo contorno, ligado não tanto a procedimento fabril e de otimização de processos, mas especialmente ao caráter estético e ao incremento do apelo de vendas dos produtos construídos, bem como assumindo uma relação mais estreita com a arte e com processos de experimentação de novos materiais. Assim, o design passará a atuar cada vez mais intimamente com departamentos de marketing e vendas do setores fabris.

Como aponta Escobar, os trabalhos em torno do nosso campo de estudo deixam a desejar ao pensar insuficientemente esta ontologia na qual foi fundado o campo do design. O autor afirma que “muito poucos desses trabalhos questionam o fundamento cultural e filosófico de onde surge a prática do design (num sentido amplo, a modernidade capitalista patriarcal). No entanto, essas tendências revelam a existência de um campo em construção de “estudos críticos de design” (ESCOBAR, 2016). A ausência desse debate tem mostrado que há uma necessidade contundente de repensar os pilares ontológicos e epistemológicos, ao tomarmos em conta o papel estratégico que o design desempenha no contexto econômico e social de transformações contemporâneas que têm-se convencionado chamar na comunidade científica de Antropoceno.

O Antropoceno, termo que suscita debates, é um conceito que busca demarcar as mudanças geológicas irreparáveis causadas na terra pelas ações humanas. O termo continua a ser debatido e questionado, por generalizar, em toda a espécie humana, a autoria de alterações causadas por algumas categorias específicas de humanos, e modos de atuar desses

grupos. Assim surgem termos como o Capitaloceno (que pontuam no sistema capitalista e mercantilista), o Plantationoceno (que aponta para as monoculturas, e num modo de operar específico da colonialidade sobre a terra, natureza e animais), o Negronoceno (modos de exploração escravagistas e racial dos humanos pelos humanos) entre outras denominações que tentam buscar modos de se referir a responsabilidade de alterações globais que tornam hostil ou mesmo impossibilitam o habitar da vida na terra por modos de pensar e atuar de alguns grupos humanos (HARAWAY, 2016; FERDINAND, 2020).

Ou seja, é preciso pontuar os contextos políticos e culturais que delimitam o modo como traçamos caminhos no design para que possamos compreender como as ferramentas, objetos e metodologias que projetamos afetam e projetam indissociavelmente nossos modos de ser e estar no mundo. Assim buscamos a partir deste ensaio refletir a partir do elucidado por Simonsen e Robertson que afirmam que “encontramos as questões mais profundas do design quando reconhecemos que ao projetar ferramentas projetamos modos de ser/existir”(SIMONSEN E ROBERTSON, 2013, tradução nossa).

Neste ensaio, buscaremos expor e refletir algumas das questões que evidenciam o caráter insuficiente de pensar o design a partir da perspectiva ocidental, tendo em conta que a capacidade inventiva e projetiva, de criar e estruturar soluções da espécie humana, se evidencia muito antes da estruturação cultural e filosófica dos países europeus e do norte global. Buscaremos questionar o fundamento de onde surge a prática do design para propor outras formas de encarar os desafios do contexto contemporâneo através deste campo de atuação.

2. HOMO FABER, HOMO LUDENS, HOMO MAGISTER... COMO SE CONSTITUI A HUMANIDADE?

Ao pensar a etimologia da palavra design, vemos que a mesma se origina do latim e significa o verbo “*designare*”. O verbete é traduzido como determinar, mas significa mais ou menos: demonstrar de cima. Dentro desta palavra temos ainda a implicação dos sentidos de desígnio (intenção, vontade) e de desenho (configuração, forma, modo). Ao pensar esses significados e relações de maneira aprofundada, vemos que design está ligado a uma ação de demonstração, ou seja, de elucidar algo. O que seria esse algo? O planejamento ou projeto, ou seja, um sonho, uma ideia, um esboço, um conceito, uma configuração que parte da vontade de execução. O design seria assim: *demonstrar, dar a ver, fazer algo para*.

