



BENTZ, I; PEDROZO, D. D. & ALVES, J. B.(coord.)  
Caderno de textos completos:

**III JORNADA  
DE ESTUDOS AVANÇADOS  
EM DESIGN ESTRATÉGICO**



ISBN 978-65-87983-01-1

---

COORDENADORES  
Ione Bentz, Danielle Difante Pedrozo & J. B. Alves (2020)

TÍTULO  
Caderno de textos completos: III Jornada de Estudos Avançados em Design Estratégico

EDITORA  
UNISINOS

COMITÊ CIENTÍFICO  
Caio Adorno Vassão, Danielle Difante Pedrozo, Débora Aita Gasparetto, Edu Fernandes Jacques Filho, Fátima Aparecida dos Santos, Guilherme Englert Corrêa Meyer, Gustavo Daudt Fischer, Ione Bentz, Juliano Barcelos Alves, Paulo Henrique da Rocha Bittencourt, Roberta Rech Mandelli, Sérgio Eduardo Mariucci

EDITORACÃO  
J. B. Alves

CAPA  
Izabela G. Padilha; Roberta Mandelli

PROJETO GRÁFICO  
J. B. Alves

---

Exceto quando indicado de outro modo, o material aqui publicado está licenciado com uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional.  
Para ver uma cópia dessa licença, visite:

[https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt\\_BR/](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt_BR/).

O conteúdo das publicações é de total e exclusiva responsabilidade dos autores.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

Grupo de Pesquisa Design Estratégico: Inovação Cultural e Social  
<[dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/2139427033100814](http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/2139427033100814)>

Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS

Programa de Pós-Graduação em Design

Telefone +55 (51) 3591 1122 Ramal 3719

E-mail [ppgdesign \[at\] unisinobr](mailto:ppgdesign@unisinobr)

Atendimento de segunda a sexta-feira, das 8 h às 22h

Campus Unisinos Porto Alegre Av. Nilo Peçanha, 1600 – Bairro Boa Vista – Porto Alegre (RS)

24681097531BA22212019

SÃO LEOPOLDO  
2020



seedinLAB

ISBN 978-65-87983-01-1

---

# SUMÁRIO

## Apresentação

Ione Bentz, Danielle Difante Pedrozo e J. B. Alves \_\_\_\_\_ 06

## Design estratégico: metalinguagem e formação

*Strategic design: metalanguage and education*

J.B. Alves \_\_\_\_\_ 08

## A inovação no modelo organizacional de associações de doenças raras através do design estratégico como processo de significação

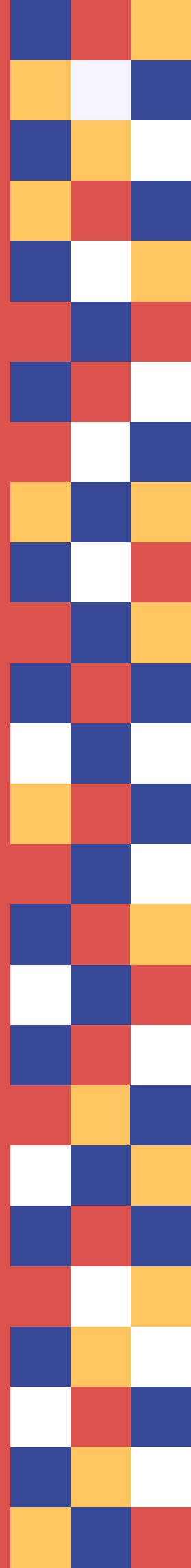
Gustavo Berwanger Bittencourt \_\_\_\_\_ 24

## Relações de saúde: uma reflexão sobre a natureza dos processos de um serviço de oncologia hospitalar

Roberta Rech Mandelli \_\_\_\_\_ 37

## O espaço metaprojetual como um ambiente voltado para a reflexão e aprendizagem

Samuel Felipe Führ \_\_\_\_\_ 50



# SUMÁRIO

Relações simbólicas e pesquisa em design:  
um percurso metodológico para ressignificação do  
consumo de moda.

Juliana de Medeiros Schneider \_\_\_\_\_ 64

Dispositivos, contra dispositivos e estratégias na  
construção do Processo Simbólico Imaginário

Ana Paula Silveira dos Santos \_\_\_\_\_ 77

Uma perspectiva estratégica sobre a Autoprojeção  
de Enzo Mari como possibilidade ética para o Design

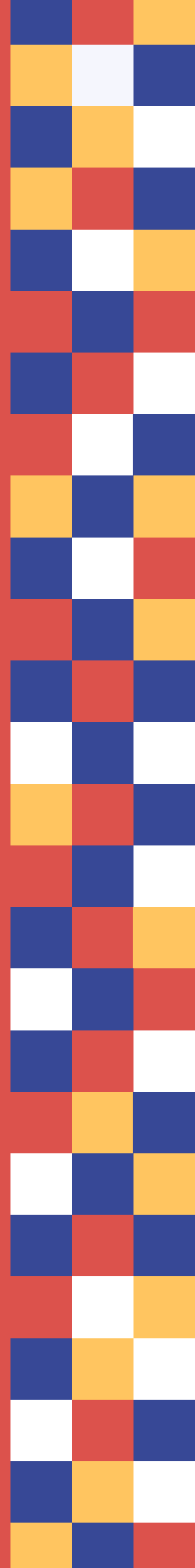
Douglas Onzi Pastori \_\_\_\_\_ 91

Design filosófico e os pré-conceitos na criação  
Philosophical design and pre-judgment in creation

Leonardo Marques Kussler e Bruno Augusto Lorenz \_\_\_\_\_ 107

Quando os opostos se atraem –uma prática projetual  
interdisciplinar

Marcia Regina Diehl \_\_\_\_\_ 123



## Jornadas de estudo avançado e Design Estratégico

–Apresentação–

A história das *Jornadas* tem início em 2017, ano em que o Programa de Pós-graduação em Design Unisinos celebrou sua primeira década de existência. Nesse mesmo ano, o Grupo de Pesquisa Design Estratégico: Inovação Cultural e Social (GPDEICS)<sup>i</sup> promoveu a primeira *Jornada de Estudos Avançados em Design Estratégico*.

A primeira edição do evento reuniu discentes envolvidos com o grupo de pesquisa e um convidado externo para a discussão de seus trabalhos. A segunda edição aconteceu em 2018 e manteve a prática de um convidado externo para a discussão de trabalhos, e, posteriormente, também houve a publicação, com ISBN, de alguns dos textos completos apresentados em dois dias de evento. Para a sua terceira edição, a qual corresponde esta publicação, outras novidades também foram preparadas.

Para a edição 2019 dois comitês foram estabelecidos, um de organização e outro científico. O segundo foi particularmente importante na implementação da avaliação cega por pares das propostas de trabalho recebidas. Pela primeira vez a chamada de trabalhos foi aberta a toda a comunidade científica da Escola da Indústria Criativa Unisinos. E ao calendário de dois dias de evento

---

<sup>i</sup> Página do GPDEICS no Diretório dos Grupos de Pesquisa no Brasil:  
<<http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/2139427033100814>>.

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

duas novas atividades foram incorporadas. A primeira foi o workshop *Metadesign e pesquisa em design: bases epistemológicas e novas práticas* ministrado por Caio Vassão, nosso convidado externo nessa edição. A segunda foi *Metadesign: crítica da pesquisa em Design no Brasil*, mesa-redonda para a qual pudemos contar com os doutores Caio Vassão, Régio Pierre da Silva, Carlo Franzato e Paulo Bittencourt, nosso discente em nível de doutoramento, como moderador. A terceira edição das *Jornadas*, com a coordenação geral da Doutora Ione Bentz, também foi a primeira edição completamente organizada pelo corpo discente. As *Jornadas* são por excelência esse espaço para a apresentação e discussão das propostas teórico-metodológicas trabalhadas no PPG Design Unisinos, antes do mercado, enquanto evento científico.

Finalmente, esta publicação que agora apresentamos não corresponde ao número total de propostas de trabalho discutidas no evento, mas reúne alguns de seus textos completos. Aqui o eventual leitor encontrará artigos de disciplina, recortes de projetos de dissertação e de tese em andamento, bem como pesquisa ainda em estágio inicial.

**Ione Bentz**

**Danielle Difante Pedrozo**

**J. B. Alves**

Programa de Pós-Graduação em Design Estratégico  
Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS  
Julho de 2020

## Design estratégico: metalinguagem e formação<sup>a</sup>

Strategic Design: Metalanguage and Education

J B Alves (UNISINOS)

 <https://orcid.org/0000-0003-1445-775X>

---

<sup>a</sup> O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

**Resumo:** Este é um artigo de conferência preparado para a *III Jornada de Estudos Avançados em Design Estratégico* (UNISINOS). Essa comunicação tem um duplo objetivo em discutir uma metalinguagem comum a toda abordagem de design estratégico e o ensino de Design no nível da pós-graduação. Para o primeiro, três termos são destacados em « organização », « inovação », « metaprojeto ». Para o segundo, as oportunidades de educação em Design da UNISINOS servem de referência, uma vez que no Brasil essa é a única instituição de ensino superior a oferecer educação especializada em Design estratégico, em todos os níveis. Nas considerações finais, contudo, uma questão permanece sobre o doutoramento em Design entendido como o novo MBA para profissionais ser interessante à sua comunidade científica ou não.

**Palavras-chave:** Design estratégico. Ensino de Design. Ensino superior. Metalinguagem. Pós-graduação.

**Abstract:** This is a conference paper designed for the *III Jornada de Estudos Avançados em Design Estratégico* (UNISINOS). It has a double aim to discuss a common metalanguage shared by any approach of strategic design and the design education at the graduate level. For the first, three terms are highlighted in ‘organisation’, ‘innovation’, and ‘metadesign’. For the latter, the opportunities for design education at UNISINOS are assumed as a reference once this is the only higher education institution offering specialised education in Strategic design, in Brazil, at all levels. In concluding remarks, yet, a question remains whether doctoral design education understood as the new MBA for professionals is subject of interest for its scientific community or not.

**Keywords:** Design Education. Graduate Studies. Higher Education. Metalanguage. Strategic design.

#### INTRODUÇÃO

Esta é uma pequena proposta, de uma investigação ainda em estágios iniciais, cujo principal objetivo é iniciar uma discussão sobre a pós-graduação em Design estratégico. Um vocabulário específico da área será determinado para apresentar uma pergunta sobre o que significa uma pós-graduação em Design estratégico.

Design é desde sempre associado a uma profissão, ou ofício, que pode ser transmitida. Em outras palavras, algo que pode ser ensinado e aprendido. Contemporaneamente, não poucas vezes também é associado a « mercado ». Especificamente, essa associação costuma aparecer vinculada “ao mercado”. Agora, a grafia do termo « mercado », se com capitular ou não é propriamente a primeira questão a ser enfrentada, marca de substantivo próprio. Porque dos



### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

múltiplos significados que podemos encontrar para o termo, quando vinculado a Design não falamos de um lugar físico para a comercialização de produtos ou da venda clandestina dos mesmos; como em « mercado negro ». No Design é comum encontrar falas sobre « mercado » como lugar da prática de design, isto é, entendido como lugar da atividade profissional do indivíduo designer. Mas falar do mercado de X não é o mesmo que falar da indústria de X. Um exemplo encontramos entre falar de uma “indústria fonográfica” e de um “mercado fonográfico”. Falar da “indústria da tecnologia” é falar de um setor de desenvolvimento de tecnologia, enquanto falar do “mercado de tecnologia” é falar do setor no qual empresas atuam em relação a concorrentes, vagas de emprego, potencial de crescimento etc. Essa é uma distinção importante porque as variáveis do mercado não são as mesmas da indústria. O que deveria ser suficiente para chamar atenção ao uso de uma linguagem específica que fazemos para falar das coisas. Assim, mercado [de trabalho] de X é diferente de indústria de X. Porque, seguramente, não é de uma entidade que falamos quando falamos de « mercado ».

A educação em Design no Brasil é ainda jovem. A pós-graduação *stricto sensu* em Design há pouco completou um quarto de século, a contar desde o início da primeira turma de Mestrado em Design. (COUTO, 2014; SANTOS, 2014; TRISKA; VELA; DOLZAN, 2014). Na Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), a formação específica em Design estratégico há pouco celebrou a sua primeira década, ao lado dos primeiros dez anos do

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

periódico científico desse mesmo Programa de Pós-Graduação. (FRANZATO; CAMPELO, 2017). Vale ressaltar a educação em Design na UNISINOS por dois motivos. Primeiro, essa é a única instituição a oferecer formação especializada em Design estratégico em todos os níveis do ensino superior. Segundo, apesar dos muitos cursos de Mestrado já concluídos nesse Programa de Pós-Graduação em Design ainda não temos uma turma de doutores em Design estratégico. Precisamente por isso a *Jornada de Estudos Avançados em Design Estratégico* parece lugar apropriado para essa discussão sobre o ensino de Design.

Na primeira parte dessa comunicação proponho para início das discussões três termos como indissociáveis de Design estratégico, e por isso mesmo parte do seu vocabulário específico; « organização », « inovação », « metaprojeto ». Na segunda parte apresento três configurações de como a educação no ensino superior pode ser entendida, com base na metalinguagem determinada na primeira parte, para colocar em questão o que entendemos por uma pós-graduação em Design estratégico. Ou, de modo mais particular, o que gostaríamos de encontrar em um PPG Design.

#### **DA METALINGUAGEM DE DESIGN ESTRATÉGICO**

Nas últimas décadas, cada vez mais nos projetos de design podemos perceber o foco em estratégias, um exemplo encontramos na temática de *design para a sustentabilidade* (CESCHIN; GAZIULUSOY, 2016). E muitas podem ser as abordagens de Design estratégico. Mas é

hipótese de trabalho dessa proposta que em comum entre diferentes abordagens podemos encontrar uma mesma metalinguagem.

No que segue, vários conceitos e termos estão ausentes. Por exemplo, a ideia de *cultura de projeto* é caríssima aos projetos desenvolvidos neste PPG Design, ainda que sempre um conhecimento experiencial adquirido ao longo da formação individual. E, por isso mesmo, sempre cultural e sempre individual, não é de fácil consenso em torno de uma definição. Outra ideia cara a este programa é a de designers *difuso* e *especialista* (MANZINI, 2017), essa, porém não se aplica a todos os projetos. E há termos que são reconhecidamente metalinguagem de Design, como *processo* e *protótipo*. O leitor familiarizado ainda sentirá falta de outros, mas para iniciar os trabalhos a proposta de « organização », « inovação » e « metaprojeto » parece-me suficientemente satisfatória como três termos comuns a toda abordagem de Design estratégico.

- **Organização** é uma palavra-chave quando falamos em Design estratégico. Pode significar desde uma instituição, passando por ONGs, laboratórios, centros de pesquisa, empresas [...] até uma associação de duas partes interessadas.
- **Inovação** é inovação de significado (VERGANTI, 2009), em Design estratégico.
- **Metaprojeto**, alternativamente **metadesign**, é um termo que ainda brinca com alguma ambiguidade e pode ser interpretado de diferentes modos; espaço de reflexão, conjunto de ferramentas, uma abordagem de projeto, fase projetual, um nível de conhecimento, ou mesmo

como projeto. (DE MORAES, 2010; SCALETSKY, 2016; VASSÃO, 2017; BENTZ; FRANZATO, 2017).

Se falamos em educação formal e ensino de Design, então parece razoável assumir que existe uma metalinguagem a ser absorvida desse corpo teórico por quem se dedica a estudá-lo.

#### O ENSINO DE DESIGN

Em Muratovski (2015) há uma passagem descrevendo possíveis implicações de uma valorização do design cada vez maior por parte das organizações:

[...] Mestrados em Design têm grande chance de virar a nova exigência no campo profissional de design [...] Doutorados Profissionais em Design poderão competir com MBAs executivos, ou poderão ser o passo seguinte para executivos que têm interesse em aplicar *design thinking* e inovação em seus modelos de negócio. Esses tipos de diplomas poderiam ser desenvolvidos em associação com escolas de Negócios<sup>1</sup>. (MURATOVSKI, 2015, p. 137).

Em 1998, o título, em tradução livre, de uma comunicação de Alain Findelli sobre o programa de doutoramento em Design da Universidade de Montreal foi “Uma busca por credibilidade: educação doutoral e pesquisa em Design na Universidade de Montreal” (A

---

<sup>1</sup> [...] Masters' degrees in Design are likely to become the new standard in the field of design [...] Professional Doctorates in Design could be competing with Executive MBAs, or could be promoted as the next step for executives that are interested in applying design thinking and innovation in their businesses. These types of degrees could be developed in conjunction with business schools.

*Quest for Credibility: Doctoral Education and Research in Design At the University of Montreal*). (FINDELLI, 1999, p. 99). Nessa comunicação narra como a faculdade de Design “chegou a um ponto de maturidade com o seu programa doutoral de poder reivindicar uma base epistemológica e metodológica original, específica e, realmente, rigorosa”<sup>2</sup> (FINDELLI, 1999, p. 112), após três décadas (1968 – 1998).

No Brasil o que marca o início da pós-graduação *stricto sensu* em Design é a primeira turma de Mestrado em Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), que teve início em 1994. A primeira turma de Doutorado em Design da PUC-RIO teve início em 2003. (PUC-RIO, 2019?). Em comparação, as primeiras ofertas de Mestrado e de Doutorado em Design por uma universidade federal são da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), em 2004 e 2010. (PPGDesign, 2019?). A primeira turma de Doutorado em Design estratégico da UNISINOS teve início em 2016, e em 2019 ocorreram os primeiros Exames de Qualificação. A história da pós-graduação em Design no Brasil não é apenas recente, mas marcadamente jovem.

Se uma pergunta que podemos fazer é sobre o quão interessante é que o doutoramento em Design se torne o novo MBA no mercado, como em Muratovski (2015), outra seria propriamente perguntar sobre o significado de um doutoramento em Design.

---

<sup>2</sup> [...] has reached a point where its doctoral program feels confident enough to claim an original, specific, and indeed rigorous epistemological and methodological base.

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

Segundo Findelli (1999), foi necessário 30 anos para o programa de doutoramento em Design da Universidade de Montreal, hoje com meio século de existência, se sentir confiante o bastante em suas conquistas. Especificamente no caso da formação em Design estratégico na UNISINOS não temos ainda a primeira turma de doutores, justificativa suficiente para levantar a questão sobre a educação e o ensino de Design estratégico.

A discussão aqui proposta é menos sobre portarias e diretrizes de governos, e mais sobre como poderia ou deveria ser a formação em Design estratégico. Ou sobre como gostaríamos que idealmente fosse a educação em Design estratégico, em todos os níveis. Para fins do argumento, no que segue apresento algumas definições preliminares para os diferentes níveis de ensino no ensino superior e três possíveis configurações articulando-as em diferentes interpretações.

Os cursos de *extensão* são cursos livres com baixo ou nenhum pré-requisito. Cursos de Design nesse nível costumam oferecer treinamento com ferramentas e processos de design.

A *graduação* é onde o ensino superior tem início e em muitos casos é entendida como sinônimo de profissão. Cursos de Design, bacharelado ou tecnólogo, nesse nível oferecem uma educação teórico-prática que vai além do uso de ferramentas de design e dão acesso ao nível de pós-graduação, virtualmente em qualquer área de conhecimento. No caso do Brasil também temos programas de Iniciação Científica no nível da graduação.

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

A *especialização* assim como o MBA é um curso de pós-graduação *lato sensu* que tem o diploma de graduação como um pré-requisito. Cursos de Design nesse nível oferecem aprimoramento em uma área ou tema de domínio, ou representam uma oportunidade de mudança de carreira.

O *Mestrado* é um curso de pós-graduação *stricto sensu* que tem o diploma de graduação como um pré-requisito. Cursos de Design nesse nível oferecem aprofundamento teórico e virtualmente dão acesso a programas de doutoramento em qualquer área de conhecimento. No Brasil, e especificamente no caso de Design, o mestrado também é a escolha de muitos profissionais que buscam o título de mestre para o início de uma carreira docente no ensino superior.

O *Doutorado* é um curso de pós-graduação *stricto sensu* e o último nível de titulação acadêmica que aceita candidatura para um percurso de investigação e dissertação. O acesso a este nível costuma acontecer após um percurso de mestrado, mas há exceções.

Nas configurações a seguir está excluído o nível de *extensão*, pois corresponde a cursos cuja busca pode acontecer em paralelo com qualquer um dos outros níveis. Também a pós-graduação *lato sensu* está ausente, pois não faz parte dos pré-requisitos de titulação acadêmica. Cursos profissionais de Mestrado e Doutorado em Design não são mencionados, pois não estão inclusos no portfólio de cursos ofertados na Escola da Indústria Criativa da UNISINOS. Resta a *graduação* e os cursos de *mestrado* e *doutorado* acadêmico em Design.

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

**Configuração 1:** graduação e mestrado são cursados em sequência, sem intervalo entre o término do primeiro e o início do segundo. Aqui o mestrado é visto como uma continuação natural de estudos logo após a graduação e o doutoramento é entendido como um momento posterior.

**Configuração 2:** existe uma ruptura entre a graduação e a pós-graduação. Aqui o mestrado é entendido como primeira fase para a pesquisa e o doutorado é visto como uma continuação natural do trabalho desenvolvido. Essa poderia ser uma ruptura brutal para a graduação, mas também poderia ser oportunidade de um ambiente de estudo com maior convivência e harmonia entre mestrado e doutorado.

**Configuração 3:** cada um dos níveis é entendido separadamente. Todos os três –graduação, mestrado, doutorado– são cursados isoladamente e têm uma carga escolar pesada cada um.