O que separa os seres humanos da maioria dos outros animais, não é exatamente ou somente a capacidade de criar ferramentas. Muito pelo contrário, há provas de que vários outros animais, não somente macacos e mamíferos, como também corvos e polvos, possuem a habilidade de encontrar, manipular, guardar e até mesmo combinar diversos “objetos” encontrados na natureza para se proteger, buscar comida e até mesmo brincar (MORRIS, 1969).

O que vemos ao estudar a relação homem, projeto, objetos e natureza, é que aquilo que separa o homem dos outros seres vivos é sua capacidade de partilha de ideias para gerar melhorias nas coisas e nos elementos naturais. Morris (1969) e Yuval (2015) afirmam que por muitos milênios as ferramentas utilizadas pelos seres da espécie *sapiens sapiens* não tiveram modificações significativas, mas que nesses muitos anos a capacidade de socialização das ideias e partilha dos usos, bem com o incremento da criatividade para utilização dessas ferramentas originárias, se tornou mais complexa e inventiva a cada geração.

Assim, o que podemos supor em torno das tecnologias que nos cercam é que sua potência não está contida em si, e sempre no uso que fazemos delas, e mais importante: coletivamente. Assim, o ser humano contemporâneo, a espécie sapiens *sapiens*, ou seja, a espécie que sabe que sabe, trata de uma espécie que reconhece, classifica, sistematiza, teoriza e partilha seu próprio conhecimento em torno do mundo. Uma espécie que evolui enquanto evolui sua capacidade de viver em sociedade. Ou seja, somos a espécie capaz de socializar nossos aprendizados. Apta a complexificar as relações que cria.

Dessa forma podemos pensar que não somente o *Homo Faber* como defende Flusser (2009), ou seja, um humano fabricante, com capacidade de inventar ferramentas e melhorias processuais na fabricação, mas a raiz do design, sua radicalidade, estaria sobretudo na partilha das ideias, na capacidade de improviso, de ludicidade, para utilizar a mesma ferramenta de diversas formas e solucionar diferentes problemas. Somos portanto também o *Homo Ludens* de Huizinga (2019), e não somente isso, nossa unicidade e singularidade como espécie reside ainda na capacidade da partilha de soluções, de contação de histórias, de brincar junto para registrar essa inventividade a partir do gesto cotidiano, somos assim também o *Homo Magister*.

Pensamos que aí reside a potência do design e do projeto: na tecnologia do sensível, esta tecnologia que busca um incremento na capacidade de fazer com. A sensibilidade aqui se baseia em modos não hegemônicos de "*sentipensar*" o processo criativo. Ou seja, a partir do conceito de Fals-Borda (2014) que propõe uma integração entre o campo do racional e do vivido na esfera emocional.

No seio desse pensamento sentipensante estão várias das vertentes contemporâneas do design, especialmente o Design participativo e a decolonialidade. Assim buscaremos evidenciar aqui a importância não exatamente de uma solução final, mas especialmente do processo através

do qual se cria uma resposta. Vemos que “Dentro do Design Participativo, o que está sendo projetado é tanto o produto ou artefato tecnológico quanto o processo que permite que diferentes participantes se envolvam na concepção deste produto”(SIMONSEN E ROBERTSON, 2013, tradução nossa). Buscamos assim destrinchar caminhos para pensar o projeto no contexto atual de modo a propormos essa sensibilidade ao gerar e aplicar tecnologias dentro do nosso campo de estudo.

3. DESIGNS COM OUTRES: PARTICIPATIVIDADE E DECOLONIALIDADE

Recentemente ao imergir no livro “Quando as espécies se encontram” (HARAWAY, 2023) foram desveladas possíveis imagens que elucidam o que são as “tecnologias do sensível”. Depois de ler as páginas iniciais do livro, fizemos o movimento de aproveitar o dia ensolarado para correr, esporte que temos praticado de forma casual desde a pesquisa de mestrado. Enquanto corria, processava as imagens propostas no livro, obra na qual a filósofa insiste mais uma vez na necessidade de pensarmos uma congregação entre máquinas, e seres vivos para além da espécie que sabe que sabe. Esses “aléns”, outros seres com outros modos de consciência e existência que parte da comunidade científica tem convencionalmente chamar de “mais-que-humanos”. O olhar agudo, sempre humorado e perspicaz desta mulher, que insiste em apresentar-nos outros modos processar as informações, ficou vibrando no corpo ao longo do exercício de praticar simultaneamente a corrida e o pensamento, e paulatinamente foram se revelando relações de tensionamento que um corpo precisa vienciar ao criar uma tecnologia.