#### DISCUSSÃO

Na primeira parte dessa comunicação foi proposto a eleição de três termos da metalinguagem de Design estratégico; « organização », « inovação », « metaprojeto ». Na segunda parte, três possíveis configurações de pós-graduação foram elencadas. A metalinguagem destacada deve ajudar na interpretação dessas configurações agora.

Um olhar geral sobre essas configurações de uma pós-graduação apresentadas é suficiente para dizer que o alcance de cada nível não é bem delimitado. Ora o mestrado se confunde entre



### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

graduação e pós-graduação, nas configurações 1 e 2, ora o doutorado perde sua identidade ao receber o mesmo tratamento que os demais níveis, na configuração 3. O que leva a uma pergunta anterior sobre o que se espera de cada um desses níveis, isoladamente. Cujas respostas fáceis é dizer que de uma graduação em Design estratégico é esperado que o designer saiba projetar. Mas esse olhar específico sobre o que faz parte desses conhecimentos de projeto pode se mostrar uma pergunta tão capciosa quanto perguntar o que se espera do mestrado ou doutorado, em Design estratégico.

Se o nível do mestrado seria apenas um título de fácil tramitação internacional na validação de diplomas ou se haveria algo cujo acesso não está na graduação são duas perguntas que poderíamos colocar em discussão. Uma provocação para a segunda seria perguntar se « metadesign » é algo inacessível na graduação, porque dificilmente responderíamos que aprender o ofício de projeto teria lugar em um mestrado. Talvez o nível do mestrado tenha uma interpretação possível como início de uma carreira como pesquisador, o que não seria uma suposição livre de contradições. Um problema para tal interpretação poderíamos encontrar em todo o estudante de pós-graduação de um mestrado acadêmico que é completamente desinteressado de tal perspectiva. Um tal estudante assim poderia encarar o seu percurso no mestrado como um passo incontornável para a docência no ensino superior, mas para o qual a publicação de artigos científicos é algo secundário, ou nulo, e cuja dissertação é encarada como problema de projeto a ser resolvido.

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

Talvez ainda mais constrangedor venha a ser tentar responder o que se espera de um doutorado, ou o que se entende pelo doutoramento em Design estratégico. Nas configurações 1 e 2, o doutorado é primeiro visto como um momento diferente dos demais níveis, enquanto, na configuração 3 o doutorado recebe o mesmo tratamento dos outros dois níveis apesar de completamente desvinculado dos mesmos. Uma resposta poderia ser que no doutorado é que o pesquisador é formado. Mas para essa resposta poderia ser colocada a pergunta se o que marca o início de um pesquisador é um título acadêmico ou o primeiro artigo científico publicado com o reconhecimento dos pares em cada comunidade científica. Ou ainda, talvez uma resposta possível seria dizer que no doutorado há espaço para a experimentação de projetos complexos que o mercado não absorve. O que leva invariavelmente a uma terapia de linguagem já proposta com o termo « mercado », e deixa claro que temos mais perguntas do que respostas.

De duas afirmações, contudo, talvez possamos avançar em: (i) que uma organização contrata um designer por sua habilidade de projetar, e (ii) que a necessidade de um doutorado para projetar uma luminária, ou uma cadeira, também seria sinônimo da incompetência desse mesmo designer. Esse tipo de premissa parece mostrar que a especificidade de cada projeto não é um caminho menos sinuoso para a resposta. Porque afirmar que diferentes níveis de educação são necessários para diferentes projetos trará outra vez a pós-graduação *lato sensu* e os cursos de extensão para a discussão. Pois digamos que

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

o design de serviços seja algo que exija um mestrado em Design, isso não apenas enfraqueceria o nível da graduação como também questionaria a identidade de designer. Ou isso ou estaríamos de acordo que um mestrado em Design é sinônimo de ser designer, independente da nossa educação formal na graduação ser em Design ou em qualquer outra área.

Uma vez resgatada a pós-graduação *lato sensu*, então, outras questões surgiriam. Pois afirmar que em um especialista em Design estratégico temos um consultor de Design estratégico levaria a no mínimo duas perguntas, uma sobre a possibilidade do graduado em Design exercer esse papel de consultor e outra sobre o mestrado também formar consultores. Isso não apenas enfraqueceria a especialização como no caso da segunda interrogação ainda daria margem para a afirmação de que também um doutorado pode preparar para a consultoria. Mas tal como no caso do doutoramento que é necessário para o projeto de uma luminária ou cadeira também seria igualmente ridículo o exemplo do doutorado para consultoria. E essa mesma linha de raciocínio poderia ser seguida com os cursos de extensão até questionarmos a própria formação de base na graduação tentando responder com quem uma organização em busca de inovação buscaria trabalhar. Por outro lado, esse resgate ainda pode trazer uma pergunta mais interessante, afinal, onde seria o lugar privilegiado para a reflexão sobre a profissão designer, se na graduação ou na pós-graduação.

De qualquer modo, a pergunta sobre o quão interessante seria ter o doutoramento em Design encarado como o novo MBA do mercado permanece à nossa comunidade do Design. Uma pós-graduação que é tão recente e jovem como a nossa talvez possa ter um horizonte de menor estreiteza de espírito.

#### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo de conferência busca contribuir para o debate sobre a formação em Design estratégico e a educação e ensino de Design, nos níveis de graduação e pós-graduação. Desnecessário dizer que no espaço de uma *Jornada* essa proposta mais serve como uma abertura do que um fechamento, e traz mais interrogações e provocações do que respostas.

Uma primeira discussão foi proposta sobre a metalinguagem de Design estratégico, seguida por outra proposta de discussão sobre educação e ensino de Design. No que concerne a metalinguagem falta ver quais outros termos completam um conjunto comum a toda abordagem de Design estratégico. Em relação a pós-graduação em Design falta saber o que se espera de cada nível antes de responder o que significa uma pós-graduação em Design estratégico. Sem se preocupar com portarias e diretrizes de governos tampouco questões de currículo foram discutidas, como um debate sobre disciplinas versus seminários ou sobre uma dicotomia em teoria e prática na pós-graduação em Design.

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

Por fim, uma questão latente é se existe a sobreposição de algum dos níveis –extensão, especialização, mestrado, doutorado– porque nesse caso isso poderia ser contraproducente. Ou, talvez, justamente uma tal sobreposição justificaria o abandono de algum dos níveis ou a reformulação de todos eles; o que poderia ter início com a introdução de diplomas menores e maiores.

#### REFERÊNCIAS

BENTZ, Ione Maria Ghislene; FRANZATO, Carlo. The relationship between Strategic Design and Metadesign as defined by the levels of knowledge of design. **Strategic Design Research Journal**, São Leopoldo, v. 10, n. 2, p. 134-143. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.4013/sdrj.2017.102.06>.

CESCHIN, Fabrizio; GAZIULUSOY, Idil. Evolution of design for sustainability: From product design to design for system innovations and transitions. **Design Studies**, v. 47, n. C, p. 118-163. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.destud.2016.09.002>.

COUTO, Rita Maria de Souza. Algumas palavras sobre a pós-graduação e pesquisa no Brasil. **Estudos em Design**, v. 22, n. 3, Editorial, 2014. Disponível em: <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/114/111>.

DE MORAES, Dijon. Metaprojeto como modelo projetual. **Strategic Design Research Journal**, São Leopoldo, v. 3, n. 2, p. 62-68, 2010. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.4013/sdrj.2010.32.05>.

FINDELLI, Alain. A Quest for Credibility: Doctoral Education and Research in Design At the University of Montreal. *In*: BUCHANAN, Richard; DOORDAN, Dennis; JUSTICE, Lorraine; MARGOLIN, Victor (eds.). **Doctoral Education in Design 1998: Proceedings of the Ohio Conference**, Pittsburgh, The School of Design: Carnegie Mellon University, 1999. p. 99-116.

FRANZATO, Carlo; CAMPELO, Filipe. Presentation. **Strategic Design Research Journal**, São Leopoldo, v. 10, n. 2, p. 89-90, 2017. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/sdrj/article/view/14619>.

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

MURATOVSKI, Gjoko. Paradigm Shift: Report on the New Role of Design in Business and Society. **She ji** The Journal of Design, Economics, and Innovation,

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

Tongji, v. 1, n. 2, p. 118-139, 2015. Disponível em:

<http://dx.doi.org/10.1016/j.sheji.2015.11.002>.

PUC-RIO – Ensino e Pesquisa – Pós-Graduação. *In: Apresentação e Histórico. [S. I., 2019?]*. Disponível em:

<https://www.puc-rio.br/ensinopesq/ccpg/progart.html#apresentacao>. Acesso em: 06 jun. 2019.

PPGDesign Programa de Pós-Graduação em Design – UFPE. *In: Sobre o Programa. [S. I., 2019?]*. Disponível em: <https://www.ufpe.br/ppgdesign>. Acesso em: 06 jun. 2019.

SANTOS, Maria Cecília Loschiavo. Design e Pesquisa: celebrando vinte anos.

**Estudos em Design**, v. 22, n. 3, p. 49-56, 2014. Disponível em:

<https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/119>.

SCALETSKY, Celso (org.). **Design estratégico em ação**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2016.

TRISKA, Ricardo; VELA, João Carlos; DOLZAN, Jorge Elias. A pós-graduação stricto sensu do Design no Brasil: uma leitura. **Estudos em Design**, v. 22, n. 3, p. 70-80, 2014. Disponível em:

<https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/121>.

VASSÃO, Caio Adorno. Design and Politics: Metadesign for social change.

**Strategic Design Research Journal**, São Leopoldo, v. 10, n. 2, p. 144-155, 2017.

Disponível em: <http://dx.doi.org/10.4013/sdrj.2017.102.07>.

VERGANTI, Roberto. **Design-Driven Innovation**: Changing the Rules of

Competition by Radically Innovating What Things Mean. Boston: Harvard Business Press, 2009.

# A inovação no modelo organizacional de associações de doenças raras através do design estratégico como processo de significação

Gustavo Berwanger Bittencourt (UNISINOS)<sup>a</sup>

---

<sup>a</sup> Contato para correspondência: gustavomini [at] gmail.com

**Resumo:** Este artigo tem por objetivo refletir sobre o Design Estratégico como metodologia de inovação do modelo organizacional de associações de pessoas afetadas por doenças raras. Faz isso buscando compreender a relação entre modelo organizacional e significado, bem como sobre o processo de construção de sentido no Design Estratégico. E conclui que, em determinadas abordagens dessa metodologia, a disposição à interpretação e construção coletiva é um dos aspectos que a torna promissora à inovação no modelo organizacional de associações de doenças raras, ainda que nem todas as operações relacionadas a isso estejam clarificadas nos autores investigados.

**Palavras-chave:** Design Estratégico. Inovação. Semiótica. Doenças Raras.

#### 1. O MODELO UTILITÁRIO DE CUIDADO

Doenças e síndromes raras são aquelas que afetam até 65 em cada 1000.000 indivíduos de uma dada população (BRASIL, 2014). Segundo dados da Organização Mundial da Saúde de 2015, aproximadamente 80% dessas doenças e síndromes são disfunções genéticas, não tendo cura. Portanto, a maior parte das pessoas que tem uma dessas condições depende inteiramente de um tratamento contínuo, do nascimento até sua morte, ou para sobreviver ou para levar uma vida com um mínimo de qualidade e dignidade. Além dos problemas comuns a todas as pessoas que buscam atendimento de saúde no Brasil, as pessoas com doenças e síndromes raras ainda enfrentam obstáculos como exclusão social associada à sua condição, falta de tempo e espaço para a vida privada e familiar, falta de apoio doméstico, psicológico e financeiro, além de falta de informação sobre como tratar e lidar com a doença e com seus efeitos subjetivos e sociais (SANTOS LUZ *et al.*, 2016).

Esse contexto empurra as pessoas envolvidas com doenças e síndromes raras a formarem grupos de apoio entre si para troca de informação e afeto (SANTOS LUZ *et al.*, 2016), grupos esses que muitas vezes se tornam associações civis formalizadas. As mães e pais das pessoas com doenças e síndromes raras, especialmente, costumam desempenhar um papel central nessas organizações, mesmo sem experiência em gestão, comunicação ou saúde, transformando-se também em embaixadores da inclusão em todos os seus aspectos –



político, educacional, econômico e social. (GRANDELLE, 2018; TUDELA; RAMÍREZ; HENAO, 2018; RUSKY, 2018; MUOTRY, 2019).

Como observado por Barbosa e Portugal (2018), as associações de doenças raras (a partir daqui vamos usar essa terminologia sintética escolhida por eles) costumam seguir um modelo cunhado nos Estados Unidos chamado Modelo Utilitário de Cuidado. Este, cujas origens podem ser traçadas até as associações beneficentes americanas surgidas na década de 50, se caracteriza por ser baseado em tratamentos com medicamentos desenvolvidos pela indústria farmacêutica, objetivo que acaba concentrando a maior parte dos recursos humanos e financeiros dos laboratórios, dos centros de pesquisa, do Governo e, por consequência, das associações. Embora a vida ou a qualidade de vida de muitas pessoas com doenças raras dependa de fato desses medicamentos, outros fatores, como a construção de condições para se exercer a cidadania e tratamentos multidisciplinares complementares acabam despotencializados nesse modelo de associação.

O estabelecimento do Modelo Utilitário de Cuidado está tão entranhado na cultura das associações voltadas às pessoas com doenças raras que acaba dando o tom da estratégia das novas associações quando são criadas. Dessa maneira é muito comum que as associações de doenças raras, cujo trabalho é essencial para milhões de famílias, acabem incentivando a construção de uma política pautada, no fundo, pelos interesses da indústria farmacêutica, cujos

objetivos nem sempre se alinham com os interesses das famílias ou dos pacientes afetados.

Para Barbosa e Portugal (2018), a superação do Modelo Utilitário do Cuidado exige um olhar mais amplo sobre os pacientes e seus possíveis tratamentos, acima de tudo com uma noção mais presente de cidadania e mais profunda de cuidado, não focado exclusivamente em medicamentos. Essa perspectiva implica na construção novas formas de associativismo, cujos objetivos e ações a reflitam a complexidade e profundidade das condições dos pacientes e de todos os atores envolvidos nos tratamentos. Em outras palavras, é preciso mexer no modelo.

## 2. O SIGNIFICADO DO MODELO

Barbosa e Portugal (2018) consideram o Modelo Utilitário de Cuidado um “modelo de governança<sup>1</sup>”, regras e princípios que dirigem as relações, ações e decisões de uma determinada organização. Para Zurlo (2010), toda organização tem de fato um modelo, um conjunto de valores, conhecimentos e práticas operacionais que orienta sua ação e reflexo de sua identidade. Segundo o autor, os atores ligados de uma forma ou outra à organização conferem coesão a ela ao orientar suas atitudes segundo o modelo.

---

<sup>1</sup> Na verdade, a expressão usada no artigo é “governança”. Barbosa realizou seu mestrado na Universidade de Coimbra, portanto seu artigo é pontuado por expressões daquele país. No português de Portugal, “governança” tem um significado semelhante, embora com nuances, a “governança” em português do Brasil, ou seja, modo de governar, de gerir. Ver <https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/consultorio/perguntas/governanca-e-governacao/32687>.

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

Modelos servem para representar estruturas, ou seja, para explicitar de forma abstrata e arbitrária fenômenos diferentes que, a partir de um ponto de vista único, apresentam similaridades (ECO, 1997). Quando falamos Modelo Utilitário de Cuidado, por exemplo, estamos falando de associações de doenças raras diferentes que tem em comum pelo menos dois elementos centrais em seu modo de agir: uma forte influência da indústria farmacêutica sob a forma de patrocínios e orientação de gestão, e negligência para com as necessidades individuais do paciente, como o exercício da cidadania e o tratamento multidisciplinar. (BARBOSA; PORTUGAL, 2018). Seguindo-se a proposição de Zurlo sobre modelos, pode-se dizer que, quando esses dois elementos estão presentes de forma explícita ou não nas associações, os atores envolvidos com as mesmas adaptam suas atitudes de acordo com essa perspectiva. Pacientes, pais, cuidadores, terapeutas, professores, amigos, familiares, legisladores, governantes, jornalistas, todos tocados por esses elementos serão afetados por eles de alguma maneira, dirigindo suas energias para as diretrizes estabelecidas pela organização – ainda que seja para tentar combatê-las.

Zurlo (2010) propõe que “o modelo é capaz de indicar uma direção”. Posto de outra forma, pode-se dizer que o modelo dá sentido à organização. Ao expressar um conjunto de valores, conhecimentos e práticas, o modelo se estabelece como um símbolo que pode conter um ou mais significados. Eco (1997, p. 24) reforça, em sua abordagem semiológica, a proposta de Saussure (2012) de que o elo entre o símbolo e a referência, ou entre o significante e o significado,

é arbitrário. Isso significa que existe, na relação entre significante e significado, um espaço de liberdade, de plasticidade. O autor entende que os significados são atribuídos aos significantes, ou mais exatamente, que são resultado de um processo dinâmico de significação derivado de usos e interações sociais ao longo do tempo. Isso corresponde a dizer que os significados não são iminentes aos significantes e, logo, essa relação pode ser projetada. Quando Barbosa e Portugal propõem enxergar as associações a partir de um modelo de operar dependente dos recursos da indústria farmacêutica, eles evidenciam o que isso significa no universo das doenças raras e propõem que as associações precisam, através de seu modelo talvez mais do que através de seu discurso, significar outra coisa: uma outra abordagem de saúde, outras relações entre os atores envolvidos, outros resultados para os atores.

### **3. O PROJETO DE UM NOVO MODELO**

O projeto do modelo de uma organização, mesmo de associações civis, historicamente é da alçada da Administração. Mas Freire (2017) defende que o design está mais preparado para a formulação da estratégia no contexto contemporâneo, repleto de incertezas e descontinuidades, as quais configuram um desafio para o pensamento cartesiano e mecanicista que embasa o Planejamento Estratégico, uma das principais ferramentas com as quais a administração clássica costuma definir os modos de ser e de agir de uma organização.

O pensamento cartesiano e mecanicista é um problema quando se percebe que a tomada de decisões em organizações implica, na verdade, em uma operação interpretativa e não de mero mapeamento e cálculo sobre uma realidade objetiva (ZURLO, 2010). Quando o conjunto de informações necessárias à formulação de estratégias é volumoso, ruidoso e até mesmo contraditório, o que as organizações fazem é escolher que informações e leituras destas lhes são úteis para em seguida promover uma articulação entre elas de uma forma específica que sirva a seu processo de tomada de decisão. Trata-se, portanto, de um processo de construção de sentido, de atribuição de significados, os quais não apenas servem de causa ou justificativa para as estratégias como também de motivação e orientação a todos os atores envolvidos com a organização em sua execução, como visto anteriormente.

Logo, o projeto de um novo modelo organizacional começa por um processo de interpretação das informações do contexto no qual a organização está inserida. Sendo a produção de sentido sempre um processo social vivo, fruto da interação entre pessoas e os repertórios, códigos e léxicos que já construíram, dominam e operam (ECO, 1997), é numa nova articulação desse corpo de significados que elas já trazem para o processo bem como nas forma como essa articulação é feita que o projeto de um novo modelo organizacional tem maior chance de prosperar. Em outras palavras, um novo modelo precisa começar novo em sua origem. No caso das associações de doenças raras, se o novo modelo já parte de uma interpretação viciada do contexto, ou seja, dos mesmos significados pressupostos na origem do

Modelo Utilitário de Cuidado, as chances de se chegar em uma versão similar ao Modelo Utilitário de Cuidado são muito grandes.

Daí a necessidade de se encontrar uma metodologia de formulação de estratégias, de construção de um modelo, que contemple um processo crítico de ponta a ponta, baseado em uma visão de mundo e traduzida em ferramentas e práticas que permitam revelar e evitar vícios de origem nos diversos momentos de interpretação e atribuição de significados ao longo do trabalho.

#### 4. A ESCOLHA DA METODOLOGIA

A busca por uma metodologia que traga em si determinadas propriedades críticas evidencia a disposição de dar protagonismo ao processo como forma de se chegar a determinados resultados (no caso, novos modelos de associação) e evitar outros (o Modelo Utilitário de Cuidado). Tomando-se a proposta de Bentz e Franzato (2016) de associar o paradigma dos níveis de conhecimento à prática e à reflexão do design, pode-se dizer que não há como projetar um novo modelo de associação sem considerar as implicações que a escolha de uma metodologia de projeto traz.

O Design Estratégico como entendido, com suas devidas nuances, em Franzato e Campelo (2017), Freire (2017), Manzini (2017), Franzato *et al.* (2015), Meroni (2008), Zurlo (2010) e Mauri (1996), considera a formulação de estratégia um projeto coletivo que leva em consideração os múltiplos pontos de vista dos múltiplos atores envolvidos nas múltiplas relações, fluxos e processos que

configuram uma organização, inclusive levando em conta que essas relações, fluxos e processos definem muito mais uma organização do que seus limites formais jurídicos ou administrativos. Esse entendimento do Design Estratégico está ligado a uma visão de mundo específica inspirada, para quase todos os autores acima, no Pensamento Complexo de Edgard Morin (2005). Quando essa visão se encontra no nível epistemológico de um projeto, ela induz a uma compreensão e operação específica do Design Estratégico como nível metodológico, o que afeta também a forma de compreender e operar o Metaprojeto e o Design, colocados por Bentz e Franzato (2016) como os níveis metalinguístico e língua-objeto, respectivamente. Escolhas metodológicas, então, tem impacto em todos os outros níveis do design, sendo “determinante na compreensão das práticas e dos processos projetuais” (BENTZ; FRANZATO, 2016, p. 1426).