Como propõe Ursula K Le Guin, no nosso imaginário as tecnologias estariam ligadas às armas, conforme a autora todos já teríamos ouvido tudo sobre paus, lanças e espadas, sobre objetos projetados para esmagar e espetar e bater, as longas coisas duras, “mas ainda não ouvimos nada sobre

a coisa em que se põem coisas dentro, sobre o recipiente para a coisa recebida” (K. LE GUIN, 2020, p.13). Como poderíamos então subverter nossos processos de consumo e produção para criarmos dentro de uma perspectiva da emergência, no sentido de emergir coletivamente dentro das urgências que o tempo do mundo contemporâneo nos apresenta?

A resposta talvez perpassasse a proposta de Escobar que informa: “A determinação coletiva para as transições, entendida em sentido amplo, pode ser vista como uma resposta à urgência da inovação e da criação de novos modos de vida não exploratórios baseados nos sonhos, desejos e lutas de tantos grupos e povos em todo o mundo.”(ESCOBAR, 2016). Precisamos rever nossos sonhos e desejos antes de adentrar o processo criativo. Assim vemos que no processo do Design Participativo, o que está sendo projetado é tanto o produto ou artefato tecnológico quanto o processo que permite que diferentes participantes se envolvam na concepção deste produto (SIMONSEN & ROBERTSON, 2013). As tecnologias usualmente são ferramentas que os homens criam para intervir no mundo de forma que o torne mais palatável/acolhedor para a existência humana, ou para a existência de algum grupo de humanos.

Assim propomos que tecnologias do sensível são a possibilidade de ser espada e bolsa simultaneamente. É a busca de uma participatividade no campo propositivo para que haja essa integração com o mundo através do design. Conforme exposto acima, podemos vivenciar como essa tensão se constitui nos esportes. Na prática de um esporte há sempre uma negociação entre forçar e ceder. Entre chegar perto do limite do corpo e simultaneamente saber escutar esse corpo para saber a hora de parar. Assim, observamos a integridade do “sentipensar” de Fals-Borda, num movimento de sempre disponibilidade e descoberta, precisamos estar sem em negociação de um limiar, de uma borda de si mesmo.

Nos esportes, na dança e em qualquer aprendizado que requer uma imersão corpórea, também se desenvolve gradativamente, às vezes aos

poucos, às vezes de maneira abrupta, uma emoção na esfera hormonal. Adrenalina, endorfina, serotonina: os exercícios mexem com o *eros*. Com a esfera do prazer e das redescobertas de si mesmo. Do medo e do gozo.

O mesmo processo de disponibilidade e escuta mútua é demonstrado por Haraway nos seus relatos sobre a prática do esporte de *agility* com sua cadela. No esporte é preciso que as parceiras se comuniquem e comunguem a cada ínfimo momento. Qualquer interrupção, mesmo por milésimos de segundos, perturbam o resultado. Como elucida Ingold “Se fossemos apenas passivos em meio à experiência, seríamos submersos por ela e seríamos incapazes de dar uma resposta.” (2012). Assim é necessária uma escuta e um improviso em constante *intração*¹, é preciso haver a capacidade de escuta para elaborar-se a resposta, é preciso atividade e movimento mútuo.

Por isso um design que se propõe ser ético com o mundo e com aqueles que cria, nunca pode estar totalmente preso a uma ferramenta. A ferramenta (tecnologia) é apenas parte do jogo. As regras e o treino no esporte *agility*, bem como o relógio na corrida é parte da proposta. Mas há outros saberes que precisam fazer parte da experiência ao criar/ser uma tecnologia do sensível. Saber escutar o chão, o sol, a própria respiração, reconhecer limites e brincar com os limites é parte indissociável do processo. É preciso contar também com a escuta, a disponibilidade, ou seja, o sensível, a ecceidade do ser com. Nisso confluímos com a imagem de Fals-Borda do sentipensamento.