A adequação, viabilidade e fertilidade do Design Estratégico como uma metodologia adequada à criação de um novo modelo de associação de doenças raras diz respeito muito à forma como ele lida com a construção de sentido ao longo do projeto da estratégia. Mauri (1996) descreve habilidades fundamentais ao processo coletivo da estratégia: a escuta, a gestão de conflitos, a aprendizagem e a qualidade das relações. Para Meroni (2008), diálogos estratégicos ocorrem em todas as fases do projeto no Design Estratégico, da proposição e enquadramento do problema até sua solução, passando pelo contrabriefing e construção de visões compartilhadas. Franzato *et al.* (2015, p. 174) coloca como “determinante a capacidade de tornar as estratégias visíveis para todos os atores, de maneira a

promover o diálogo e a construção coletiva”. Freire (2017) diz que o processo se aproxima da perspectiva da *design-driven innovation* de Verganti (2012), na qual a participação de atores externos à organização, mas especialistas no tema do projeto interpretando informações do contexto, é tida como fundamental.

Em todos esses autores, evidencia-se uma orientação para o diálogo e para a participação na “configuração da forma, função, valor e sentido de propostas integrais de ações configurantes das sociedades e organizações protagonizadas pelas pessoas” (FRANZATO *et al.*, 2015, p 175). E isso surge com uma intensidade e amplitude que não encontram paralelo em outras metodologias, especialmente nas que são derivadas da cultura gerencial. Nestas, os pressupostos são, em geral, o controle e a eficiência, duas diretrizes que não raro colidem com a necessidade de diálogo, participação e interpretação coletiva das informações do contexto.

#### 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como Zurlo (2010) propõe e Barbosa e Portugal (2018) demonstraram em seu trabalho sobre as associações de doenças raras, o modelo de uma organização, a forma como ela configura seu conjunto de valores, conhecimentos e prática, exprime um significado que mobiliza os atores envolvidos de uma determinada maneira. A busca por novos modelos de associação nessa área passa, então, necessariamente por encontrar uma metodologia que evite repetir os mesmos caminhos de construção de sentido a fim de evitar que o



### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

novo modelo, ainda que reconfigurado de alguma outra forma (em sua comunicação ou estrutura organizacional, por exemplo), exprima o mesmo significado do Modelo Único de Cuidado, mobilizando o mesmo tipo de ação e de relação entre os atores, com uma centralidade prejudicial da indústria farmacêutica. O Design Estratégico, especialmente pelo caráter participativo de seus processos, pode ser essa metodologia.

As disciplinas que estudam os processos de significação, como a Linguística, Semiologia e Semiótica, têm uma grande produção de conhecimento na interface com o design que remonta pelo menos seis décadas. Mas, na maior parte das vezes, o foco dessa interface recai sobre as visualidades e materialidades produzidas pelo design e o efeito dessas visualidades e materialidade em seus públicos. Já a construção e os efeitos de sentido produzidos por abstrações como o modelo de uma organização parecem receber ainda atenção em menor proporção e profundidade. Zurlo (2010), Mauri (1996), Franzato *et al.* (2015) e Freire (2017) passam por esse tema mas não se aprofundam. Manzini (2017) o explora no âmbito do design para a inovação social e sustentabilidade, mas também em um sobrevoo rápido embora inspirador. Dessa maneira, embora o Design Estratégico tenha, de fato, propriedades que induzem à inovação, talvez seja necessário um maior aprofundamento dessa reflexão para entender a operação dessas propriedades quando se fala em inovar no modelo organizacional de associações de doenças raras.

#### REFERÊNCIAS

- BARBOSA, Rogério Lima; PORTUGAL, Sílvia. **O Associativismo faz bem à saúde? O caso das doenças raras.** Ciênc. saúde coletiva, Rio de Janeiro, v. 23, n. 2, p. 417-430, 2018. Disponível em <  
[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-81232018000200417&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-81232018000200417&lng=en&nrm=iso) >. Acesso em 2 de janeiro de 2018.
- BENTZ, Ione; FRANZATO, Carlo. **O metaprojeto nos níveis do design.** In: 12<sup>o</sup> P&D, 2016, Belo Horizonte. Anais... São Paulo: Blücher, 2016, pp. 1416-1428.
- BRASIL. **Portaria nº 199, 30 de janeiro de 2014.** Institui a Política Nacional de Atenção Integral às Pessoas com Doenças Raras, aprova as Diretrizes para Atenção Integral às Pessoas com Doenças Raras no âmbito do Sistema Único de Saúde (SUS) e institui incentivos financeiros de custeio. Disponível em:  
<[http://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/gm/2014/prt0199\\_30\\_01\\_2014.htm](http://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/gm/2014/prt0199_30_01_2014.htm)>. Acesso em: 2 de janeiro de 2019.
- BRASIL. Ministério da Saúde. **Ministério da Saúde lança protocolos para 12 doenças raras.** Brasília, 2015. Disponível em: <  
<http://portalms.saude.gov.br/noticias/sas/18133-ministerio-da-saude-lanca-protocolos-clinicos-para-12-doencas-raras> >. Acesso em 2 de janeiro de 2019.
- ECO, Umberto. **A estrutura ausente.** São Paulo: Perspectiva, 1997.
- GRANDELLE, Renato. **Mães conquistam espaço e atenção para síndromes raras, por causa de seus filhos.** Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <  
<https://blogs.oglobo.globo.com/to-dentro/post/maes-conquistam-espaco-e-atencao-para-sindromes-raras-por-causa-de-seus-filhos.html> >. Acesso em 2 de janeiro de 2019.
- FRANZATO, Carlo *et al.* **Inovação cultural e social: design estratégico e ecossistemas criativos.** In: FREIRE, Karine de Mello (Org.). Design estratégico. para a inovação social. São Paulo: Kazuá, 2015. p.157-182
- FRANZATO, Carlo; CAMPELO, Filipe. **Special Issue: Strategic Design Research Journal Tenth Volume.** Strategic Design Research Journal, v. 10, n. 2, 2017.
- FREIRE, Karine de Mello. **From strategic planning to the designing of strategies: A change in favor of strategic design.** Strategic Design Research Journal, v. 10, n. 2, p.91-96, 2017.
- MAURI, Francesco. **Progettare progettando strategia.** Milano: Masson S.p.A, 1996.
- MANZINI, Ezio. **Design: quanto todos fazem design: uma introdução ao design para a inovação social.** São Leopoldo: Editora Unisinos, 2017.

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

- MERONI, Anna. **Strategic design: where are we now: reflection around the foundations of a recent discipline.** Strategic Design Research Journal, [S.l.], v. 1, n. 1, p.31-38, 2008.
- MORIN, Edgar. **Introdução ao Pensamento Complexo.** Porto Alegre: Sulina, 2005.
- MUOTRY, Alysson. **Associações de Pais e Pacientes.** Disponível em: <  
<http://g1.globo.com/platb/espinal/2007/09/07/associacoes-de-pais-e-pacientes/> >.  
Acesso em 2 de janeiro de 2019.
- RUSKY, Renata. **Como conviver com doenças raras: pacientes revelam suas lutas.** Brasília, 2018. Disponível em: <  
[https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/revista/2018/04/29/interna\\_revista\\_correio,676791/como-conviver-com-doencas-raras-pacientes-revelam-suas-lutas.shtml](https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/revista/2018/04/29/interna_revista_correio,676791/como-conviver-com-doencas-raras-pacientes-revelam-suas-lutas.shtml) >. Acesso em 2 de janeiro de 2019.
- SANTOS LUZ, Geisa dos; SILVA, Mara Regina Santos da; DEMONTIGNY, Francine. **PRIORITY NEEDS REFERRED BY FAMILIES OF RARE DISEASE PATIENTS.** Texto contexto - enferm., Florianópolis, v. 25, n. 4, e0590015, 2016 . Available from <  
[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-07072016000400311&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-07072016000400311&lng=en&nrm=iso) >. Acesso em 4 jan. 2019.
- SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de Linguística Geral.** São Paulo: Cultrix, 2012.
- TUDELA, Juan Carrión; RAMÍREZ, Gloria Pino; HENAO, Alicia Males. **El Movimiento Asociativo de Las Enfermedades Raras em Iberoamerica.** Alianza Iberoamericana de Enfermedades Raras, 2018.
- VERGANTI, Roberto. Design-Driven Innovation. São Paulo: Canal Certo, 2012.
- ZURLO, Francesco. **Design strategico.** In: XXI Secolo: Gli spazi e le arti. Roma: Enciclopedia Treccani. 2010. v. 4. Disponível em: <  
[http://www.treccani.it/enciclopedia/design-strategico\\_%28XXI-Secolo%29/](http://www.treccani.it/enciclopedia/design-strategico_%28XXI-Secolo%29/) >.

**Relações de saúde:  
uma reflexão sobre a natureza dos processos de um serviço  
de oncologia pediátrica<sup>a</sup>**

Roberta Rech Mandelli (UNISINOS)<sup>bc</sup>

---

<sup>a</sup> O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

<sup>b</sup> Doutoranda em Design. Professora orientadora: Ione Bentz.

<sup>c</sup> Contato para correspondência: beta.mandelli [at] gmail.com

**Resumo:** O presente ensaio tem como objetivo realizar uma breve reflexão sobre os processos que pautam o serviço da unidade de Oncologia Pediátrica do Hospital de Clínicas de Porto Alegre. A reflexão foi elaborada a partir da observação de interações entre crianças, familiares e profissionais que trabalham na unidade, bem como a partir de relatos compartilhados em workshops com profissionais do hospital. Foi possível identificar que as relações da Oncologia Pediátrica reduzem as pessoas a uma condição (ex: doente, cuidador), além de não reconhecerem expressões emocionais. Argumenta-se que para se tornar um espaço que promove a saúde, e não apenas trata a doença, os processos da Oncologia Pediátrica devem contemplar relações de colaboração e de aceitação do outro na convivência.

**Palavras-chave:** Processos. Saúde. Câncer. Design Estratégico. Oncologia Pediátrica.

#### 1 INTRODUÇÃO

O Hospital de Clínicas de Porto Alegre (HCPA) é uma instituição pública e universitária, conhecido como hospital-escola por estar vinculado academicamente à Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Como participante do Sistema Único de Saúde (SUS), o HCPA presta assistência pública à saúde da população, em diversas especialidades, de forma gratuita. Além disso, o hospital também possui atividades de ensino e pesquisa na graduação e na pós-graduação, auxiliando na formação de profissionais da área da saúde e fomentando a pesquisa brasileira. Em 2013, o HCPA conquistou a Acreditação Internacional da *Joint Commission International* (JCI)<sup>1</sup>, e partir de então seus serviços seguem padrões internacionais de atendimento, gestão, infraestrutura e qualificação profissional.

Neste ensaio, pretende-se esboçar uma reflexão acerca dos processos da Oncologia Pediátrica, localizada na ala leste do terceiro andar do Hospital de Clínicas de Porto Alegre. O serviço da Oncologia Pediátrica atende crianças e jovens de zero a 18 anos com diagnóstico de neoplasia maligna (doença popularmente conhecida como câncer), oferecendo tratamentos que incluem quimioterapia, radioterapia, cirurgia e transplante de medula óssea. A Oncologia Pediátrica também conta um serviço de Recreação, oferecendo assistência e espaço para que as crianças internadas possam brincar e jogar.

---

<sup>1</sup> *Joint Commission International* (JCI). <  
[https://www.jointcommission.org/facts\\_about\\_joint\\_commission\\_accreditation\\_standards/](https://www.jointcommission.org/facts_about_joint_commission_accreditation_standards/)> Acesso em 26. out. 2019.

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

Como pesquisadora que integra o projeto de pesquisa intitulado *O Design de Serviço para o Bem-estar de Crianças em Tratamento de Câncer* a autora deste ensaio pode vivenciar, ao longo de oito meses, as interações que ocorrem na sala de Recreação da unidade de Oncologia Pediátrica do HCPA e também nos quartos das crianças internadas. Além disso, participou de quatro workshops que visavam a construção de projetos para a Oncologia Pediátrica, sendo que dois deles contaram com a participação de profissionais da própria unidade, que fizeram diversos relatos sobre os processos da mesma.

É importante mencionar que não considera-se os processos da Oncologia Pediátrica como agires projetuais estratégicos, porém, para construção de eventuais propostas de qual deveria ser a sua natureza - de forma a se tornarem estratégicos - é necessário elucidar quais são os processos existentes. Dessa forma, esta é a pretensão deste ensaio. Na próxima seção são discutidos brevemente os processos da Oncologia Pediátrica do HCPA e sua estrutura e, por fim, são feitas as considerações finais do presente ensaio.

#### **2 ONCOLOGIA PEDIÁTRICA DO HOSPITAL DE CLÍNICAS**

Neste ensaio, utiliza-se a palavra sistema para designar os sistemas sociais humanos, que são constituídos por fenômenos sociais. Para entender os processos de um sistema como a Oncologia Pediátrica, é necessário olhar para as suas relações. Isto porque a configuração de suas relações é o que determina as características essenciais deste

sistema, que pode ser definido como seu padrão de organização. (CAPRA, 2006). Dito de outra forma, o entendimento de organização diz respeito às "relações que têm de existir, ou têm de ocorrer, para que esse algo seja." (MATURANA; VARELA, 2001, p. 50).

#### 2.1 Reflexão sobre os Processos

A plasticidade de um sistema é essencial, uma vez que ele "amplia a criatividade individual de seus componentes" (MATURANA; VARELA, 2001, p.221). Ou seja, o sistema social humano amplia a criatividade das pessoas, que por sua vez são sistemas vivos cujos processos são sempre autopoieticos, o que significa que eles se caracterizam por "produzirem de modo contínuo a si próprios". (MATURANA; VARELA, 2001, p. 52). Dessa forma, a plasticidade de um sistema social humano contribui para a autopoiese das pessoas, ampliando seu acoplamento estrutural<sup>2</sup> linguístico<sup>3</sup>. (MATURANA; VARELA, 2001).

Então, entende-se que a natureza das relações, ou seja, as qualidades essenciais do processo que configura uma organização que torna o fenômeno social possível. Nessa direção, sabe-se que é a emoção (ex: medo, ternura) que caracteriza a natureza (ex: fuga,

---

<sup>2</sup> De acordo com Maturana e Varela "[...] meio e unidade atuarão como fontes de perturbações mútuas e desencadearão mutuamente mudanças de estado. A esse processo continuado, demos o nome de *acoplamento estrutural*." (2001, p.112).

<sup>3</sup> Como seres humanos, vivemos na linguagem e é essa vivência que torna possível o desenvolvimento da consciência e da autoconsciência, que pode ser compreendida como uma manifestação mais complexa, mais libertária e mais criativa do ato cognitivo. De acordo com Maturana e Varela (2001, p.233) "[...] quando se tem uma linguagem, não há limites para o que é possível descrever, imaginar, relacionar." (2001, p.233).

carícia) de um fazer ou de receber um fazer. (MATURANA, 2001; MATURANA; GERDA, 2015). Conforme explica Maturana, como seres racionais, nosso domínio de ação a cada instante "se funda em premissas básicas aceitas *a priori*, isto é, em bases emocionais." (2001, p.182). Para os autores, é a partir do emocionar<sup>4</sup> do amor (aceitação do outro na convivência) que o fenômeno do social humano tornou-se possível<sup>5</sup>. Da mesma forma, quando agimos sobre domínios emocionais que negam ou limitam a aceitação do outro - como a competição, o controle, a certeza ideológica - o fenômeno social se limita ou se finda. (MATURANA; GERDA, 2015; MATURANA; VARELA, 2001).

O padrão da Oncologia Pediátrica configura em relações que reduzem as pessoas que lá se encontram a uma condição. Durante a internação na unidade, as crianças se tornam sua doença (câncer), os pais se tornam os cuidadores da criança doente e os profissionais são as pessoas que organizam o tratamento das crianças doentes.

Pode-se elucidar a natureza dessas relações a partir de alguns exemplos. No encontro semanal entre os profissionais que trabalham na unidade da Oncologia Pediátrica, chamado de *round*, a pauta é majoritariamente referente ao tratamento do câncer, ou seja, discute-

---

<sup>4</sup> Emocionar diz respeito ao "fluxo de um domínio de ações a outro na dinâmica do viver." (MATURANA; VARELA, 2001, p. 262) Junto com o linguajar, ele configura o conceito de *conversação*, no qual acontecem todos fazeres humanos. (MATURANA, 2001).

<sup>5</sup> Ao longo de seu livro *A Árvore do Conhecimento*, Maturana e Varela (2001) explicam que é a partir da história das relações interpessoais afetivas e estreitas nos primeiros hominídeos que a linguagem surgiu. E seguindo ela, o fenômeno da consciência e da autoconsciência que distingue o ser humano de outros seres vivos.



### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

se apenas a doença. Essas equipes multidisciplinares não têm trocas entre si fora do *round*, e os relatos dos workshops explicitam que trabalhar ali pode ser bastante solitário. A colaboração existente entre os profissionais tem o foco quase que exclusivamente no tratamento, o que resulta em que eles também não olham verdadeiramente um para os outros. O que se enxerga entre os profissionais é o seu cargo.

De forma semelhante, os profissionais relataram durante os workshops que alguns comportamentos, como o ato de uma mãe se maquiar ou se arrumar, são motivos de comentários e julgamentos. A seguinte fala, reproduzida durante um dos encontros, ilustra a situação “como assim alguém se arruma quando o filho tem câncer?”. Nesse relato, pode-se observar a redução da criança à doença e dos pais aos cuidadores da criança doente, e não se enxerga nenhum destes como pessoas que tem desejos, vaidades e alegrias para além da tristeza e do cansaço implícitos no enfrentamento de uma doença como o câncer.

As relações da Oncologia Pediátrica não reconhecem - e muitas vezes desencorajam - a expressão emocional (seja de dor ou de alegria) além de não incentivarem a socialização e a manifestação de subjetividades diversas. É proibido falar sobre mortes no espaço da Recreação, que é local onde ocorre a maior parte das relações sociais entre as famílias e as crianças. Então, quando uma criança morre, não existem processos que garantam a expressão e o compartilhamento da dor que essa perda causa na família, nos

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

profissionais e nas outras crianças. Muitas vezes, as crianças nem ficam sabendo que houve uma morte na unidade.

Nessa direção, compreende-se que a Recreação é um espaço para esquecer a doença, mais do que promover a saúde. A brincadeira fica reservada ao espaço da sala e ao seu horário de funcionamento. As manifestações sociais e lúdicas que fogem ao espaço/tempo da Recreação não são bem aceitas, pois não seguem a lógica dos processos da Oncologia Pediátrica, que parecem ter o foco exclusivamente no câncer. Nesse sentido, a existência de um espaço como a Recreação reforça a lógica de que práticas lúdicas não são bem vindas fora desse espaço.

Dois exemplos ilustram bem esse incômodo. Recentemente, a Recreação recebeu como doação carrinhos elétricos nos quais crianças de até três anos podiam brincar. Esses carrinhos foram bem aceitos pelas crianças, que andavam com eles pelos corredores do terceiro andar. Algum tempo depois foi determinado que as crianças não poderiam brincar com os carrinhos nos corredores - fora do espaço da Recreação - pois estes faziam muito barulho. Como não há muito espaço para a circulação dos carrinhos dentro da sala da Recreação, eles estão desligados. Outra situação refere-se a conquista de deixar uma mesa do lado de fora da Recreação no sábado de noite (após às 16h) até segunda pela manhã, horários em que a Recreação está fechada. O intuito de deixar a mesa do lado de fora é que as crianças e as famílias possam brincar e socializar nos períodos em que a sala

está fechada. De acordo com os relatos, essa não foi uma negociação fácil dentro do Hospital.

Pode-se dizer que a emoção por trás dos processos da Oncologia Pediátrica não é o amor, uma vez que as relações decorrentes só reconhecem o outro pela sua condição (de cargo ou de doença). As relações estabelecidas na Oncologia Pediátrica, por não corresponderem a um emocional que aceita o outro na convivência, limitam o fenômeno social. Nesse movimento, limita-se também sua autonomia e sua capacidade criativa, que são condições básicas para a existência de um sistema social humano, que é um acoplamento estrutural linguístico. (MATURANA; GERDA, 2015; MATURANA; VARELA, 2001; MATURANA, 2001).

De forma semelhante, Morin defende que a única maneira de garantir a liberdade em uma organização é a partir de uma "solidariedade profunda entre seus membros". (p. 93, 2015). Para Morin (2015), a organização também é um conceito que surge a partir do princípio dialógico e da lógica do terceiro incluso<sup>6</sup> (Nicolescu, 1999; 2000), ou seja, ela compreende os conceitos antagônicos de ordem e desordem em uma noção que os torna complementares. Para o Morin (1998), como a extrema complexidade das sociedades sociais humanas pode desintegra-las, existem duas possíveis soluções. Uma delas é a adoção de medidas autoritárias, que são fazeres fundados em emoções de controle, e como tais, limitam o

---

<sup>6</sup> A lógica do terceiro incluso permite que dois elementos antagônicos coexistam como algo novo (T, que é ao mesmo tempo A e não-A). (Nicolescu, 1999; 2000).

fenômeno social humano (MATURANA; GERDA, 2015). A outra é a colaboração e solidariedade entre as pessoas, "[...] supondo que queremos o mínimo de coerção possível." (MORIN,1998, p.254).

Outra situação bastante relatada foi o "endurecimento emocional" dos profissionais. Não é fácil lidar emocionalmente com um ambiente em que crianças enfrentam o tratamento de câncer e, muitas vezes, vem a óbito por causa da doença. Como os processos da Oncologia Pediátrica não contemplam relações emocionais saudáveis - em que se pode expressar e compartilhar emoções de uma forma segura - muitos profissionais acabam criando defesas que configuram no distanciamento emocional da situação. Esse afastamento emocional impacta tanto a saúde desses profissionais como a saúde das crianças, que também acabam por afastar-se emocionalmente desses profissionais, uma vez que isto impacta diretamente nas interações entre eles.

Aqui, é possível identificar o princípio da recursão organizacional, no qual as causas agem sobre os efeitos e os efeitos agem sobre as causas. Conforme explica Morin (2015) "tudo o que é produzido volta-se sobre o que o produz num ciclo ele mesmo autoconstitutivo, auto-organizado e autoprodutor." (p.74). Nesse sentido, os processos que não possibilitam a expressão emocional são ao mesmo tempo produtos e produtores de si mesmos.

A natureza dos processos da Oncologia Pediátrica surge de uma cultura que negligencia o entendimento das emoções, muitas vezes escondendo-as ou tentando justificá-las através da razão.

(MATURANA, 2001). Dessa forma, fundam-se duas crenças: a primeira é de que os problemas e conflitos humanos são de ordem racional, e pela razão devem ser resolvidos - e aqui é importante a compreensão de que se fala de uma razão que é cega a sua dimensão emocional; e a segunda é de que as emoções “são uma fonte de arbitrariedade e desordem na vida humana”. (MATURANA, 2001, p.182).

Para fazer um contraponto, pode-se citar um exemplo que não se enquadra no padrão de processos da Oncologia Pediátrica, mas que foi possível observar a partir da ação de uma das enfermeiras da unidade. Ela, durante as interações com as crianças, disponibilizou seringas sem pontas para que elas pudessem brincar. Esse ato da enfermeira (de oferecer seringas sem ponta às crianças) reconhece o lado saudável das crianças ao mesmo tempo em que reconhece a condição das mesmas em relação a sua doença. Ou seja, neste agir, a enfermeira enxerga a criança para além da doença, aceitando-a em sua totalidade na convivência.

#### **2.2 Estrutura física**

Durante os workshops, alguns profissionais mencionaram que antes da reforma da unidade da Oncologia Pediátrica as crianças e suas famílias se apropriavam dos espaços, fazendo intervenções nos leitos hospitalares com fotos e outros objetos de afeição pessoal. Atualmente é possível observar que as intervenções lúdicas que

existem no terceiro andar são poucas. Dentre as expressões materiais da intervenção das famílias, pode-se citar que as portas dos quartos compartilhados possuem um quadro de acrílico A4, que normalmente está decorado com desenhos infantis que foram coloridos pelas crianças na Recreação.

As únicas estruturas existentes no espaço físico do Hospital que tem um caráter lúdico (ver figura 1) são as paredes de tijolos amarelos (adesivados) na entrada da Recreação, que fazem alusão à obra do *Mágico de Oz*. Dentro da unidade, no corredor localizado na frente da sala da Recreação, os vidros são decorados com adesivos transparentes que trazem a ilustração do Leão do Instituto do Câncer Infantil<sup>7</sup>, que também segue a linha narrativa do *Mágico de Oz*. O Leão usa uma medalha com a palavra "coragem" e o restante da ilustração conta com diversas palavras que comunicam mensagens positivas, como "esperança" e "alegria". Outro elemento lúdico da unidade é a escultura de um dinossauro, apelidada de "Dino" pelos profissionais do hospital, que fica no lado da porta da recreação.

Apesar de ter se destacado elementos físicos da estrutura do hospital, é importante ressaltar que não são estes que conferem ludicidade aos processos, eles apenas a sugerem e, em algum nível, a possibilitam. Como exemplo, cita-se um relato sobre a observação de crianças interagindo com o Dino, aplicando nele injeções e fazendo-o "tomar soro", procedimentos pelos quais as elas mesmas costumam passar. Essas brincadeiras podem ser compreendidas como processos

---

<sup>7</sup> Instituto do Câncer Infantil. <<https://www.ici-rs.org.br>> Acesso em 26. out. 2019.

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

metafóricos, nos quais as crianças viram os agentes ativos (aplicam a injeção) dos processos em que vivenciam de forma passiva (um enfermeiro(a) aplicou a injeção nelas).

Fotografia 1 – Oncologia Pediátrica



Fonte: Registrada pela autora.

A carência de espaços para atividades lúdicas e sociais, da maneira como foram retratadas pelos profissionais, indica que estas atividades não estão contempladas nos processos da Oncologia Pediátrica. Se estivessem, todos os espaços seriam potencialmente espaços de brincar e de socializar.

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A plasticidade e a liberdade de um sistema social humano dependem das emoções que fundam os agires das pessoas que o integram. Como as relações que configuram o padrão de organização da Oncologia Pediátrica reduzem às pessoas que ali convivem a sua condição, além de não incentivarem expressões emocionais, entende-se que estas limitam o fenômeno social.

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

Para a Oncologia Pediátrica se transformar em um local de saúde, e não apenas de doença, é necessário que seus processos contemplem relações de colaboração e de aceitação do outro na convivência. Nessa direção, é provável que até mesmo a configuração física desse espaço viria a se transformar, como uma consequência dessas qualidades estéticas, que estimulam a ludicidade e a criatividade.

#### **AGRADECIMENTOS**

Gostaria-se de agradecer ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) pelo financiamento do projeto de pesquisa intitulado “O Design de Serviço para o Bem-estar de Crianças em Tratamento de Câncer” (Processo 420687/2018-1), que possibilitou as reflexões abordadas neste ensaio.

#### **REFERÊNCIAS**

- CAPRA, F. **A Teia da Vida: uma nova compreensão científica dos sistemas vivos**. São Paulo: Cultrix, 2006.
- MATURANA, H. **Cognição, Ciência e Vida Cotidiana**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2001.
- MATURANA, H; GERDA, V. **Amar e Brincar: fundamentos esquecidos do humano**. São Paulo: Palas Athena, 2015.
- MATURANA, H; VARELA, F. **A Árvore do Conhecimento: as bases biológicas da compreensão humana**. São Paulo: Palas Athena, 2001.
- MORIN, E. Introdução ao pensamento complexo. Porto Alegre: Sulina, 2015. 120p.
- MORIN, E. **Complexidade e Liberdade**. In: MORIN, E. *et al.* Sociedade em Busca de Valores: para fugir à alternativa entre o cepticismo e o dogmatismo. Lisboa: Instituto Piaget, 1998.
- NICOLESCU, B. **O Manifesto da Transdisciplinaridade**. Triom: São Paulo, 1999.
- NICOLESCU, B. Um novo tipo de conhecimento - transdisciplinaridade. **Educação e transdisciplinaridade**, v. 1, 2000.



## O espaço metaprojetual como um ambiente voltado para a reflexão e aprendizagem

Samuel Felipe Führ (UNISINOS)<sup>ab</sup>

---

<sup>a</sup> Graduado em Design pela Universidade Feevale e Especialista em Inovação em Design de Serviços pela Universidade La Salle, em nível de Mestrado no Programa de Pós-Graduação em Design Estratégico da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – Unisinos.

<sup>b</sup> Contato para correspondência: samu.41 [at] gmail.com

**Resumo:** O metaprojeto, proposto pelo design estratégico, pode ser um espaço de ciclos de aprendizagem em que designers e não designers pensam e repensam sobre o problema de design, projetando cenários futuros e gerando conceitos de projeto. Este ambiente é comumente relacionado a reflexão, crítica e ressignificação. Portanto, o presente trabalho busca discutir o espaço metaprojetual como um ambiente de aprendizagem contínua sobre todos os aspectos relacionados ao projeto.

**Palavras-chave:** Metaprojeto. Aprendizagem. Reflexão. Prática Reflexiva.

#### INTRODUÇÃO

O campo de atuação do design vem se expandindo ao longo dos anos. Saindo de um projetar apenas artefatos e se dirigindo para um projetar com uma visão holística, orientada pelo design, aos problemas da sociedade. Isso permite aos designers atuar de forma cada vez menos convencional, com um viés menos funcional e formal, e mais estratégico, como um agente de mudança no desenvolvimento de soluções complexas para abordar diferentes tipos de problemas sociais, ambientais e/ ou políticos.

Um de seus desdobramentos é o design estratégico, que opera em âmbitos coletivos por meio de uma produção de sentido para todos os atores envolvidos. Desta forma ele se utiliza de três competências do designer (ver, prever e fazer ver) para entender o contexto das organizações na sociedade. Assim, antecede-se futuros possíveis para que ela se posicione e cria-se sistemas produtos-serviço, que consistem na operacionalização das estratégias propostas pelo design para a organização (MERONI, 2008; ZURLO, 2010). Sendo assim o design estratégico é responsável por entender, reposicionar e projetar, estrategicamente, como a organização se apresenta e se estabelece com relação à sociedade.

Para fazer o que se propõe, o design estratégico não está relacionado somente a desenvolver soluções, mas também à definição do problema de design. Quando esse problema é considerado um problema mal-definido, o papel do design também está relacionado a

encontrar, definir e reposicionar este problema. (CELASCHI; DESERTI, 2007). Isso é possível por meio do metaprojeto, pois consiste em um espaço que está além do projeto de design, e que se utiliza de pesquisas contextuais, não contextuais, criação de cenários futuros possíveis e de conceitos de projeto com o intuito de repensar o problema de design originado no briefing de projeto. (SCALETSKY, 2016).

O espaço metaprojetual consiste em um espaço de reflexão e crítica. Não apenas pela reflexão-na-ação proposta por Schön (2000), que consiste nas reflexões feitas pelos projetistas enquanto atuam no desenvolvimento do projeto, mas também pelo incentivo a refletir sobre o significado do próprio projeto e seus objetivos. Por isso o metaprojeto permite a sensibilização e conscientização de todos atores envolvidos por meio de seus próprios sentidos críticos (CELASCHI; FRANZATO, 2012). Dessa forma, todo projeto pode se beneficiar de um espaço metaprojetual, pois a partir das reflexões e dos aprendizados ao longo desse espaço o próprio projeto de design não será mais o mesmo.

Em meio ao metaprojeto inúmeros resultados inesperados ocorrem. Quando isso acontece a reflexão pode se apresentar de duas formas distintas: (a) de forma posterior, tanto realizando uma pausa no que estamos fazendo para refletir, como após a finalização de nossas ações, repensando o que fizemos e porque chegamos onde chegamos; ou (b) no momento em que estamos agindo, de forma a realizar uma reflexão-na-ação, modificando o que estamos fazendo,

enquanto estamos atuando (SCHÖN, 2000). Sendo assim, ambas as formas de reflexão podem acontecer no espaço metaprojetual, ocorrendo tanto de forma individual como coletiva. Designers e não designers atuam nesse espaço em um processo de fazer ações, parar para refletir e fazer ações novamente, assim como refletindo-em-suas-ações. Isso permite aos projetistas aprenderem sobre o problema por meio desses processos reflexivos. E isso se dá de forma constante e contínua, em instantes, se tornando difícil identificar quando acontece cada tipo de reflexão. Fato é que isso permite a existência de ciclos de aprendizagem dentro desse espaço.

Esses ciclos de aprendizagem são tão importantes quanto as reflexões e podem ser inerentes a todos envolvidos. Eles consistem na reflexão e aprendizado sobre o projeto, o problema de design, a organização ou até mesmo os atores envolvidos. Neste contexto, podemos considerar o processo de aprendizagem do metaprojeto parecido com o processo de aprendizagem dos ateliês de projeto que Schön (2000) aborda. Esse modelo está relacionado à experiência prática, em que o aluno vai se desenvolvendo aos poucos e que a partir das experiências adquiridas ele começa a entender o que é o ato de projetar. Dessa forma, os projetistas no espaço metaprojetual podem ser entendidos como os alunos dos ateliês que ainda não entendem como é este processo e que vão aprendendo na prática. Até que lhes seja familiar e tenham conhecimento suficiente sobre o problema para que seja possível encontrá-lo, definí-lo e reposicioná-lo. Dessa forma os projetistas aprendem a lidar com o problema e com as

pesquisas até que consigam imaginar futuros possíveis para, então, construir conceitos de projeto.

A reflexão e a aprendizagem são assuntos intrinsecamente interligados. Olhando por um certo ponto de vista, um não existe sem o outro, pois é por meio da reflexão que aprendemos e por meio do aprendizado que refletimos novamente. O metaprojeto por si só já incentiva e estimula esse tipo de ciclo, de forma que se repense, reflita, ressignifique, reposicione e aprenda sobre o problema recebido pelo briefing. O aprendizado e a reflexão originados no metaprojeto podem romper o escopo do projeto e transformar, não somente o projeto, mas os projetistas e a organização (SCALETSKY, 2016). Sendo assim, o metaprojeto, pode ser entendido como um espaço de aprendizagem e reflexão sobre: o problema de design; o próprio projeto; a organização e suas estratégias; e, até mesmo, os próprios atores envolvidos.

O presente artigo busca discutir o espaço metaprojetual como um ambiente de aprendizagem e reflexão. Por meio de uma discussão teórica entre autores, pretende-se abordar como o metaprojeto pode influenciar desde os caminhos de projeto até as estratégias de uma organização, por meio de ciclos de aprendizagem. A contribuição deste trabalho é construir uma discussão inicial sobre qual o impacto do espaço metaprojetual relacionado à reflexão e aprendizagem. O trabalho se justifica porque, apesar de ser comum relacionar o metaprojeto à reflexão e aprendizagem, não é comum discutir como o

metaprojeto impacta a reflexão e a aprendizagem sobre todos os aspectos citados anteriormente.

#### 1 O DESIGN ESTRATÉGICO E O ESPAÇO METAPROJETUAL

O design estratégico atua na criação de soluções para problemas complexos da sociedade. Ele pode operar nos mais diversos tipos de organizações existentes no mundo, e, o faz, por meio da construção de estratégias. Estas são traduzidas em produtos, serviços e experiências, que produzam um efeito sentido a todos. Tudo isso de forma condizente com os princípios e o posicionamento da organização em questão. (MERONI, 2008; SCALETSKY, 2016). Todavia o design estratégico não é apenas uma atividade projetual de criação de soluções. Seu papel também é o de levantar novas questões relacionadas ao problema antes de descobri-lo. Pode-se, inclusive, dizer que essa é uma de suas principais funções (MERONI, 2008).

Dentro do design já existe uma lógica de desenvolvimento e refino da definição do problema de design como da criação de ideias para a solução (DORST, 2003). Como dito anteriormente, o design estratégico tem uma relação íntima com o levantar questões sobre o problema ao invés de simplesmente solucioná-lo (MERONI, 2008). Deste modo, o design estratégico propõe o uso de um espaço chamado de metaprojeto. Ele consiste em ser um espaço que está além do projeto, normalmente, tratado como um ambiente de reflexão ante ao

projeto. Por isso deve-se tratar o metaprojeto como um espaço para refletir antes mesmo de criar (projetar) (MORAES, 2010).

Ao focar nisso, entende-se que o designer estratégico não se contenta com receber propostas de trabalho, mas atua de modo a repensar essas propostas. Buscando entender se essa proposta é o real problema da organização solicitante. Em outras palavras, ele tenta ver além do que lhe é solicitado, procurando as reais necessidades por trás do briefing de projeto para criar uma contraparte a ele. Essa contraparte é conhecida pelo nome de contrabriefing e serve como uma (re)interpretação do briefing (SCALETSKY, 2016).

O espaço metaprojetual propõe pesquisas contextuais, diretamente relacionadas à organização e/ ou ao problema. Dessas pesquisas cria-se um dossiê nomeado de dossiê empresa-mercado. Esse dossiê permite a elaboração do contrabriefing, de modo que se analise como e onde a organização e o problema se apresentam e estão inseridos, além de quais são os limites do projeto. Mas no metaprojeto também são elaboradas pesquisas não-contextuais (também conhecidas como pesquisa Blue Sky). Estas pesquisas estão direcionadas a olhar para outros caminhos e fornecer estímulos ao projeto. Por possuir uma relação menos direta ao problema, a pesquisa blue sky costuma ser direcionada pela intuição e experiência dos projetistas. Isso permite a ela ser um estímulo e direcionamento da criatividade, que se utiliza de quadros temáticos, únicos ou painéis visuais para a sua operacionalização. (SCALETSKY, 2016).

Por meio das pesquisas contextuais e não-contextuais o espaço metaprojetual busca imaginar futuros possíveis por meio da criação de cenários. Mas esse processo de imaginação de futuros não é uma previsão do futuro que vai acontecer, mas o resultado da utilização de uma capacidade de projeção do design. Essa capacidade se apoia em fatos e eventos da atualidade para construir cenários futuros possíveis (SCALETSKY, 2016). Esses cenários são utilizados para projetar como a organização se portará no futuro de modo a entender o seu posicionamento e quais produtos, serviços e experiências serão relevantes. A criação de cenários é uma etapa extremamente importante do metaprojeto, pois é nela que começa-se a traçar caminhos possíveis por onde o projeto poderá seguir para atingir a inovação.

O metaprojeto não ocorre de forma linear, muito menos sequencial. É um espaço reflexivo que permite idas e vindas em meio ao processo. Enquanto os cenários são criados, começa-se a pensar nos visions, que são as primeiras representações visuais de possíveis soluções que serão utilizadas para criar os conceitos de projeto. Os conceitos de projeto consistem em uma ideia de projeto que entrega possíveis diretrizes projetuais. Essas diretrizes são entregues por meio de conceitos que representem a reflexão realizada ao longo do espaço metaprojetual. Essa reflexão tem como epicentro o problema e sua definição, de modo que o concept entregue ao fim do metaprojeto já se utilizará de um problema que, possivelmente, já não será mais o mesmo. Esse conceito entregue não deve ser visto como um projeto



### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

ou um artefato produzido em massa, mas como um guia para o projeto de design, que virá a seguir. (SCALETISKY, 2016).

É importante entendermos que o metaprojeto é um ambiente relacionado a processos dinâmicos e em mutação constante (SCALETISKY, 2016). Portanto, podemos entender que o metaprojeto se propõe “a unir os aspectos objetivos e subjetivos, primários e secundários, principais e derivados, materiais e imateriais de produtos e serviços”. (MORAES, 2010, p. 26). Por fim, o espaço metaprojetual não deve ser entendido como uma entrega realizável, mas como uma plataforma de conhecimentos que vai sustentar e orientar o projeto antes dele começar. Não que ao longo do processo não se utilize da criação, mas que, mesmo ao utilizar-se da criação, ela servirá como base para reflexão.

Neste contexto é possível conectarmos a prática reflexiva de Schön (2000) ao metaprojeto, pois vários autores evidenciam como o espaço metaprojetual é orientado ao exercício de reflexão (CELASCHI; FRANZATO, 2012; MORAES, 2010; SCALETISKY, 2016). Essa reflexão está relacionada, inicialmente, ao problema de design, porém alguns autores já evidenciaram como o resultado do metaprojeto está associado a modificação dos pressupostos sobre o projeto, os projetistas (participantes do metaprojeto) ou até mesmo a organização em si (MORAES, 2010; SCALETISKY, 2008, 2016). Sendo assim, a reflexão no espaço metaprojetual pode estar relacionada ao problema de design; ao próprio projeto; à organização e suas estratégias; e, até mesmo, aos próprios atores envolvidos.

Dessa forma o metaprojeto se apresenta como um ambiente voltado para a reflexão e aprendizagem.

#### **2 UM AMBIENTE VOLTADO PARA A REFLEXÃO E A APRENDIZAGEM**

O metaprojeto surge como um “articulado e complexo sistema de conhecimentos prévios que serve de guia durante o processo projetual” (MORAES, 2010, p. 25). Para que essa plataforma de conhecimentos exista se fazem presentes, no espaço metaprojetual, uma série de fases, já descritas anteriormente. Para que se extraia o máximo potencial de design do metaprojeto, se faz necessária a capacidade de reflexão e aprendizado no decorrer deste espaço. (MORAES, 2010; SCALETSKY, 2016).

A reflexão é inerente ao espaço metaprojetual, conforme enaltecem diversos autores (CELASCHI; FRANZATO, 2012; MORAES, 2010, SCALETSKY, 2016). A grande questão aqui é como essa reflexão surge e com o que ela está associada. Neste sentido podemos voltar à prática reflexiva de Schön (2000), que prevê a reflexão-na-ação como um procedimento ativado por um resultado inesperado durante o ato de projetar. Contudo, a teoria de Schön (2000) não se resume apenas a isso, mas também explicita como aprendemos durante o processo de projeção.

Fato é que o metaprojeto é considerado como um espaço antes, ou além, do projeto, um ambiente que transcende o ato de projetar (MORAES, 2010; SCALETSKY, 2016). Na presente seção trataremos do metaprojeto como um workshop, em que os designers e

não designers atuam de forma projetiva durante esse espaço. Mas o que é o ato de projetar? O que é o projeto? Neste sentido o ato de projetar está relacionado à capacidade inerente do designer de imaginar objetos, eventos, estados e realidades ainda inexistentes. Desta forma o designer projeta-se no futuro, visualizando artefatos e realidades que virão a existir quando ele os projetar. Todavia, isso não ocorre somente durante o projeto, pode-se considerar que isso também ocorre ao longo do metaprojeto, pois, durante suas fases, os metaprojetistas se baseiam em pesquisas para imaginar futuros possíveis e criar/ projetar conceitos de projeto.

Deste modo podemos fazer um paralelo com a teoria de Schön (2000) em que os projetistas vão aprendendo enquanto projetam e, assim, aprimoram os seus repertórios por meio da exposição e imersão. Isso resulta na aprendizagem de fundo, que pode ser traduzida como experiência, e, normalmente, ela ocorre de forma inconsciente. Essa experiência permite que os projetistas saibam melhor que atitudes tomar, transformando suas ações. Dessa forma, muitas práticas metaprojetuais são condicionadas pelo ato de conhecer-na-ação, que consiste em fazer “executar sequências fáceis de atividade, reconhecimento, decisão e ajuste sem ter, como se diz, que pensar a respeito”. (SCHÖN, 2000, p. 31). No entanto, outras práticas não são tão simples e necessitam de um pensamento crítico. Estas, normalmente, estão condicionadas a resultados inesperados, e são chamadas de reflexão-na-ação. (SCHÖN, 2000).