¹ Segundo a autora, a *intração* é parte de sua teoria do realismo agencial, que trata o reconhecimento dos emaranhados em que nos constituímos. Nas palavras da mesma: “Em minha elaboração realista agencial, os fenômenos não marcam apenas a inseparabilidade epistemológica do observador e do observado, ou os resultados das medições; em vez disso, os fenômenos são a inseparabilidade ontológica de componentes agencialmente intra-atuantes” (2007, p. 33, Tradução nossa).

4. TECNOLOGIAS DO SENSÍVEL

A tecnologia como se apresenta hoje está fadada a falhar pois está focada nas ferramentas do design e num processo de intervir, sem ter portanto a capacidade de imergir. Essa imersão precisa acontecer simultaneamente e durante todo o processo, pois os problemas estão vivos! Ou seja, a vida não se fixa em pontos. Pelo contrário, ela se constitui num processo de fluidez, imprevisibilidade, impermanência. Portanto é preciso acolher a dinamicidade da vida, seu inacabamento.

Não podemos, porém, romantizar o campo do sensível. Cairíamos, se o fizéssemos, no mesmo erro cartesiano de busca de dicotomias e no reducionismo de um pensamento maniqueísta. Pensar e propor a busca por uma sensibilidade, sem considerar as capacidades tecnológicas e inventivas da mente humana seria insuficiente para enfrentarmos os desafios desencadeados pela alta complexidade da vida e dos modos de habitar a terra.

Como as serpentes irmãs duplas e as fitas de DNA apresentadas de Jeremy Narby (2020), necessitamos das duas correntes de informação, das duas formas de pensar, para de fato gerar a “inovação” no design. A inovação não como o “melhor” positivista focado num progresso, mas no sentido de diferente, criativo, cosmogônico, de tecnodiversidade (apresentada por HUI, 2020). Uma inovação capaz de criar mundos e pluriversos² de vida: da criação do excêntrico, original, desconhecido, ou seja, num sentido de de criar outros mundos, da heterogeneidade para o campo do design em relação ao mundo. Não abriremos mão da nossa capaci-

² 3 Conceito de Arturo Escobar em “Designs for the Pluriverse. Radical Interdependence, Autonomy and the Making of Worlds” livro no qual o autor defende a possibilidade de pensar a decolonização dos modos de existência a partir da possibilidade de pensar diversos mundos, ou seja, os pluriversos. Nas palavras do autor: “Hoje, a diferença está incorporada para mim de forma mais poderosa no conceito de pluriverso, um mundo onde cabem muitos mundos, como os zapatistas colocaram com clareza impressionante.” (2016, p.16, Tradução nossa do original: Today, difference is embodied for me most powerfully in the concept of the pluriverse, a world where many worlds fit, as the Zapatista put it with stunning clarity).

dade de pensar, criar e intervir, mas como podemos fazer essa intervenção de um modo não destrutivo?

A resposta estaria na disponibilidade e a escuta, ou seja, o sensível, entram nesse sentido, do imprevisto e da observação. Há formas de projetar que observam, escutam e imergem na natureza, corresponde com outros seres, se torna disponível no encontro, para assim, não exatamente intervir no mundo, mas sobretudo emergir dele para experimentar possibilidades de cocriação. Assim, buscamos essa possibilidade de descolonizar modos de pensamento e propor um projeto participativo.

O que o design tem feito reiteradamente, é, infelizmente, intervir voltado para demandas de um mercado movido pela necessidade de um consumo conspícuo, de bens materiais, de experiências ou de modos de vida. Um modo de configuração econômica e política que ignora o mundo real e projeta baseado numa especulação financeira em que as rodas da máquina da produção e comercialização nunca podem ser pausadas. Assim, o design projeta para um mundo em que a espécie humana busca usar, acumular, ostentar e não o usufruir, o fluir, o imergir.