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

A reflexão-na-ação permite ao designer reestruturar seu comportamento de modo a contemplar os resultados inesperados enquanto eles ocorrem. Desse modo, além de reformular suas estratégias de ação, o designer também repensa suas compreensões dos eventos ou as formas de projetar os problemas. Embora isso não seja uma atitude premeditada, fato é que, quanto mais os designers refletem-nas-ações, maiores os seus repertórios para atuarem em seus projetos. Além disso, a medida que o designer reflete-na-ação, ele causa novos resultados que necessitam novas reflexões. Por esse motivo, o designer precisa começar a considerar suas escolhas futuras, não somente sua opção atual. (SCHÖN, 2000).

Em se tratando do metaprojeto, os metaprojetistas atuam de forma a refletir sobre o problema proposto. Deste modo, as reflexões e aprendizados enaltecidos por Schön (2000) também ocorrem durante o espaço metaprojetual, pois também trata-se de um ato de projetar, bem como de refletir antes de projetar. Não obstante, esses processos de reflexão e aprendizado geram ciclos de aprendizagem, remodelando os pressupostos projetuais iniciais. Assim sendo, não somente o problema de projeto é reconfigurado e reposicionado, mas também as presunções e suposições acerca de todo o projeto. Scaletsky (2008), inclusive, enaltece como o metaprojeto pode remodelar a organização, quando descreve o caso da empresa Sander e das consequências acerca dos resultados propostos pela ação do design estratégico. Sendo assim, pode-se dizer que o espaço metaprojetual também permite a reflexão e aprendizagem com relação não somente ao problema de projeto, mas ao projeto em si, à organização e também

aos projetistas (se considerarmos que, enquanto atuam no metaprojeto, eles também aprendem e refletem sobre seus próprios papéis, de modo a adquirirem experiência e aumentarem seus repertórios).

Dessa forma, o papel do metaprojeto está relacionado às capacidades reflexivas e de aprendizado tanto do espaço em si como dos designers e não designers. Não se trata apenas de fazer mais projetos, mas sim de projetar o que deve ser projetado, ou o que realmente é necessário. Isso só é possível por meio da reconfiguração do problema e, por causa disso, também é possível que o todo mude (organização, projeto, etc.).

### **3 À GUIA DE CONCLUSÃO**

A discussão enaltece como o design estratégico está mais relacionado a construir uma solução completa, a partir do processo de definição de um problema mal-estruturado. Essa solução está relacionada a um sistema de oferta que produza sentido a todos envolvidos. Em se tratando dessa discussão, relacionada ao metaprojeto como um ambiente voltado para a reflexão e aprendizagem, a produção de sentido está relacionada a todos os atores envolvidos, bem como a organização também. Esse efeito de sentido tem o poder de criar uma cultura orientada pelo design por meio da redefinição dos pressupostos abordados no projeto. Deste modo, o metaprojeto pode ser o catalisador desta cultura por meio da reflexão e aprendizagem

produzidos pela organização. (MERONI, 2008; SCALETSKY, 2016; ZURLO, 2010).

#### REFERÊNCIAS

CELASCHI, Flaviano; DESERTI, A. 2007. **Design e Innovazione – Strumenti e pratiche per la ricerca applicata**. 1<sup>a</sup> ed., Milão, Carocci.

CELASCHI, Flaviano; FRANZATO, Carlo. Processo de metaprojeto para o desenvolvimento estratégico e a inovação das organizações. In: **CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN**, 10., 2012, São Luís, 2012.

DORST, Kees. **The problem of Design Problems**. In: Design Thinking Research Symposium. Sydney: Sydney University of Technology, 2003.

MERONI, Anna. Strategic design: where are we now: reflection around the foundations of a recent discipline. **Strategic Design Research Journal**, [S.l.], v. 1, n. 1, p.31-38, 2008.

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

SCALETSKY, Celso Carnos. **Sander: tradição e inovação**. Porto Alegre: Escola de Design Unisinos - EDU, 2008.

SCALETSKY, Celso Carnos. **O design estratégico em ação**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2016.

SCHÖN, Donald. A. **Educando o Profissional Reflexivo**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

ZURLO, Francesco. **Design strategico**. In: XXI Secolo: Gli spazi e le arti. Roma: Enciclopedia Treccani. 2010. v. 4.

## Relações simbólicas e pesquisa em design: um percurso metodológico para ressignificação do consumo de moda

Juliana de Medeiros Schneider (UNISINOS)<sup>ab</sup>

---

<sup>a</sup> Mestranda em Design. Professora orientadora: Ione Bentz.

<sup>b</sup> Contato para correspondência: juschneider [at] gmail.com

**Resumo:** Este artigo é uma reflexão acerca das relações simbólicas de poder e da sua relevância em um processo de pesquisa em design. Além disso, a partir das teorias de Bourdieu, Agamben e De Certeau pretende propor um percurso metodológico para uma pesquisa maior que tem como objetivo principal ressignificar o consumo de moda através do design. Para tanto, a partir das noções de campo, *habitus* e dispositivos, pretende apresentar uma forma de delimitar o espaço, entender as relações, a conjuntura e as práticas atuantes no campo da moda as quais servirão de subsídios para a criação das estratégias e táticas a fim de criar novos sentidos para o consumo de moda e ativar o comportamento sustentável nos sujeitos contemporâneos.

**Palavras-chave:** Design. Metodologia. Moda. Sustentabilidade.

#### 1 INTRODUÇÃO

A partir do pressuposto que a pesquisa de design se dá no contexto social, mostra-se oportuno refletir acerca das relações sociais e da cultura em que os sujeitos estão inseridos. O projeto de design, que tem como objetivo principal a criação de novos sentidos para a sociedade e está imerso em um sistema simbólico guiado por relações de poder que afetam diretamente o processo de projeto. Estas relações nem sempre aparentes na superfície, estão enraizadas nas culturas e no meio social, e, pensá-las como parte de um processo de projeto, afeta a maneira como será traçado a metodologia de pesquisa. No caso de uma pesquisa em design que tem como campo a moda, e como objetivo principal propor alternativas para a ressignificação do consumo, identificar estes espaços e as dinâmicas que os governam parece ser uma possibilidade metodológica pertinente de pesquisa a ser seguida.

Ao se tratar de uma pesquisa de design que tem como objetivo principal apontar caminhos para se ativar o consumo sustentável de moda, mostra-se evidente a necessidade de desvendar as relações simbólicas de poder existentes nesta conjuntura. Para tal processo, a partir das teorias de Bourdieu, Agamben e De Certeau, e dos conceitos de campo, *habitus*, dispositivos, táticas e estratégias, pretende-se propor uma reflexão acerca de um caminho metodológico possível de pesquisa.



#### 2 RELAÇÕES SIMBÓLICAS DE PODER

Para Bourdieu (2010) o poder simbólico está ligado a construção da realidade. Ao mesmo tempo que exercem um poder de estruturar a sociedade, são estruturados por ela. Estas estruturas estruturadas dão sentido ao mundo em um sistema simbólico de integração social e, também, da reprodução da ordem social. Um sistema cultural que estabelece e legitima distinções sociais. Para o autor, a cultura que une é também a cultura que separa e que legitima as distinções sociais.

Segundo Bourdieu (2010), as relações sociais dependem do poder material ou simbólico acumulados pelos agentes envolvidos nestas relações. Como instrumentos estruturados e estruturantes das relações sociais, os sistemas simbólicos impõem e legitimam a dominação de uma classe sobre outra, em diferentes classes, imbricadas em uma luta simbólica que delimitam o mundo social e cultural em que os sujeitos estão inseridos. Segundo o autor, o campo da produção simbólica é o campo da luta simbólica entre classes: na luta interna no campo da produção que os produtores servem os interesses dos grupos exteriores ao campo da produção. Além disso, o poder simbólico tem o poder de confirmar ou de transformar o mundo, a ação sobre o mundo, e, portanto o mundo, de modo que as relações de força que se exprimem nos sistemas simbólicos só se manifestem nas relações de sentido. Conforme o autor, o poder simbólico é uma forma transformada, irreconhecível, transfigurada e

legitimada, das outras formas de poder em uma perspectiva na qual são os agentes sociais que constroem a realidade social.

Neste sentido, De Certeau (1995) aponta para o fato de que as relações sociais têm lugar mister em um caminho de pesquisa. Segundo o autor, processos mudos organizam a ordenação sócio-política dos sujeitos e privilegiam o aparelho produtor, enquanto coloca os usuários em posição de dominados. Nestas situações sociais de relações de forças desiguais e de diferenças culturais, mostra-se necessário uma análise da cultura, que, segundo o autor, articula conflitos, legitima, desloca e controla a razão do mais forte. Além disso, é pela cultura que se fornece elementos simbólicos, contratos de compatibilidade e compromissos temporários entre os sujeitos nela inseridos.

#### **2.1 Campo, *habitus*, dispositivos, estratégias e táticas**

Para Bourdieu (2010), as relações sociais e suas dinâmicas de forças acontecem no interior de um campo. Segundo o autor, a noção de campo abrange as relações objetivas entre agentes e, conseqüentemente, determina a forma como as interações dentro deste campo se dão. Cada campo, é composto de propriedades específicas, porém em consequência das particularidades de suas funções e funcionamentos, é possível notar propriedades comuns a todos os campos. Segundo o autor, é necessário compreender a gênese social de um campo, bem como aprender a crença que o sustenta, os

jogos de linguagens e os simbólicos que nele se geram, explicá-lo e torná-lo necessário para o caminho metodológico a ser percorrido.

Conforme Bourdieu (2010), o campo é composto de práticas e forças as quais constituem o *habitus*. Para o autor, o *habitus* é um conhecimento adquirido, um capital e indica uma disposição incorporada de um agente em ação. Neste sentido, Thiry-Cherques (2006) aponta que o *habitus* é obtido mediante a interação social e é classificador e organizador desta interação. Além disso, é condicionante e condicionador das ações, estruturas e estruturantes dentro de um campo.

Nesta conjuntura, parte-se da premissa de que o design propõe inovações para áreas distintas a de sua de origem. A pesquisa em design, ao definir onde quer atuar, deve conhecer as regularidades que acontecem no campo determinado e identificar os espaços não enunciados para serem preenchidos. Ou seja, ela deve delimitar este espaço abstrato através do fechamento do sistema, para então entender as relações simbólicas de força em movimento que operam neste não lugar.

Agamben (2005), afirma que estas forças capazes de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar a assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes constituem os dispositivos. Estes por sua vez, têm sempre uma função estratégica inscrita em uma relação de poder: são regras, ritos e instituições impostas por um poder externo. Para o autor, os dispositivos estão relacionados a processos de subjetivação. Logo,

investigar como os dispositivos atuam nas relações, como exercem seu poder não enunciado mostra-se como um caminho pertinente para compreender o *habitus*, e delimitar o campo em questão.

Portanto, a partir da delimitação do campo, da identificação dos dispositivos e do *habitus* do campo, tem-se os primeiros passos de um processo metodológico que possa vir a atender a pesquisa em design. Este caminho construído com base em relações simbólicas de poder, aparece como uma alternativa a pesquisa social e ao design. Além disso, este percurso metodológico, onde há um aprofundamento no campo e nas relações simbólicas que nele ocorrem, torna mais evidente as estratégias e táticas a serem tomadas com fim de responder ao objetivo geral de pesquisa.

De Certeau (1995) aponta para o fato de que as estratégias e as táticas são as maneiras de fazer ou as operações que têm como fim responder ao objetivo geral de pesquisa. Tais estilos de operação intervêm no campo que os regula em um primeiro nível, mas introduzem aí uma maneira de tirar partido dele, que obedece a outras regras e constitui um segundo nível imbricado no primeiro. Para o autor, as estratégias e as táticas constituem trilhas heterogêneas aos sistemas onde se infiltram e onde esboçam as astúcias de interesses e de desejos diferentes, elas circulam, vão e vem, saem da linha e derivam num relevo imposto, movimentos diferentes em uma ordem estabelecida.

Para De Certeau (1995), a estratégia mostra-se como o cálculo ou manipulação das relações de forças, possível a partir do momento

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

em que um sujeito pode ser isolado em determinado espaço do tempo. Conforme aponta o autor, através da estratégia é possível prever, antecipar-se ao tempo pela leitura do espaço. Já as táticas, são procedimentos que valem pela pertinência que dão ao tempo- as circunstâncias que o instante preciso de uma intervenção transforma em situação favorável, à rapidez de movimentos que mudam a organização do espaço, as relações entre momentos sucessivos de um golpe, aos cruzamentos possíveis de duração e ritmos heterogêneos. Segundo a autor, as táticas são ações determinadas pelo outro e dependem de um terreno que lhes é imposto. Elas se dão em um não lugar, dependem das circunstâncias e operam nas falhas que as conjunturas vão abrindo e se introduz por surpresa em uma ordem pré-estabelecida.

Assim sendo, tem-se nas estratégias e nas táticas a possível viabilização do percurso metodológico proposto. É onde a pesquisa acontece na prática e onde os sujeitos sociais a serem pesquisados tonam-se determinantes na continuidade do processo. É o cerne de uma pesquisa que tem como foco o Design Estratégico. As estratégias são os movimentos para avançar na complexidade da contemporaneidade. Elas são constituídas por macromovimentos fixos e duráveis nos espaços onde o design irá atuar, apontam como contra dispositivos, com o fim de trazer novos sentidos aos sujeitos. As táticas aparecem de forma ocasionais e transitórias na imanência dos acontecimentos, como muletas das estratégias traçadas previamente no processo de pesquisa.

#### 3 O CAMPO DA MODA

A moda como vestimenta se dá em processos de significação. Sujeitos escolhem suas roupas com base em valores e motivação que vão para além de sua funcionalidade. Para Goudart (2010), a moda aparece como um meio de afirmação do sujeito na sociedade traduzido pela ideia de comunicação de sinais identitários do vestuário e de outros objetos que assinalam suas diversas inclusões sociais. Segundo o autor, roupas e objetos desprendem-se de sua utilidade funcional e tornam-se elementos essenciais na construção identitária de indivíduos e grupos sociais. Dessa forma, a moda se dá pela vestimenta usada, que, inserida em determinado contexto, significa algo para outro alguém para além de quem a veste.

Nessa esfera, Svendsen (2010) acrescenta que o significado de uma peça de roupa depende diretamente do contexto em que ela está inserida. Os significados emergem nos espaços entre as pessoas e entre essas com o mundo. Semanticamente codificadas, roupas não podem ser consideradas como uma linguagem. Instável, tênue e mutável, a semântica do vestuário está em constante mudança, diferente da linguagem verbal. Para o autor, os sujeitos consomem peças de moda pelos seus valores simbólicos para a construção de uma identidade, muitas vezes volátil, como os ciclos com que a moda se apresenta.

Barthes (2009) também aponta para o fato de que a roupa tem significados subjetivos ligados a questões sociais. Para ele, há uma transitividade do objeto, que passa de funcional para um mediador entre a ação e o homem, para agir, modificar e estar no mundo de

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

forma ativa por meio do que ele possa significar. Há sempre um sentido que extravasa do uso do objeto, ou seja, o objeto é sempre veículo de um sentido, segundo o autor.

Sendo assim, pelas perspectivas dos autores de moda que guiam esta pesquisa, o campo da moda em sua gênese se dá por meio de relações simbólicas. O significado de uma peça de roupa se sobrepõe a sua funcionalidade e são eles que devem ser considerados ao delimitar seu campo, o *habitus* e os dispositivos que comandam estas relações. Para tanto, é preciso analisar o contexto em questão, as emergências latentes para então entender como o campo se articula. É preciso conhecer os valores ou motivações que levam os sujeitos a consumir uma peça de roupa, para então traçar as estratégias e táticas com o fim de ressignificar o consumo de moda e ativar o comportamento sustentável, objetivo geral deste processo de pesquisa. Aspectos como luxo, atualização, pertencimento, perenidade, padrões estéticos e individualismo compõe o mosaico de valores que levam ao consumo de moda na contemporaneidade e tem como consequência a insustentabilidade a que indivíduos contemporâneos estão sujeitos.

Neste sentido, para que o consumo de moda ocorra de maneira ressignificada, baseada nos paradigmas da sustentabilidade, mostra-se necessário a proposição de novos valores para o consumo, ou seja, por meio do design estratégico, criar novos sentidos que estimulem o comportamento sustentável ao consumir. O consumo vigente tem como base aspectos simbólicos relacionados a luxo, atualização,

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

pertencimento por ter, perenidade, padrões estéticos e individualismo e, estas por sua vez, são motivações relacionadas a um consumo que resulta em desequilíbrios sociais e ambientais. Sendo assim, terreno de ação para o design.

Para Fletcher (2011), é preciso uma transformação nos sistemas da moda para que a sustentabilidade ocorra. Desde a indústria até o consumidor final. Desde os materiais utilizados para a produção até a conscientização de formas de uso de uma peça. Segundo a autora, para que a sustentabilidade na moda ocorra, é preciso uma mudança que envolva todos os atores envolvidos nessa cadeia e, principalmente, desafiar o pensamento dominante do mercado. Assim, para que a inovação rumo à sustentabilidade aconteça, é necessário o pensamento estratégico, mais lento e complexo, diferente do ritmo frenético ao qual o mercado da moda está acostumado. Para a autora as oportunidades para a inovação derivam de um conjunto de práticas para todo o setor da moda a partir de novos valores e uma visão de mundo ecológica apoiadas em princípios de sustentabilidade. Nesse sentido, conceitos chaves como adaptabilidade; vida útil otimizada; usos de baixo impacto; serviços e compartilhamento; local; velocidade; necessidades e, engajamento, são o ponto de partida para uma moda mais sustentável. Para a autora, o consumidor contemporâneo está exposto a um mundo material superdesenvolvido e superabundante. A quantidade excessiva de produtos derivados de um modelo de negócio focado na velocidade e quantidade de produção faz do designer um mero criador de produtos



### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

vazios de sentido; do fabricante, um produtor de peças em massa carente de sentido maior; e, do consumidor, um agente passivo diante desse sistema insustentável. Por outro lado, a autora pontua que, se tomada como inspiração a natureza – na qual nada existe isoladamente –, é possível construir um futuro em que as pessoas passem a consumir de maneira mais ativa e consciente.

Com base nestas reflexões acerca da moda e da sustentabilidade, a figura 1 sintetiza os principais valores simbólicos que levam ao consumo insustentável de moda. Da mesma forma, ilustra valores com base na sustentabilidade que podem servir de base para ativar a ressignificação dos valores que motivam o consumo de moda na contemporaneidade.

Fig:1 Quadro de valores simbólicos para a ressignificação do consumo de moda

<b>Consumo insustentável</b>	<b>Consumo Sustentável</b>
Luxo	Adaptabilidade
Atualização	Vida útil otimizada
Pertencimento/Aceitação	Usos de baixo impacto
Perenidade	Velocidade
Padrões estéticos	Local
Individualismo	Necessidades

Fonte: elaborado pela autora.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo buscou conectar as teorias de campo, *habitus*, dispositivos, estratégias e táticas de Bourdieu, Aganbem e De Certeau respectivamente, com o intuito de associar as relações simbólicas de

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

poder ao processo de projeto de design, da mesma maneira que a partir de suas teorias pretende propor um percurso metodológico como parte de uma pesquisa a qual tem como objetivo ressignificar o consumo de moda ativando o comportamento sustentável nos sujeitos contemporâneos.

A partir da perspectiva teórica destes autores, foi possível traçar um caminho metodológico a ser seguido com fim de propor a ressignificação do consumo de moda por meio da pesquisa em design. Com base na análise das relações simbólicas de poder que estão na gênese do campo da moda, do seu *habitus* e dos dispositivos que regem este campo tornou-se possível a elucidação dos valores simbólicos que levam ao consumo insustentável tanto social quanto ambiental de moda, bem como apontar valores alternativos pautados nos pilares da sustentabilidade a serem seguidos, para então, em uma próxima etapa deste processo de pesquisa, traçar as estratégias e táticas para a criação de novos sentidos para o consumo de moda para a sociedade.

#### REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. O que é um dispositivo? **outra travessia**, Florianópolis, n. 5, p. 9-16, jan. 2005. ISSN 2176-8552. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/Outra/article/view/12576/11743>.
- BARTHES, Roland. **Sistema da moda**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009.
- BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2010.
- DE CERTEAU, Michel. **A invenção do Cotidiano: a arte de fazer**. Petrópolis: Editora Vozes, 1995.

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

FLETCHER, Kate. **Moda & Sustentabilidade: Design para mudança**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.

GODART, Frederic. **Sociologia da moda**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.

SVENDSEN, Lars. **Moda: uma filosofia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

THIRY-CHERQUES, Hermano Roberto. **Pierre Bourdieu: a teoria na prática**. *Rev. Adm. Pública* [online]. 2006, vol.40, n.1, pp.27-53. ISSN 0034-7612. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/S0034-76122006000100003>.

## Dispositivos, contra dispositivos e estratégias na construção do Processo Simbólico Imaginário<sup>a</sup>

Ana Paula Silveira dos Santos (UNISINOS)<sup>bc</sup>

---

<sup>a</sup> O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

<sup>b</sup> Doutoranda PPG Design Unisinos. Orientador: Carlo Franzato.

<sup>c</sup> Contato para correspondência: nicapaulasantos [at] gmail.com

**Resumo:** O presente artigo é inspirado no estudo dos conceitos de dispositivos, contra dispositivos, estratégias e táticas, e tem por objetivo ensaiar um processo simbólico imaginário, a partir da perspectiva desses conceitos. Os processos fazem parte da pesquisa doutoral em andamento, que compreende design como um processo transdisciplinar e no qual estão implicadas diferentes disciplinas. Na pesquisa pretende-se trabalhar nas áreas da antropologia, da comunicação e do design estratégico. Entretanto, neste estudo, enfrenta-se o processo simbólico imaginário no âmbito da comunicação frente à relação com os dispositivos, contra dispositivos e estratégias e que também ao relacionar-se com os demais processos terá por objetivo auxiliar na construção de cenários imaginários ou alternativos. Diante da operação deste processo, propõe-se a reflexão da “cidade no corpo da bicicleta”, a partir da imagem do artista plástico Augusto Lima, produzida na dissertação de mestrado em Design da autora.

**Palavras-chave:** Dispositivos. Contra Dispositivos. Estratégias. Processo Simbólico Imaginário. Processo de Design.

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

#### PROCESSO DE DESIGN

O design de natureza inventiva e transformadora carrega em si a atenção para os processos de design. Esses processos de design operam em diversos paradigmas. Entende-se processo de design no âmbito da **transformação**, da **imaginação** e da **proposição** que atuam para a prática de **transformação da realidade**. Segundo Mauri (1996), o processo de design estratégico caracteriza-se por ser um agir relacional. O agir relacional decorre da ação não apenas de designers, mas da de variados sujeitos de um determinado ecossistema. Assim se caracteriza uma ação transdisciplinar, na qual se reconectam os saberes para enfrentar determinados temas. O conceito de transdisciplinaridade de Nicolescu (1999) evidencia o prefixo “trans” como algo que permeia e transita as disciplinas, estando entre, através e para além de qualquer disciplina. Logo, se entende como transdisciplinaridade o encontro e a fusão de disciplinas; o encontro e fusão de conhecimentos. Ao pensar em termos de design, a transdisciplinaridade atualiza as potencialidades criativas da realidade, provoca o agir no projeto como uma unicidade complexa. Ainda ao unir conhecimentos múltiplos e distintos implica na aprendizagem ligada às práticas, elabora um percurso para desenvolvimento de processos de design. Maneiras múltiplas para se chegar à compreensão do real. Compreende-se o design como um **processo transdisciplinar**, um processo de religação de saberes e de caráter maior, no qual tais saberes são selecionados por uma perspectiva que contribua para a construção do processo de projeto. É por meio de uma ação voltada ao uso de expedientes ou ferramentas do design, que a religação dos saberes pode se dar e gerar

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

o alcance de um fim. Neste caso, o design enquanto processo transdisciplinar, está relacionado à uma transformação social, a uma transformação do mundo. Ou seja, abrem-se possibilidades para se pensar e fazer design de modo diferenciado.

Pela compreensão de Franzato *et al.* (2015), **processo de design estratégico** é o processo de desenvolvimento de dispositivos sociotécnicos que, quando ativados, levam à transformação do mundo. O processo criativo é inerente às áreas do conhecimento, entretanto, pela **perspectiva do design**, se manifesta por constituintes como: a **imanência**, potencialidades ainda não expressas; a **criatividade**, habilidade do ser humano em imaginar ou subverter, na qual a subversão faz parte da destruição criativa, presente em ecossistemas e denotadas pela autopoiese; a **prospectividade**, concentra atenção na projeção futura ao romper com a linearidade passado-futuro; e a **transitividade**, intermediada pela presença de dispositivos que promovam possibilidades especulatórias que gerem ou venham a efetivar transformações no mundo. Já, pela perspectiva do design estratégico, se opera numa ideia de mundo conectado, interativo, no qual há multiplicidade de interações, principalmente, quando acontecem a partir de um sistema aberto ou de um ecossistema. Assim, se estabelecem possibilidades infinitas de relações que tendem a ser plurais e dinâmicas, constantes e mutantes, necessitam em um determinado momento – e o qual não se pode estabelecer previamente, colocar em campo, a estratégia.

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

Ao pensar em processos de design há uma sensibilização ao propósito de formular uma definição mais elaborada na direção de uma especulação que promova a produção da inovação pela inventividade do design. Nesse sentido, se poderia propor **processos simbólicos imaginários**, inspirados nas propostas de Canevacci (2001) que valorizam as diversas vozes, os estranhamentos e o olhar sincrético, por uma imbricação de signos e mistura de códigos e símbolos, que responderia também à formulação de cenários futuros inovadores. Ou ainda de Silva (2006), que explora os imaginários urbanos como produção de sentido, a partir de uma articulação entre construção teórica e manifestações em que o imaginário se põe em cena. Ambos operam no raciocínio do simbólico. Esses autores ao lado de Foucault (2006), quando compreende o dispositivo pelos eixos do saber, do poder e da subjetividade, de caráter discursivo e para além do discurso; e de Bourdieu (2004), quando aborda a ideia de estratégias que operam como atravessamentos aos dispositivos e atingem o todo, pela visão do princípio sistêmico, abrem novas perspectivas ao trabalhar dispositivos e contra dispositivos, estratégias, táticas e, conseqüentemente, rupturas e brechas, fortalecendo um outro olhar no campo do design.

Diante do estudo de dispositivo e contra dispositivo, surge o questionamento de como eles influenciam nos processos de transformação social. Entende-se por dispositivos como uma rede entre um conjunto heterogêneo de relações entre o dito e o não-dito, no qual os componentes desses dispositivos mudam frequentemente de posição e passam a ter uma função estratégica dominante. Assim, uma das principais razões da origem da função do dispositivo é a de responder

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

a uma urgência, o dispositivo nunca aparece do nada, traz consigo sempre uma função estratégica. (FOUCAULT, 2006). E ao contra dispositivo se estabelecerá muitas vezes relações inversas, contrárias ou não, e até mesmo propositivas frente à atuação de poder do dispositivo. Ao especular sobre as possibilidades contra dispositivas do design estratégico, ou seja, de valer-se das brechas que surgem em relação ao que está posto pelos dispositivos de poder, cria-se a oportunidade de desenvolver a dimensão provocativa para elaboração de cenários. Neste sentido, especialmente quando o design estratégico é chamado a trabalhar no âmbito urbano, e quando da ideia da elaboração de cenários, se propõe que esses sejam operado pelos conceitos de polifonia de Canevacci (1997) e de imaginário urbano de Silva (2006), ambos conceitos desenvolvem processos simbólicos imaginários. O design, de caráter abduativo, evidencia o que está por vir ou o que pode estar por vir através de uma projeção por cenários, por exemplo, sendo hábil ao estimular imaginação e provocar descontinuidade em processos socialmente construídos por dispositivos de poder. O processo de design estratégico, neste caso, o processo simbólico imaginário quando pensado na prática de projeção por cenários tem potencial para propor que se repense as relações individuais e coletivas ao relacioná-las com a realidade, onde se desdobram os ecossistemas. Desta maneira, longe de propor soluções ou predizer o futuro de forma objetiva, especular e imaginar futuros possíveis tornam-se subsídios para compreender o agora e projetar futuros desejáveis.



#### DISPOSITIVOS, CONTRA DISPOSITIVOS E ESTRATÉGIAS

Ao raciocinar pela ordem de dispositivos-estratégias-táticas ou por contra dispositivos-estratégias-táticas, imagina-se um movimento na forma do símbolo do infinito, onde ora dispositivo-estratégia-tática estão numa curva ascendente; ora, numa curva descendente. Este movimento, pode ser pensado também pelo princípio da fita de moebius, na qual não tem dentro nem fora. Assim, o sinal de infinito ganha potência porque além de ser um movimento contínuo que dá vida à fita, são as relações e os movimentos dos sujeitos a partir destas relações e da disposição da dobradura da fita, que se dá a sensação de um dentro e fora. Ou seja, na representação por meio sujeitos da fita de moebius (analogia das formigas enquanto sujeitos) é eles nunca estão dentro ou fora, porque não existe o dentro e o fora. Quando o sujeito se apropria do dentro e do fora, simula uma realidade parecida com a indissociabilidade. Pensar em um processo de pesquisa opera na indissociabilidade e não na dicotomia, sendo a fita de moebius um diálogo com o método. No caso do método do design, no qual os diferentes processos de design propostos estarão em movimento constante, nem dentro e nem fora, entretanto em sintonia. No âmbito da pesquisa doutoral, se ensaia por meio dos múltiplos processos a partir de escolha das áreas de saberes ao que o processo de projeto é chamado. A fita caracteriza-se por uma recursividade contínua, uma repetição, começando por qualquer lugar, onde nunca se está fora ou dentro, sempre se está prototipando. Os sujeitos ao andarem mostram que não há um dentro ou fora porque eles não caem, a fita não permite

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

a noção de dentro ou fora. Logo, o princípio teórico da fita gera a impossibilidade do não é isso, nem aquilo ou aquilo outro.

Diferentemente da língua, na qual existem dois processos muito claros: o processo denotativo e o processo conotativo, no qual o denotativo é o grau zero de simbolismo, o máximo da denotação e da procura da negação do valor metafórico; e a conotação, que é todo o valor agregado, o efeito de sentido no qual o design opera sobre o significado real. O significado real para o design não é expressivo, preferindo operar na abertura conotativa simbólica, numa riqueza de imaginação e criatividade do sujeito capaz de transformar a língua, criar metáforas. E, a conotação é o valor simbólico. Então o que é o imaginário? O imaginário libera a conotação e deixa de lado quanto mais possível o sentido primeiro dos objetos. O design opera na conotação mesmo quando ele não opera no imaginário. Vale lembrar do conceito de efeitos de sentido de Zurlo (2010). Efeitos de sentido são um efeito simbólico, de uma linguagem simbólica, portanto, conotada. Usado no sentido da comunicação, daquilo que se sente, que cria imagens, que também são criativas e são metáforas. Efeitos de sentido, conotação e denotação, são processos indissociáveis. Quando a imaginação vem atuar com a racionalidade, então, a proposta que se desenha é a potência da conotação da própria natureza do design.

Ao refletir acerca dos dispositivos e contra dispositivos, a tática estaria à espreita ou, por vezes, imbricada nas fissuras ou seria ela uma mola propulsora para rupturas de um sistema? Para De Certeau (1998), “a tática age na ausência do poder, da mesma forma como a

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

estratégia é organizada pelo postulado de um poder”. Se a estratégia tem relação com disciplina e poder, e a tática age na ausência do poder, pensa-se que a tática poderia vir a ter significativa relevância quando utilizada como um operador nesses processos, que em sintonia, levam à construção de cenários imaginativos e ou alternativos. O insumo, resultante da ação tática, que é fruto das atividades cotidianas que carregam em si atos poéticos e bélicos, contribuem como operadores iniciais nos processos de construção de cenários imaginativos e/ou alternativos à luz do design.

Os dispositivos são o lugar onde se opera, é uma massa bastante grande de dados de cultura que correspondem ao objeto que da análise de estratégias. Os movimentos de rua, em geral, entram em conflito quando todos têm direito. A rua é um espaço democrático e há ordenações para isso. Quando por exemplo, as manifestações se dão sem consentimento, o movimento já é subversivo, é um movimento de contracultura, de contra dispositivo, onde o dispositivo não prevê o que o sujeito faz. Por isso, às vezes, a estratégia é um contra dispositivo. E quando o contra dispositivo não existe mais? Ele se mexe também porque ele cria outros. Quando ele opera como contra, atenua determinado dispositivo, mas as forças controladoras determinam um sistema que pode se sensibilizar e transformar o contra dispositivo num dispositivo que vai gerar outros contra dispositivos. É processual, não fica parado, remete à ideia de infinito, ou melhor, algumas vezes até da fita de moebius. Toda a subversão é um embrião de contra dispositivo, nem sempre ele se estrutura. A adesão ao dispositivo, pode ser estratégia e tática. A estratégia por sua vez não é fixa. A tática,

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

quando chamada ao uso, deve ser distinta da estratégia. O que está subjacente e não manifesto é quase sempre o que é verdadeiro e com o tempo, conforme a força que ganha, vai alterando o dispositivo. Questiona-se: poderiam os cenários estratégicos indicar contra dispositivo para afirmação ou negação? Os dispositivos e contra dispositivos operam às brechas da interpretação de como os sujeitos operam e legitimam os dispositivos. Qualquer realidade humana e cultural responde a um dispositivo e, portanto, está sujeito a operações de estratégias. As estratégias operam nos dispositivos, de maneira a conquistar os objetivos dos projetos de design na solução de problemas. Seja pela presença de poder do dispositivo, seja pela potência do contra dispositivo.

#### **A CIDADE CRESCE NO CORPO DA BICICLETA**

O exercício de metaprojetar dentro do tema ‘A bicicleta na mobilidade urbana’ pode contribuir para o desenvolvimento das cidades ao promover um processo de transformação social. O número de estudos sobre a temática ainda é tímido e foca na parte física e estrutural do problema-solução. Projetar para cidades criativas significa projetar uma dimensão cultural que ative ambientes. É expressivo que se atue em nível metaprojetual para sustentar a inovação social ao influenciar de forma crítica na proposição de processos que abram momentos criativos para a cocriação de novos significados sociais. (GIACCARDI, 2005).

Ao refletir sobre a imagem do artista plástico *Augusto Lima* e sobre ‘**a cidade que cresce no corpo da bicicleta**’, se remete à construção

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

de um processo simbólico imaginário, que venha contribuir na elaboração de projetos de cenários.

Figura 1: “A cidade amigável, afetuosa e humana”.



Fonte: Ilustração de Augusto Lima.

Sejam estes estímulos orientados por imagens captadas na rua por meio de registros fotográficos, por representações, por ilustrações, vídeos ou expressões de arte em geral, eles compõem um conjunto significativo que serve de insumo para um processo de projeto. Assim, neste ensaio, também imaginativo, possíveis objetivos são traçados, principalmente, aqueles que venham a explorar atitudes e

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

comportamentos dos ciclistas e não ciclistas. Sujeitos, esses, que vivem a cidade por meio da bicicleta ou não, e que tem suas formas de interação e do agir relacional registrados através de fotos, vídeos, ilustrações, enfim, de múltiplas imagens que expressem o uso, as interações e as relações que se estabelecem no dia a dia da cidade. Logo, é pelas visualidades captadas ou apreendidas num determinado espaço-tempo, que se forma um corpo constitutivo de símbolos oriundos da própria cidade e que servirão de estímulo à projeção de cenários. Esse relacionado e em sintonia com os demais processos da pesquisa (processo polifônico e processo colaborativo, que neste ensaio não serão explorados de forma aprofundada).

Há a necessidade de amadurecer a cultura das bicicletas nas cidades brasileiras como forma de encorajar as pessoas, pois, os espaços quando vividos proporcionam maior envolvimento tanto do setor público quanto do privado e criam uma sinergia influenciada pelo uso da bicicleta. É plausível que a bicicleta assuma a função transformadora da realidade social, quando pensada pela lógica da mobilidade urbana. Assim, estudos que investiguem como é possível atuar no estímulo para a transformação do ethos são relevantes para que se olhe para o uso da bicicleta e agreguem experiências positivas durante os trajetos realizados pelas pessoas. E mais, que sejam decodificados por planejadores urbanos, estudantes de diversas ciências e representantes de políticas públicas e privadas. Vislumbra-se, então, um estudo que esteja ligado ao ethos social e que seja capaz de influenciar na transformação sistêmica de modo a como ver, perceber e viver o mundo por meio da bicicleta associada à mobilidade urbana.

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

Surge a pergunta: como superar os movimentos intrínsecos dos atores sujeitos das cidades que estão intimamente associados ao medo e que ainda estão longe de incorporar a bicicleta como meio de transporte relevante nas cidades? E também a falta de vontade dos atores sujeitos de colocar o corpo físico em movimento, quando cada vez mais se tem naturalizado o uso do carro?

A cidade no corpo da bicicleta é percebida não só como uma materialidade, contudo, a expressão desse corpo também é traduzida como desejos que alternam entre dissonâncias e plurissensorialidades, metáforas simbólicas que auxiliam na compreensão multifacetada dos atores sujeitos que, por vezes, têm anseios, por outras, desejos. Se o embate do homem e da cidade se dá através do corpo e da fragilidade desse quando exposto ao meio, então, aproximar as práticas do design para que essas se coloquem na trajetória com o intuito de provocar mudança de comportamento e gerar transformação que agregue valor. A cidade está em movimento, a cidade está em transformação constante, e as pessoas precisam ser ‘visíveis às pessoas’, num ato perceptível, sensível e provocador de uma cidade humana que leve à construção de uma narrativa entre sujeito-corpo, sujeito-objeto e sujeito-sentido. Uma mobilidade urbana projetada por meio da bicicleta cria condições para um deslocamento fluido: seja do movimento pelo movimento ou do movimento pela linguagem visual, reunindo em torno da mobilidade ciclável uma rede de estímulos e conexões socioeconômico culturais dentro do ecossistema criativo. Pelo olhar do design estratégico, se tangencia, se faz emergir, se cria e se evolui em soluções inovadoras, direcionamentos ou cenários.

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

Os processos de significação fazem parte do design, portanto, são criativos. Os processos de projeto para a mobilidade por bicicleta numa cidade pelo caminho da inovação social mostram-se pertinentes quando são aproximados do processo simbólico imaginário que permitem a construção de sentido da narrativa urbana, do efeito de sentido do que se passa na cidade em relação a quem vive a cidade. Pensar num processo simbólico imaginário que, ao lado de outros processos, ressignifique a cidade. Esse suportado por um exercício projetual que, por meio de processos que estejam em sintonia entre si e pela lógica da fita de moebius, permitam a construção de cenários imaginativos, valendo-se da aproximação com a sensibilidade estética e poética da cidade de compreensão polifônica e que seja orquestrada na vida real.

#### **ESPECULAÇÕES, APENAS...**

Percebe-se que o não manifesto se mostra quase sempre como verdadeiro e, com o tempo, conforme a força que ganha, pode ir alimentando um contra dispositivo. Percebe-se também, ainda que de forma intuitiva neste ensaio, que o contra dispositivo é explorado e trabalhado no design. Entretanto, inúmeras vezes quando utilizado como processo único, deixa brechas e rupturas pelo caminho. E daí? O que se faz com elas? **Se projeta.** A atividade projetual possui destreza para avançar ou preencher espaços perante uma situação de incompletude das ações. A **interpretação dos processos de design (processo simbólico imaginativo)** não pode ser regida pela urgência dos resultados, mas pela temporalidade dos processos, esses sempre mais



### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

lentos e graduais, mas também mais produtivos. Todas as temporalidades contribuem para o desenho de cenários futuros inovadores.

O desdobramento deste texto está em fase de construção e concentra atenção na descrição e elaboração do design como um **processo transdisciplinar**, no qual estão implicados no projeto de pesquisa, o estudo dos processos: **simbólico imaginário**, do **polifônico** e do já clássico **colaborativo**.

#### REFERÊNCIAS

- BOURDIEU, P. **Coisas ditas**. São Paulo: Brasiliense, 2004.
- CANEVACCI, Massimo. **A cidade polifônica**: ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana. São Paulo: Studio Nobel, 1997.
- \_\_\_\_\_. **Antropologia da Comunicação Visual**. Rio de Janeiro: D&A, 2001.
- DE CERTEAU, M. A invenção do Cotidiano: a arte de fazer. Petrópolis: Editora Vozes, 1998.
- FRANZATO, C. *et. al.* Inovação cultural e social: design estratégico e sistemas criativos. In: FREIRE, K. (Org.). **Design estratégico para a inovação cultural e social**. São Paulo: Kazuá, 2015. p. 157-182.
- FOUCAULT, Michel. **Estética**: literatura e pintura, música e cinema. Organizador M. B. Motta. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.
- GIACCARDI, E. Metadesign as an emergent design culture. **Leonardo**, [S.l.], v. 38, n. 4, p.324-349, 2005. Disponível em: <https://doi.org/10.1162/0024094054762098>.
- MAURI, Francesco. **Progettare progettando strategia**. Milano: Masson S.p.A, 1996. p. 3-50.
- NICOLESCU, Basarab. **O manifesto da transdisciplinaridade**. São Paulo: TRIOM, 1999.
- SILVA, Armando. **Imaginários Urbanos**. Bogotá: Arango Editores. 2006.
- ZURLO, F. Design strategico. In: AA. VV. **Gli spazi e le arti**. Roma: Enciclopedia Treccani, 2010. v. 4: Opera XXI Secolo.

# Uma perspectiva estratégica sobre a *Autoprogettazione?* de Enzo Mari como possibilidade ética para o Design

Douglas Onzi Pastori <sup>a</sup>

---

<sup>a</sup> Mestre em Design e doutorando em Design pelo PPG Design-Unisinos.

**Resumo:** Este trabalho pretende compreender a proposta de *Autoprogettazione?* de Enzo Mari segundo a perspectiva ético-política das relações estratégicas de poder tais como compreendidas por Foucault e Agamben com o intuito de explorar direções ainda minoritárias no campo disciplinar da pesquisa em design. Portanto, faz uso da contextualização projetual da proposta mariana na emergência do seu acontecimento histórico para, subseqüentemente, propor a sua mediação crítica, especialmente pelo conceito de Potência de Não (AGAMBEN, 2017), a fim de ressaltar o seu desdobramento ontológico sobre alguns dos debates mais candentes do design contemporâneo.

**Palavras-chave:** *Autoprogettazione*. Design. Ética. Estratégia. Poder.

#### INTRODUÇÃO

Ao questionar a possibilidade de compreender o design num âmbito ético-político que se desvie das narrativas historicamente majoritárias centradas na estética (PEVSNER, 1995), na técnica (SIMON, 1981), na gnoseologia (ARCHER, 1979) e na retórica (BUCHANAN, 1992), sob o ponto de vista estratégico das relações de poder tais como compreendidas pelo pós-Estruturalismo de Foucault (2010) e Agamben (2017), encontram-se casos capazes de elucidar este âmbito ainda pouco explorado pela pesquisa em design.