Outras comunidades e modos de habitar propõem uma busca (ou retorno ao usufruto), ou seja, um modo de habitar o planeta em que não nos sintamos donos. Em que não seja possível o esgotamento planetário, pois a forma de vivenciar e se apropriar dos bens permitem uma circulação da energia vital. Assim propomos uma via de sensibilidade ética que permite o *ser-criar-com*. “Aprender a como se dirigir aos seres estudados não é o resultado de um entendimento teórico-científico, é a condição desse entendimento” (HARAWAY, 2022, p.) e dessa forma buscar a “response-ability”, ou seja, uma habilidade de resposta responsável aos problemas deflagrados. Corresponder com, ou seja: estar em relação (INGOLD, 2012).

5. GESTOS SIMPOIÉTICOS E DESIGN NA EFEMERIDADE

Assim, percebemos que o contraponto possível à lógica da acumulação, é a observância do trabalho enquanto co-laborar e e-laborar, estando atento ao processo e do usufruto, enquanto uma fruição no processo de manejar, manipular, empregar. Como podemos servir-nos da terra sem a lógica do abuso, do esgotamento e do desperdício, mas de vivenciar a abundância da vida de modo em que ela gere generosidade, compartilhamento, profusão de mais vida e não escassez, desigualdade e pobreza? Segundo povos ribeirinhos, quilombolas e originários entrevistados por Eliane Brum, a pobreza é precisar de dinheiro, ser pobre é não poder viver com simplicidade para os povos ribeirinhos, indígenas e quilombolas (2021). Pobreza é precisar modificar a floresta, é ter que viver numa casa construída.

A pergunta é, portanto, como lidar com nossos vestígios sobre o mundo? Ou ainda, que vestígios queremos deixar? Viver deixa rastro. Cada gesto, respiração, cada toque, cada momento em que um ser vive reverbera em outros. Somos *simpoiéticos* (ANASTASSAKIS, 2020). Repercutimos no mundo. Criamos, somos e modificamos mundos a cada pulsar de existência. Atualmente, somos uma espécie com 8 bilhões de exemplares repercutindo. através de cheiro, de dados, de fotos, de linhas escritas sobre o papel como estas.

Somos pequenos aglutinados de DNAs, bactérias e células gerando modos de vida, de existência nas estradas, nas ruas, ônibus, nas escolas, nas casas, nos campos, nas prateleiras de supermercado ao escolher produtos, nas fábricas ao produzi-los, nos bares e nas festas ao bebermos e nos mais recônditos lugares da existência galgamos montanhas e mergulhamos nas profundidades do oceano para descobrir modos de existir no mundo. Criamos e aprendemos.

Notando a afinidade entre as palavras “comunicação” e “comum”, Ingold se interessa em como indivíduos com diferentes experiências de vida podem chegar a um acordo – um grau de mentalidade semelhante que lhes permita conduzir suas vidas juntos. O autor propõe que talvez seguindo o precedente medieval, pode-se transformar “comum” em um verbo; comunicar seria então “comungar” (INGOLD, 2020, p. 19). Criar comunidade versa sobre reencantar o mundo coletivamente (FEDERICI, 2020), e assim podermos nos emocionar, sentir uns aos outros para que haja essa possibilidade de comunicação e resposta. É o que Haraway define como *Cum panis*, ser companheiros. Compartilhar a mesa, o pão, a abundância dos alimentos e da vida. Estar juntos para estar vivos. Como proposto por Escobar, que possamos tecer-nos coletivamente. O autor nos congrega: “sejamos tecelãs, sanadoras e cuidadoras conscientes desse tecido complexo que é a vida” (ESCOBAR, 2016).

Essas imagens evocam a necessidade de estar atento aos gestos. Gestos são trechos de movimento. Pedacos de um fluxo. No gesto apreendemos um pedaço de realidade, que comunica. No gesto encontramos a metonímia. Atentamos ao movimento de um corpo vivo, ao espasmos voluntários ou involuntários das mãos, braços ou cabeça cabeça, que revelam estado psicológico ou intenção de exprimir ou realizar algo; os gestos são trechos de desenhos do corpo, acenos, mímicas que desvelam sensações e desejos ou repulsas.