Este trabalho pretende, portanto, explorar um caso paradigmático sobre as relações entre design e ética: a *Autoprogettazione?* de Enzo Mari (2008). Isto porque, nele, percebe-se inúmeras questões do debate ontológico contemporâneo sobre autonomia e subjetivação (ESCOBAR, 2016) relevantes para o desenvolvimento de uma compreensão do projeto como modo ético de viver e do design como etologia. Assim, o trabalho inicia com uma contextualização de época sobre o projeto mariano, desenvolve-se no tensionamento da compreensão de Enzo Mari no que tange à dimensão política do design e finaliza com uma crítica tanto ao projeto quanto à compreensão mariana, vislumbrando novos horizontes de exploração de pesquisa e resolução projetual.

#### CONTEXTUALIZAÇÃO CRÍTICA

Entre o modernismo de Bauhaus (PEVSNER, 1995) e o Design Complexo (MANZINI, 1993), dentre tanto outros caminhos projetuais

possíveis, chama a atenção dois casos especiais que revelam práticas-políticas que merecem aprofundamento analítico. Um caso é o Ecodesign de Papanek (1977) expresso exemplarmente no Mobiliário Nômade construído sobre os resíduos do impacto ambiental do poder industrial que, hoje, desviado pelo capitalismo sob o nome de sustentabilidade, não se sabe até que ponto responde à demanda crítica da dimensão planetária do problema. Este, como já pensado em outro momento (PASTORI, 2010), não chama tanto a atenção quanto outro tão radical no seu momento histórico, os anos 70 na Itália, quanto relativamente improdutivo nos resultados *a posteriori*, se comparado com o Ecodesign e com o Design Sustentável: a *Autoprogettazione?* de Enzo Mari.

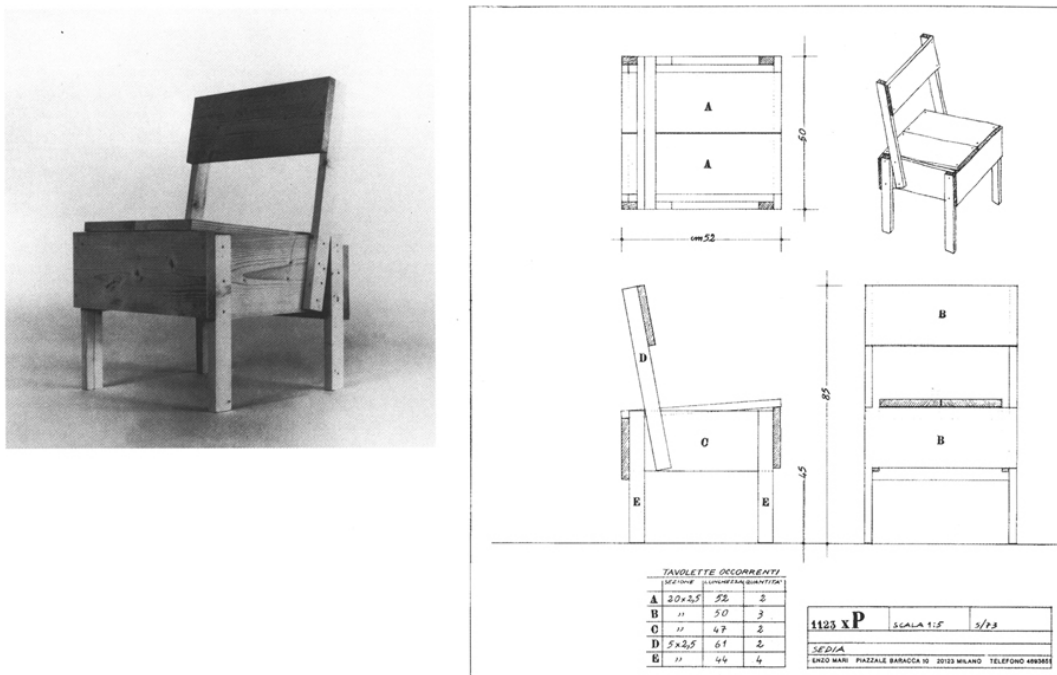
Basicamente, trata-se de um projeto executivo composto por um manual de instruções de construção e montagem de um sistema de mobiliário doméstico onde o construtor pode ser o próprio usuário. No entanto, a ambição é maior que o fechamento categórico do projeto na simplicidade do *fai da te (do it yourself)*<sup>1</sup>, até mesmo da bricolagem ou uma experimentação performática *punk*: como ressalta o historiador Giulio Carlo Argan numa nota teórica sobre a *Autoprogettazione?*(MARI, 2008), o projeto não é um pensamento feito por diversão ou passatempo, ou então um mero aproveitamento de recursos excedentes, mas uma relação ética, um modo de vida que

---

<sup>1</sup> Expressão em italiano e inglês que significam o "faça-você-mesmo" em português.

permite construir um ambiente onde se pode viver. Nesse sentido, o mote mariano "A ética é o objetivo de todo projeto"<sup>2</sup> poderia defini-lo.

Fig. 1: Cadeira n.1 *Autoprogettazione?*, projeto de Enzo Mari.



Fonte: *Autoprogettazione?* (MARI, 2008).

A escolha tipológica pelo mobiliário não é aleatória: ao alcance da relação entre olhos e mãos numa escala humana, experienciar a construção de um mobiliário por si e para uso próprio pode servir para compreender melhor o que pode o sujeito construtor em sua relação

<sup>2</sup> Tradução do autor do artigo a partir da fala original: "L'etica è l'obiettivo di ogni progetto" (MARI: Aula Magna, 2019).

com o que excede ao mobiliário circundante, isto é, o mundo. Construir um móvel é tornar-se capaz de ler os signos da matéria sensível, de compreender a manualidade dos processos de modelagem e montagem dos objetos, de pensar projetualmente e de cuidar dos artefatos, logo, por extensão, ser capaz de cuidar dos humanos.

Para promover o desenvolvimento de habilidades construtivas, que estratégia Mari usou para a difusão desta ideia projetual numa época sem internet e arquivos livres para download e manipulação programática? Os interessados enviavam um selo postal ao estúdio do designer sediado em Milão, e assim recebiam em casa o manual de instruções, com o compromisso de enviar novas propostas, imagens das montagens, análises críticas dos modelos projetados, da relação de construção e de uso com eles como *feedback*.

Logo, as estratégias projetuais da *Autoprogettazione*? parecem ser claras:

- Oferta de um programa projetual baseado na possibilidade de construção de artefatos arquetipológicos com o intuito pedagógico de estimular a autonomização do conhecimento de si por meio de materiais e técnicas construtivas humanas fundamentais, em outras palavras, *Learning by Doing* como principal estratégia de projeto.

- Disseminação do projeto por rede social analógica, sem compromisso de vinculação de propriedade intelectual do projeto com o designer.

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

Em 2010, depois de treze e cinco anos de seu lançamento, a empresa Artek - cuja história remonta à fundação pelo arquiteto finlandês Alvar Aalto - solicita a viabilidade de comercialização da cadeira n.1 do conjunto projetado por Mari em 1974 denominado *Autoprogettazione?*. Hoje, o *site* da empresa não revela qualquer produto à venda ligado a esta estratégia comercial, essencialmente diferente da estratégia de difusão inicial. Porém, em 2015, Mari concedeu à organização de refugiados da África e do Oriente Médio chamada Cucula, sediada em Berlim, os direitos para reproduzir seus móveis para venda e reversão de renda para eles. Segundo a ONG, as peças foram construídas com madeira das cabanas de campos de refúgio provisório e barcos.

Fig. 2: Cadeira n.1 *Autoprogettazione?* em variações da ONG Cucula.



Fonte: Site ONG Cucula (2019).

Pontuadas as principais estratégias, que contexto motiva e viabiliza este projeto? Sucintamente, a Itália vive na década de 70 seus *anni mirabili*, com o partido comunista no governo central e movimentos de autonomia operária que ganham grande potência revolucionária, articulados por fortes ataques às instituições de governo e de organização social monetária capitaneados pelas Brigadas Vermelhas, sobretudo nas manifestações populares de 1977 em Bolonha. Mari, em documentário para a própria Artek (2019), explica que o surgimento da proposta de autoprojetação conecta-se às manifestações iniciadas em Paris no ano de 1968, à preocupação com as questões sociais relacionadas ao comunismo, ao maoísmo, ao questionamento da dependência tecnológica, à crítica do consumismo *kitsch*, à negação da banalidade no design.

Para avançar além do contexto de época, com bom grau de precisão, pode-se dizer que a negação dos clichês é o grande motor metodológico projetual de Mari:

*"Para mim, projeto significa mudar o mundo. O projeto é uma negação e isto se confirma em toda cultura: da literária à científica. Toda cultura é negação. E somente uma sociedade de imbecis, de zumbis, de nati-mortos pode pensar que o mote seja a afirmação."*<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Tradução do autor do artigo a partir da fala original: "Per me progetto vuol dire cambiare il mondo. Il progetto è una negazione e questo me lo rafforza tutta la cultura: da quella letteraria a quella scientifica. Tutta la cultura è negazione. E solo una società degli imbecilli, di zombi, di nati morti, può pensare che il soggetto sia affermazione..." (MARI: Aula Magna, 2019).



Para não apelar à retórica das palavras de efeito, mais ponderadamente:

*“Caso se leia livros de filosofia, e eu li somente um que outro, se descobre que um filósofo essencialmente se comporta politicamente, escrevendo para contar às pessoas onde estão os problemas do pensamento. A afirmação de fundo do filósofo poderia estar em poucas linhas. Todo o livro, com suas centenas ou milhares de páginas não é mais que uma contínua negação contra a redundância, contra toda a afirmação que se pode dizer bem como do seu contrário. E o mesmo vale para as grandes obras da literatura ou da música: não são outra coisa senão negações infinitas, inclusive naquelas cujo objetivo parece ser somente a pesquisa linguística, como o Ulisses de Joyce, porque, primeiramente, nega-se a língua precedente. Pode-se também afirmar que o trabalho intelectual é NÃO. Só os irresponsáveis dizem que o trabalho intelectual é SIM. É uma negação contra os outros, mas também àquilo que se procura, que se pesquisa, quando se objetiva chegar na essência.”<sup>4</sup>*

---

<sup>4</sup> Tradução do autor do artigo a partir da fala original: "Se si leggono i libri di filosofia, e io ne ho letto solo qualcuno, si scopre che un filosofo essenzialmente si comporta politicamente, scrivendo per raccontare alla gente dove stanno i problemi del pensare. L'affermazione di fondo del filosofo potrebbe stare in poche righe. Tutto il libro con le sue centinaia o migliaia di pagine non è altro che una continua negazione contro la ridondanza, contro l'affermazione che si può dire tutto e anche il suo contrario. E lo stesso vale per le grandi opere di letteratura o musicali: non sono altro che infinite negazioni, anche in quelle il cui obiettivo sembra solo la ricerca linguistica, come L'Ulisse di Joyce, perché prima occorre negare la lingua precedente. Si può affermare che il lavoro intellettuale è NO. Solo i farabutti dicono che il lavoro intellettuale è SÌ. È una negazione rivolta agli altri, ma anche a quello che si sta cercando, quando si mira a raggiungere l'essenza". (MARI: Aula Magna, 2019).

Apressadamente, sem dar toda a atenção aos pormenores constitutivos desta fala, pode-se compreender a perspectiva mariana segundo a dialética negativa de um designer "crítico-frankfurtiano" que se vale da negatividade como processo de projeto, com acentuada atenção à possibilidade negativa do fazer em relação ao conhecer:

*"Entre conhecer e somente conseguir fazer, há uma enorme diferença. E o artista é aquele que sabe colher a essência do fazer. Refletindo sobre o aspecto técnico ou conceitual da questão, descobre-se que as respostas são muitas e devem ser verificadas. Eu sempre procurei verificar todas. Mas a verificação não é nunca resolutória, pois permanece aberta à emergência de sucessivas perguntas. Posso dizer brevemente que cada vez que termino um projeto, sei no mesmo momento que devo fazer outro. De um certo ponto de vista, a realização material é sempre uma falência, uma finalização da pesquisa."<sup>5</sup>*

Assim, compreende-se que, nos projetos de Mari, surge o Não como potência, isto é, algo mais que somente uma ação instrumental

---

<sup>5</sup> Tradução do autor do artigo a partir da fala original: "Tra il conoscere solamente e il riuscire a fare, poi, c'è un'enorme differenza. E l'artista è colui che sa cogliere l'essenza del fare. Via via che si riflette sull'aspetto tecnico o concettuale della questione, si scopre che le risposte sono molteplici e devono essere verificate. Io ho sempre cercato di verificarle tutte. Ma la verifica non è mai risolutoria, lascia aperte domande successive che emergono. Posso dire brevemente che ogni volta che termino un progetto, adesso so che avrei dovuto farne un altro. Da un certo punto di vista, la realizzazione materiale è sempre un fallimento, in termini di ricerca." (MARI: Aula Magna, 2019).

ou um operador metodológico, mas como resistência à redundância informacional de um meio comunicacional, ou como diz Agamben (2017): Potência de Não. Com isto, pretende-se compreender uma projetualidade que foge às abordagens dominantes no âmbito do design, ou seja, à previsão teleológica e a oposição contra-afirmativa que resultam em mais obras consagradas do ato de criação derivadas de uma potência que se realiza e esgota no ato de um produto. Assim, a realidade desta fuga só é passível de ser compreendida quando conceituada como disparidade negativamente positiva: dupla-negação de uma resolução projetual na afirmação de um sim provisório que não cessa de se abrir ao acontecimento do novo: o Não como potência de um novo não mediado pela durabilidade relativa de um sim que é, na verdade, relação positiva entre a manifestação de um não e a potência de um outro não. Há aqui um risco efetivo de que esse Não seja a expressão de um niilismo de fundo. Mas a afirmatividade das propostas marianas denegam tal nadificação genética.

O conceito de Potência de Não permite compreender a negatividade de Mari como a expressão da diferença enquanto processo de projeto, e que o processo de projeto pode ser uma máquina de guerra ética à sedução das soluções mecânicas, triviais e incautas alinhadas ao domínio dos dispositivos coercitivos que estrategicamente assujeitam, dessubjetivam, despotencializam os viventes não só para domesticá-los e obter com isso uma fonte contínua de recursos, mas para deixá-los na dependência de novos projetos que os tornam incapazes, impotentes de pensar e fazer os seus por si mesmos.

*“Todos deveriam projetar para evitar serem projetados. A criação é um ato de guerra, e não um armistício com a realidade”<sup>6</sup>*

Porém, será possível que o pensamento por projeto consiga desenvolver uma relação ética pelo ato projetual e pela potência de projeto enquanto máquina de guerra? Pode o design ser uma ética? É possível que o projeto possa contemplar uma relação não só reflexiva e verticalmente superior, programática e transcendente consigo mesmo, mas tanto imanente quanto heterogenética no desenvolvimento da singularidade de um Si projetual/projetivo: o Designer não como profissão ou forma-de-ego, mas como Si inapropriável, como uma forma-de-vida projetante e contempladora da potência de projeto?

Não por acaso, a Autoprojeção aparece como pergunta na forma de um sintagma que não pode ser separado do sinal gráfico de interrogação “*AUTOPROGETTAZIONE?*”: ela é possível? Ou seria mera especulação de um design radical datado? No entanto, como é possível a manutenção de um interesse contínuo depois de tantos anos do seu lançamento? Tem-se, hoje, melhores condições materiais e espirituais para compreendê-la? Ou será a emergência de nossa circunstância que a evoca num novo chamado?

---

<sup>6</sup> Tradução do autor do artigo a partir da fala original: “*Tutti dovrebbero progettare per evitare d’essere progettati. La creazione è un atto di guerra, non un armistizio con la realtà*”. (MARI: Aula Magna, 2019).

#### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Segundo o designer e arquiteto italiano Alessandro Mendini: “Mari é a consciência de todos nós, é a consciência dos designers”<sup>7</sup>. Que consciência é essa? Partamos para a radicalidade de alguns limites da proposta, digamos, profanadora de Mari, a fim de perscrutá-la mais de perto, na tentativa da desativação cirúrgica do complemento industrial à palavra design: percebe-se nela uma filiação às *sedias ragionantes* do elementarismo de Rietvel, objetos pensantes paradigmáticos (PIGNATARI, 2004), portanto, uma filiação à vanguarda construtivista do começo do século XX, sobretudo à concepção de tipologia de uso que impregna nas formas cúbicas dos elementos construtivos a sobrecodificação dos conjuntos utilitários instrumentais do homem moderno: cadeiras, camas, mesas, armários. Nesse sentido, Mari oferece um sistema fechado, articulando operações repetitivas com elementos básicos invariantes. O manual de projeto é um algoritmo que se presta basicamente à execução dos processos de carpintaria de corte e montagem, é um protocolo de práticas construtivas. Embora solicite novas possibilidades criativas aos futuros construtores, não vemos nele espaços de intervenção diagramática para rabiscos, esboços, correções, conexões de novos elementos e conjunções de novas práticas.

Se a negação é o motor crítico-criativo do projeto, porque não há espaços previstos no manual para o seu desenvolvimento

---

<sup>7</sup> Tradução do autor do artigo a partir da fala original: “Mari è la coscienza di tutti noi, è la coscienza dei designer” (MARI: Aula Magna, 2019).

metodológico, isto é, um caminho propedêutico para a negação? Não seria mais produtivo propor estratégias que alimentem este motor projetual ao invés de supor um fechamento tipológico do sistema proposto?

A pergunta pela *Autoprogettazione?* chega no seu limite: ela contempla a resposta para um executor, no máximo o construtor, o *maker*, mas falta alguma atenção ao *sentient*, o sentidor, e sobretudo, ao *thinker*, o pensador. Podemos concordar que construir seja também pensar, mas criar? A *Autoprogettazione?* contempla a criatividade como processo de projeto de si? Exagero chamá-la de fascista como ousaram alguns críticos: “Pois coloca os consumidores a trabalhar”<sup>8</sup>. Talvez fosse a intenção do designer propor que, para saber pensar e criar, é preciso, antes, saber fazer. Porém, encontramos aqui o núcleo duro do produtivismo industrialista não desativado: a dicotomia entre trabalho manual repetitivo e trabalho intelectual criativo.

Portanto, sim, ainda é um produto de design industrial, mesmo que sem o envolvimento da indústria, pois sem privilegiar o processo negativamente criativo de projeto, mas somente a configuração objetiva como seu resultado, reitera os modelos arquetípicos, pretensamente universais, que alimentam a arbitrariedade do racionalismo funcionalista. Parafraseando o artista Donald Judd, sem alusões nem ilusões, Mari ainda propõe um funcionalismo ascético, impenetrável, operisticamente inegociável, ao menos no que tange à

---

<sup>8</sup> Tradução do autor do artigo a partir da fala original: “*perchè mette i consumatori a lavorare*”. (ARTEK, 2019)

dimensão projetual, isto é, um projeto fechado. Ao tentar desativar a dicotomia produzida pelo dispositivo industrial, mas sem depô-la, ele permite a sua reativação pelos construtores-usuários na atualização dos arquétipos projetuais do manual de instruções, tornados ainda dependentes de um designer externo ao projeto que eles próprios não podem ser, mesmo que esse designer nem exista concretamente, quiçá abstratamente como um "metadesigner", reiterando a posição de mestre que somente Mari pode ocupar. Logo, a resposta a pergunta "Autoprogettazione?", ao que indica o dispositivo industrial disciplinar ainda ativo nesta proposta, é Não. Aconselha-se negá-la para que uma nova e vindoura projeção de si possa surgir.

Pistas dessa possibilidade são mapeáveis na profanação radical de qualquer tipologia construtivista, por exemplo, no dadaísmo do Merzbau de Kurt Schwitters, abrandada nas propostas projetuais e comerciais "desconstrutivistas" de Ingo Maurer, da Droog Design ou dos Irmãos Campana. Porém, caídas na redundância mercantil, propor cadeiras disfuncionais que sirvam para pensar e não para sentar, parece já não produzir a crítica de design e seus potentes efeitos de sentido: caso reduzidas à interatividade do *fun design* que tem na diversão e no entretenimento o seu dispositivo coercitivo, a Potência de Não é neutralizada, minimizada pela estratégia da autoria projetual do design com assinatura de um sujeito que se apropria do processo para torná-lo mais rentável.

Plataformas digitais de *open design*, conectadas a impressoras 3D, máquinas de corte a laser, arduinos e redes sociais digitais surgem

como alternativa (no limite, *hacker*), prometendo a neutralização da autoria, da propriedade privada tecnológica, e até do uso dos esquemas tipológicos, não só depondo o dispositivo industrial mas viabilizando a coletivização do projeto. Porém, se a *Autoprogettazione?* pode ser compreendida como um impulso ao surgimento do *personal computer* e da internet - a metamáquina para o uso pessoal - o poder dessa tecnologia social, quando operado por relações de assujeitamento, de vigilância e sedução digital do desejo, torna-se preocupante na medida que inviabiliza a ética projetual. Segundo Haraway (2009), aqui estamos no complexo e difícil âmbito pós-antropológico, para nós, problematicamente, ainda projetual, da vida dos ciborgues na, agora alcunhada, "indústria 4.0".

Filiado à forma-escravo, à forma-servo, à forma-instrumento, à forma-operário, o desdobramento ontológico do *homo sacer* (AGAMBEN, 2017) como ciborgue, remete diretamente a questão chave do paradigma ético-estético-político da ontologia da diferença: será possível que um ciborgue use de si como uma forma-de-vida? Responder essa questão é responder a dúvida sobre qual práxis, sobre qual modo de ser, de experienciar e viver a potência projetual, sobre qual ética projetual pode dar consistência a possibilidade de existência dessa forma-de-vida.