O gesto pode ser um trejeito, um vício, um modo específico. Pode ser um chamamento, um convite, uma atitude de abertura. Também pode ser um aceno, um modo de afastar-se de negar, de proteção ou de despedida. Assim, buscamos pensar o design como um gesto de acolhimento e escuta, sempre transitório, fugaz. Aqui pensamos o design como algo contingente, efêmero, interino, momentâneo, passageiro, precário, provisório, temporário, transitivo.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tive, ao longo do texto, o intuito de elucidar o conceito de tecnologias do sensível, ou seja, uma forma de intervir no mundo baseada na escuta, na disponibilidade, na correspondência e na cocriação. Aqui busquei modos de pensar a vida e o design voltado não somente para humanos mas também para os mais-que-humanos e simultaneamente refletir sobre as impossibilidades e paradoxos apresentados nesses encontros e desvios. Assim, proponho compor gestos (sempre transitórios e fugazes) de compreensão, apreensão, imersão e emergência no mundo .

A habilidade de gerar respostas através de gestos, desvios e improvisos no design trata portanto de reconhecer que os problemas estão vivos, e compreender a necessidade do acolhimento, do jogo, da brincadeira e do lúdico. Assim, se os problemas estão vivos: não temos como intuito matar os problemas. E se os escutarmos e criarmos com eles uma dança cósmica? Na dança (assim como no design), não há estaticidade, o projetar da vida precisa estar vivo: está em constante transformação. Não é possível projetar com fixidez. A solução, a resolução, o “sucesso” são sempre de provisórios. A vida é um jogo em constante tensionamento de forças. Assim precisamos pensar um design vivo, disponível à vida:

Estar disponível é estar sensível aos chamamentos que nos chegam, aos sinais mais diversos que nos apelam, ao canto do pássaro, à chuva que cai ou que se anuncia na nuvem escura, ao riso manso da inocência, à cara carrancuda da desaprovação, aos braços que se abrem para acolher, ou ao corpo que se fecha na recusa. É na minha disponibilidade permanente à vida que me entrego de corpo inteiro, pensar crítico, emoção, curiosidade, desejo, que vou aprendendo a ser eu mesmo em minha

relação ao contrário de mim. E quanto mais me dou à experiência de lidar sem medo, sem preconceito, com as diferenças, tanto melhor me conheço e construo meu perfil (FREIRE, 1999, p.152).

Um design que intervém e que aguarda. Um design não alavanca somente alavanca (FLUSSER, 2009), que intervém e modifica o mundo, mas simultaneamente um design bolsa (K. LE GUIN, 2020) capaz da escuta, do acolhimento que no seu interior é um útero, que gera vida. Um design pulsante, capaz de criar pluriversos. Capaz da diferença. Esse texto buscou pensar caminhos para estimular um projeto que permita que nossas ferramentas criem objetos que abundem vida e não morte e destruição.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à CAPES pelo aporte financeiro que tem permitido a realização desta pesquisa. Também gostaríamos de agradecer aos colegas de pós-graduação da disciplina de Design Participativo ofertada pela professora Cristina Ibarra pelas discussões profícuas que contribuíram de forma essencial à realização do presente ensaio.

REFERÊNCIAS

ANASTASSAKIS, Zoy. **Refazendo tudo: confabulações em meio aos cupins na universidade**. Rio de Janeiro: Zazie, 2020.

BORDA, Orlando Fals. **Ciencia, compromiso y cambio social – Antología**. Herrera Farfán Nicolás Armando/López Guzmán Lorena. (Comps.). Montevideo: El Colectivo – Lanzas y Letras – Extensión Libros, 2014.

BRUM, Eliane. **Banheiro òkòtó: Uma viagem à Amazônia Centro do Mundo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2021.

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

ESCOBAR, Arturo. **Contra o terricídio**. Tradução: María Cristina Ibarra. Palestra principal da Participatory Design Conference 2020 – Manizales (Colômbia). Disponível em: <https://www.n-1edicoes.org/textos/190>. Acesso em: 12 de Abril de 2023.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**. Rio, 2009.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2010.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2010.

FEDERICI, Silvia. **Reencantando o mundo**. São Paulo: Elefante, 2020.

HARAWAY, Donna. **Staying with the trouble**. Duke University Press Books, 2016.

HARAWAY, Donna. **Quando as espécies se encontram**. São Paulo: Ubu, 2022.

hooks, bell, **Ensinando a transgredir**: a educação como prática de liberdade. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2017.

HUI, Yuk. **Tecnodiversidade**. São Paulo: Ubu, 2020.

INGOLD, Tim. **Antropologia e/ou como educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2020. Co-leção Antropologia.

INGOLD, Tim. **Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais**. Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, ano 18, n. 37, p. 25-44, jan./jun. 2012.

KRENAK, Ailton. **Futuro ancestral**. São Paulo: Companhia das Letras, 2022.

LE GUIN, Ursula K. **A teoria da bolsa da ficção**. São Paulo: N-1 Edições, 2020.

MORRIS, Desmond. **O macaco nu**. São Paulo: Record, 1969.

NARBY, Jeremy. **A serpente cósmica**. Rio de Janeiro: Dantes, 2020.

SANTOS, Antônio Bispo dos. **Colonização, quilombos: modos e significações**. Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia de Inclusão no Ensino Superior e na Pesquisa - INCTI Universidade de Brasília - UnB; Programa Institutos Nacionais de Ciência e Tecnologia - INCT Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - CNPq Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação - MCTI, 2015.

SEGATO, Rita. Colonialidade do poder e antropologia por demanda: uma antropologia por demanda, uma antropologia litigante. In: **Crítica da colonialidade em oito ensaios**: e uma antropologia por demanda. Rio de Janeiro: Bazar do tempo, 2021. cap. 1, 19-45p.

SIMONSEN, Jasper; ROBERTSON, Toni. **Routledge international handbook of participatory design**. Routledge is an imprint of the Taylor & Francis Group. New York, NY 10017 Simultaneously published in the USA and Canada, 2013.

YUVAL, Harari. **Sapiens - Uma Breve História da Humanidade**. São Paulo: L&PM, 2015.

INFORMAÇÃO DOS AUTORES

MAIRA GOUVEIA

Doutoranda em Design na UFPE com doutorado sanduíche na UNAM/ México (2020–2024), mestre em Design na UEMG (2018–2020), bacharel em Design de Moda pela UFMG (2010–2014) e possui especialização em Artes pela Fundação Clóvis Salgado. Ministra desde 2011 diversos projetos e cursos em diferentes países da Ásia e da América Latina. Em 2012 foi uma das 30 designers selecionadas para IV Bienal Brasileira de Design com a obra Casca, no mesmo ano ganhou o Prêmio de Melhor Portfólio Acadêmico na XVI Semana de Conhecimento da UFMG.

maira.gouveia@ufpe.br

ORIANA MARIA DUARTE

<http://lattes.cnpq.br/7982763946400047>

Artista visual, doutora e mestre em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC–SP, 2012; 2000) e bacharel em Desenho Industrial pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE, 1991), é professora associada do Departamento de Design da UFPE e do PPG Design. Tem como foco de pesquisa no campo híbrido da arte e do design, as práticas laboratoriais de sensibilização estética. Contextualiza na graduação e pós graduação as abordagens contemporâneas sobre modos e formas de vida.

oriana.araujo@ufpe.br

MARIA CRISTINA IBARRA HERNANDEZ

<http://lattes.cnpq.br/3707517093961615>

Professora adjunta do Departamento de Design e do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), onde coordena o grupo de pesquisa "Design, antropologia e colaboração". Doutora em Design pela Escola Superior de Desenho Industrial - ESDI/ UERJ (2018). Mestre em Design, Inovação e Sustentabilidade pela Universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG (2014). Designer Industrial pela Universidad del Norte (Colômbia) (2009). Entre 2017 e 2018, realizou Doutorado Sanduíche e atuou como pesquisadora visitante na The Royal Danish Academy of Fine Arts em Copenhague (Dinamarca), especificamente no Codesign Research Centre (CODE).

cristina.ibarra@ufpe.br