#### REFERÊNCIAS

AGAMBEN, G. **O uso dos corpos**. 1. ed. São Paulo: Boitempo, 2017.

ARCHER, B. Design as a Discipline. **Design Studies**. Volume 1, Issue 1, July 1979, Pages 17-20.



### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

- ARTEK. **Enzo Mari for Artek**: Homage to Autoprogettazione. Disponível em: < <https://vimeo.com/39684024> >. Acesso em: 7 de julho de 2019.
- BUCHANAN, R. Wicked Problems in Design Thinking. **Design Issues**, Vol. 8, No. 2, (Spring, 1992), pp. 5-21
- CUCULA. **Enzo Mari**. Disponível em: < <https://www.cucula.org/en/enzomari/> >. Acesso em: 7 de julho de 2019.
- ESCOBAR, A. **Autonomia y diseno**: La realizacion de lo comunal. Universidad del Cauca. Popayan: Sello Editorial, 2016.
- FOUCAULT, M. **Vigiar e punir**: nascimento da prisão. 38. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.
- HARAWAY, D. **Manifesto Ciborgue**. Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX in TADEU. T. Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.
- MANZINI, E. **A matéria da invenção**. Porto: Centro Português de Design, 1993
- MARI, E. **Autoprogettazione?** Mantova: Edizione Corraini, 2008. Disponível em: < <http://www.matthewlangley.com/blog/Enzo-Mari-Autoprogettazione2.pdf> > Acesso em: 7 de julho de 2019.
- MARI, E. **Aula Magna**: Progetto e Passione. Disponível em: < [https://www.ideamagazine.net/it/progetto\\_design/enzo\\_mari\\_progetto\\_e\\_passione.htm](https://www.ideamagazine.net/it/progetto_design/enzo_mari_progetto_e_passione.htm) > Acesso em: Acesso em: 7 de julho de 2019.
- PAPANEK, V. **Diseñar para el mundo real**: ecologia humana y cambio social. Madrid: H. Blume Ediciones, 1977.
- PASTORI, D.O. **Habitar a Terra**: cartografia de um encontro entre conceitos do design estratégico para a sustentabilidade de Ezio Manzini, da ecosofia de Gilles Deleuze e Félix Guattari, e da ecologia cognitiva de Pierre Lévy. 2010. Dissertação de Mestrado - Programa de Pós-Graduação em Design. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Porto Alegre, 2010.
- PEVSNER, N. **Os pioneiros do desenho moderno**: de William Morris a Walter Gropius. 2. ed. São Paulo: M. Fontes, 1995.
- PIGNATARI, D. **Semiótica da arte e da arquitetura**. São Paulo: Pensamento-Cultrix, 2004.
- SIMON, H.A. **As ciências do artificial**. 2. ed. Coimbra: Arménio Amado, 1981.

## Design filosófico e os pré-conceitos na criação

Philosophical design and pre-judgment in creation

Leonardo Marques Kussler<sup>a,b</sup>

Bruno Augusto Lorenz<sup>c</sup>

---

<sup>a</sup> Graduado, Mestre e Doutor em Filosofia pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS. Atualmente, realiza pesquisa de pós-doutorado na mesma instituição.

<sup>b</sup> Contato para correspondência: leonardo.kussler [at] gmail.com

<sup>c</sup> Graduado em Design pela Universidade Feevale e Mestre em Design Estratégico pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS.

**Resumo:** Toda forma de criação é permeada de valores posteriormente expressos — material ou imaterialmente — em artefatos. No design não é diferente, e este artigo se propõe a discutir sobre os valores enquanto pré-conceitos no processo projetual. Assim, na primeira seção, abordaremos alguns aspectos do valor enquanto elemento imprescindível e característico da subjetividade presente no design, contudo, exploraremos por que a redução da prática a esses valores pode conduzir a um *modus operandi* um tanto dogmático. Posteriormente, na segunda seção, argumentamos que, apesar de tais pré-conceitos estarem necessariamente expressos em tudo que fazemos, a partir da hermenêutica filosófica de Gadamer, é possível identificá-los a fim de não permitir que restrinjam o processo de criação, o que lançaria designers em um ambiente acrítico e pouco inventivo. Por fim, destacamos como o design filosófico consolida-se como proposta crítica e provocativa, que pode auxiliar a renovar o repertório criativo e exceder expectativas conceituais e materiais, atualizando o próprio fazer do design.

**Palavras-chave:** Design filosófico. Design Crítico. Especulação.

**Abstract:** Every form of creation is permeated with values subsequently expressed — materially or immaterially — in artifacts. In the design is not different, and this article proposes to discuss about the values as preconceptions in the design process. Thus, in the first section, we will address some aspects of value as an essential and characteristic element of the subjectivity present in design, however, we will explore why the reduction of practice to these values can lead to a somewhat dogmatic *modus operandi*. After that, in the second section, we will argue that although such preconceptions are necessarily expressed in everything we do, from Gadamer’s philosophical hermeneutics, it is possible to identify them in order not to allow them to restrict the creation process, which would put designers in an uncritical and unimaginative environment. Finally, we emphasize how the philosophical design consolidates itself as a critical and provocative proposal, that can help renewing the creative repertoire and exceeding conceptual and material expectations, updating the own doing of the design.

**Keywords:** Philosophical Design. Critique Design. Speculation.

#### INTRODUÇÃO

Quando pensamos nos artefatos resultantes de um processo de design, é essencial compreender que tais produtos não podem ser avaliados sob uma lógica de resultados certos ou errados, mas, sim, se eles são adequados ou não ao contexto em que emergem. Esse julgamento de adequação dá-se, habitualmente, entre diferentes agentes que discutem as qualidades do projeto, sendo bastante comum presenciar defesas conceituais de propostas alicerçadas por termos como *minimalista*, *útil* ou *multifuncional*. Esses valores que direcionam tanto o desenvolvimento do produto (ou seja, o designer é guiado por eles) quanto de seu uso (como os usuários do produto devem se relacionar

com eles) dificilmente são questionados pelos projetistas — por que deve ser minimalista? Por que deve ser multifuncional? O que justifica? De onde emergem tais valores?

Isso é um problema que deve ser discutido, ainda mais no âmbito da graduação em design: os valores que condicionam artefatos e ecossistemas artificiais não são explícitos, o que joga na penumbra reflexões relacionadas ao papel social dos objetos. A utilidade, por exemplo, pode ser interpretada como um conceito europeu, modernista e colonialista que, revestido por um verniz de racionalidade, desconsidera sistematicamente uma série de outras epistemologias, principalmente do sul do mundo (ANTICAST, 2017). Mesmo assim, *utilidade* ainda é um valor bastante citado como estruturante de novos projetos, sejam eles acadêmicos ou voltados ao mercado.

Assim, este trabalho propõe uma reflexão teórica sobre os valores que direcionam designers e artefatos. Inicialmente, discutiremos o que é valor e como ele pode ser compreendido como uma expressão de determinada tradição sob uma perspectiva filosófica. O que são pré-conceitos? Artefatos são políticos? Qual a importância de determinados valores na prática do design? Essas e outras perguntas serão abordadas ao longo da primeira seção, que tratará de alguns aspectos da subjetividade presente na formação dos designers e em seu *modus operandi*. Juntamente a isso, indicaremos como os elementos subjetivos, que tornam algo único e especial, também podem nublar o indivíduo em sua prática criativa, levando-o a um status de produção dogmática e acrítica.

Na segunda seção, explicitaremos nossa hipótese de que há alguns elementos presentes na filosofia — especialmente, na hermenêutica filosófica de Gadamer —, que podem auxiliar aquele que projeta a pensar a partir do viés da *tradição*, considerando-a não apenas do ponto de vista negativo e limitador, mas também do que se pode fazer quando se está consciente desta. Discutiremos, portanto, como os *valores* de cada sujeito, no processo de criação, estão marcados por sua história, por seu meio, por sua situação social e pelas demandas do mercado. Por fim, elencaremos algumas pistas para se pensar a prática do design como algo capaz de romper com valores, e, por sua aproximação com o movimento da arte contemporânea, provocar reflexões, abrir novos horizontes para quem cria e para quem [usu]frui dos artefatos.

#### 1 O PAPEL DOS VALORES E PRÉ-CONCEITOS NO PROJETO DE ARTEFATOS

Todos os artefatos criados e/ou significados pelos seres humanos fazem mediações de experiências que os indivíduos travam com o mundo, reduzindo ou amplificando percepções frente à realidade e, ao mesmo tempo, sugerindo e inibindo ações para transformar esta. Pensemos em um casaco de lã que inibe nossas percepções relacionadas ao frio ou em talheres que funcionam como extensões dos nossos dedos, sugerindo que o indivíduo (usuário) alimente-se de maneiras específicas (colheres, garfos, *hashis*); sem eles, certamente experimentaríamos o mundo de formas totalmente diferentes (HAUSER et al., 2018).

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

Projetos de design não são certos ou errados, mas, sim, adequados ou não ao contexto em que serão inseridos — um *ultimate-particular*, nas palavras de Nelson e Stolterman (2012) —, caso contrário, teríamos apenas uma única forma de cada objeto criado até hoje pela humanidade. Partindo desse princípio, pode-se compreender também que um artefato incorpora as escolhas que os responsáveis pelo seu projeto promoveram ao longo do desenvolvimento desse. Ou seja, artefatos podem ser vistos como uma espécie de *theory nexus* (CARROLL; KELLOGG, 1989), que acabam explicitando os valores dos designers e demais envolvidos no processo projetual, bem como sobre quais eram as questões que estes consideravam importantes para serem atendidas pela sua proposta de objeto. Tais questões, claro, estão implícitas *na coisa*, revelando preocupações funcionais, estéticas, sociais, culturais, psicológicas, conceituais etc. dos indivíduos (GAVER, 2012).

No processo criativo, todos nós somos invadidos por narrativas, aspectos sociais e crenças que nos enlaçam e nos fazem ser quem somos. Isso é muito fácil de ser percebido quando ligamos a vida e a realidade social e econômica de um designer ao seu a) modo de criar e b) as criações que daí advêm. Por exemplo, alguém que estuda em uma universidade que propõe uma formação voltada ao *design gráfico*, muito provavelmente, tenderá a se especializar nas diversas formas de abordar o tema, assim como será amplamente marcado pelos professores que ali lecionam, pelo modo como compreendem e apresentam o tema, os autores mais abordados nas disciplinas, as demandas do mercado local e nacional, os acontecimentos históricos

marcantes de sua época etc. Isso tudo é muito normal e conveniente, contudo, por vezes, também pode ser limitador, pois pode fazer com que o projetista se *acomode*, por assim dizer, nas técnicas e no modelo de projetos que lhe são familiares.

É certo que todos temos uma história, uma marca que, de uma forma ou de outra, transparece em nossos processos projetuais e criativos. Apesar de haver um primado da *objetividade* quando se desenvolve um projeto, há, sempre, elementos de *subjetividade* do agente que são impressos no artefato desenvolvido. E isso é o que torna cada artefato e cada projeto únicos, pois permite que os *valores*, os *conceitos* e as *tradições* de cada sujeito sejam introjetados no que está sendo criado. Porém, ao não perceber limitações e não propor autocríticas aos próprios modos de realizar nossos projetos, tornamo-nos *seres dogmáticos*, incapazes de especular e refletir, fadados a replicar objetos e conceitos sob determinados parâmetros previamente estabelecidos.

Compreender que todos os artefatos à nossa volta são produtos de ações projetuais de indivíduos com diferentes experiências, valores e visões de mundo, revela, assim, o *caráter político* dos objetos — compreendendo política, aqui, como disposições de poder e autoridade nas relações entre indivíduos, bem como os desdobramentos que emergem dessas relações (WINNER, 1980). Assim, a mera consideração da existência de um artefato *neutro* é equivocada, tendo em vista que, por mais ordinário e mundano que se apresente o objeto, ele afeta relações de poder entre indivíduos. Um simples garfo é político na

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

medida em que apenas pessoas com os dedos das mãos e com motricidade fina em pleno funcionamento possam manuseá-lo satisfatoriamente; enquanto isso, alguém que não consegue utilizar tal garfo, pode ser identificado como um *incapaz*, como um corpo limitado, sujeito ao *governo dos outros* (FOUCAULT, 2010).

Da mesma maneira, ao retomar a reflexão do artefato como algo que incorpora as decisões aqueles que o projetam, podemos considerar que os valores dos designers e/ou da empresa que propõe o desenvolvimento desse garfo não estão preocupados com as experiências de pessoas com artrite ou que, por algum motivo, não possuem dedos nas mãos.

Pode-se debater, claro, que os responsáveis por esse projeto talvez não tenham se dado conta de tal necessidade. Ora, desenhar um garfo fosse talvez uma atividade menor quando foi recebido um briefing que solicitava a criação de toda uma nova coleção de talheres a serem consumidos por determinada classe social, com informações mercadológicas específicas. Aqui, emerge um aspecto importante em nossa discussão: quando o mundo artificial é desenhado para que apenas “maiorias” possam se relacionar com o mundo de maneira satisfatória, revelam-se quais são os valores que governam/direcionam os princípios e ações daqueles que o projetam. Na próxima seção, abordaremos como podemos partir da prática filosófica para repensar o fazer do design de modo mais crítico e provocativo, reconhecendo, mesmo que parcialmente, as limitações das diferentes visões de mundo e das tradições e valores nelas incluídas.



#### 2 DESIGN FILOSÓFICO: UM CAMINHO PARA TRILHAR NOVOS CAMINHOS?

Ao iniciar a segunda seção, gostaríamos de enfatizar alguns detalhes acerca da *tradição* dos juízos e dos aspectos conceituais previamente elaborados sobre algo, especialmente no que tange ao processo criativo do design. Se levarmos em consideração a *tradição*, de acordo com Gadamer (1999), percebemos que temos duas acepções: a) *Tradition*, a perspectiva na qual algo nos é transmitido e b) *Überlieferung*, o próprio conteúdo que nos é transmitido, talvez por conta de seu significado mais literal, de *tradição oral*. Assim, temos a perspectiva de uma situação/condição — histórica, política e socioeconômica — em que algo nos é ensinado, nas mais variadas formas, e os conceitos dos quais somos herdeiros. Dito de outra forma, podemos dizer que há uma *forma de tradição* de onde advêm diversos *conteúdos de tradição*, que nos são legados ao longo da história.

Por que esta é uma discussão pertinente na filosofia e no que propomos neste entrecruzamento com o design?

1. Bom, se levarmos em consideração que tudo que dizemos, criamos e propomos está dentro de um *contexto*, que podemos, aqui, compreender como uma *tradição*, não é difícil perceber que somos sempre herdeiros conceituais de uma visão de mundo, de conceitos, de um modo de ser e pensar que nos antecede. Isso é bom para diversas coisas, em especial para não repetirmos nossos erros com base nos registros históricos, assim como para não termos necessidade de *reinventar a roda* diariamente ou pensar em processos básicos sem os quais não conceberíamos nossas vidas hoje.

2. Contudo, se considerarmos isso por um outro viés, de crítica filosófica, podemos perceber que toda forma de tradição também é uma forma de *dogma* se não for constantemente repensado, revisitado e, por vezes, desconstruído. Este comportamento de crítica às tradições filosóficas e históricas é talvez um dos pontos altos da *hermenêutica filosófica* proposta por Gadamer (1999), quando o autor retoma a proposta da filosofia clássica, que repensa seus métodos, suas bases e suas explicações de mundo, pois dá-se conta da imperfeição e da limitação atinente aos seres humanos. Aqui, podemos perceber alguns elementos da fenomenologia presentes no contínuo processo dialético-dialógico da experiência da compreensão defendida por Gadamer. Contudo, não se trata de uma *redução fenomenológica* clássica husserliana, pois o intuito não é encontrar a *essência irreduzível das coisas*, mas perceber os condicionamentos existenciais — assimilando o viés da *analítica existencial* heideggeriana — presentes no processo de compreensão e, no caso do fazer do design, da criação. Aqui, cabe ressaltar que não se trata de um mero relativismo, mas de uma percepção que nos ajuda a evitar repetições de pré-conceitos e pré-juízos acerca das coisas, inclusive do processo de criação de um artefato, um objeto, um conceito.

É preciso ressaltar que há um âmbito do design, o design *crítico e especulativo*, que se mostra ciente e preocupado com as éticas da prática projetual e que se propõe a explorar, na prática, valores que se distanciam de um design dito *afirmativo*, voltado às demandas da indústria e ao *problem-solving* (DUNNE; RABY, 2013; BARDZELL, BARDZELL, 2013; MALPASS, 2017). Dito isso, podemos abordar a

aplicação do que defendemos ser um *design filosófico*, que é uma forma de unir elementos do design crítico e especulativo com as características inerentes à filosofia na prática projetual do design, especialmente no que se refere ao *comportamento filosófico*, que, por definição, é uma atitude não dogmática e de crítica aos *pré-conceitos* que temos com relação a tudo. Ao percebermos que as escolas de design passaram por um processo de assimilação do que estava ocorrendo nos movimentos de arte contemporânea mundiais, argumentamos que estas também começaram a propor críticas sociais, econômicas com base em seus artefatos, fossem eles materiais ou meramente conceituais (KUSSLER; LORENZ, 2018). Aliás, no que tange ao processo de *emancipação* do design de sua concepção utilitária proveniente da ideia de *produção técnica*, similarmente ao movimento presente na arte, foi necessário um processo de mudança de funções e de *elevação social*, saindo da *esfera mecânica, artesanal*, para o âmbito da *arte liberal*, capaz de criações não utilitárias (SAUVAGNARGUES, 2015).

Assim, de certo modo, pensar o design como capaz de propor críticas ao seu meio, por meio de sua ação projetual, é pensá-lo como uma atitude que tem, em si, o espírito filosófico, que tem como base a constante especulação e problematização acerca das coisas e a função de nos fazer [re]começar pensar sobre elas de um modo ainda não realizado.

Isso não quer dizer que o design afirmativo, tal como definido por Dunne e Raby (2013), seja inferior ou desnecessário, mas que há outras formas de conceber até mesmo a prática projetual que ensaja a

materialização de objetos sob novos matizes propositivos. Seja para repensar o modo de produção de determinado objeto, os materiais utilizados em sua confecção, os impactos deste nas variadas formas de sustentabilidade, as formas de utilidade deste — que está mais em um nível de *processos e materiais* —, assim como na atitude projetual de um artefato que faz um determinado público-alvo pensar sobre algo, reconduzir hábitos sociais, realizar críticas sociopolíticas ou na proposição de um modelo de negócios inovador — que tem uma abordagem mais de *atitude crítica e propositiva*. Esse fenômeno também foi proposto *na e pela* arte contemporânea, que, retirando o foco da *assinatura* ou da *marca registrada* do artista, da identidade propriamente dita e dos tipos de experimentação materiais executadas por este na arte moderna, concentra-se muito mais no *conceito* que o objeto artístico propõe (BUSKIRK, 2003).

O comportamento dogmático tende a ser negativo, pois, ao ser *acrítico*, assemelha-se como um *modo de ser autômato*, repetitivo e vicioso, que, justamente por sua automatização, é incapaz de enxergar para além do óbvio e propor soluções inovadoras para problemas antigos e recentes. Segundo Malpass (2015), o design que se concentra na criticidade está ligado à obra de arte e ao seu discurso, mas atua na promoção de discussões que abordam as práticas do design como próprios *objetos* do design, ou seja, passíveis de serem *projetados* também.

Assim, ao mesmo tempo que é importante ter bases e pré-conceitos já estabelecidos a ponto de saber se algo vai desmoronar ou

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

não ao ser materializado, todos os elementos *essenciais* e *não essenciais*, por assim dizer, deveriam ser passíveis de crítica, identificação de suas limitações e desconstrução. E é justamente isso que propomos, aqui, ao abordar o *design filosófico*, que leva em consideração sua própria condição limitada, como qualquer outra forma de saber, a ponto de não dar por certo e indiscutível seu próprio perfazer.

Por que isso é tão importante? Bom, ao repetir exclusivamente os mesmo processos, com pequenas variações dos materiais, dificilmente haverá inovação, respostas a problemas e autocríticas, que auxiliam a melhorar processos e arriscar fazer o novo. O sujeito que não se abre às críticas, mesmo que a si mesmo e seu modo de ser, não está disposto a preencher suas próprias lacunas existenciais e profissionais. Quem se dispõe a sublimar a postura dogmática começa também a parar de projetar somente para si mesmo e para suas próprias limitações, mas considera as experiências de outros no seu exercício projetual, não somente buscando compreender a experiência do outro, mas sabendo como incluir o outro em processos cocriativos.

Por fim, o que se propõe aqui também, em certa medida, é uma libertação das heranças modernistas do funcionalismo, que, com interpretações positivistas reducionistas do mundo, resume a experiência humana com o mundo a meras questões de função, performance e otimização. Por mais que, no discurso, o tecnopositivismo emergente brade suas preocupações com emoções e as subjetividades dos indivíduos (ou melhor, de seus usuários), essa é uma

visão que nubla as percepções relacionadas a, por exemplo, o viés excludente dos algoritmos que, paulatinamente, nos governam silenciosamente.

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar de, teoricamente, parecer senso comum falar dos valores que permeiam os projetos e a prática do design, o fato de a maioria esmagadora dos cursos e dos profissionais do design serem restritos a práticas de design afirmativo e utilitário mostra um retrato diferente e sugere um campo passível de ser explorado por meio do debate filosófico. O segundo passo, talvez, é estar atento a quais valores ou pré-conceitos permeiam os projetos de design e o modo de sua prática, pois, apesar de ainda vivermos o primado do objetivismo, de herança positivista tecnocientífica, a percepção das subjetividades no design é algo muito valioso e primaz.

No presente artigo, buscamos mostrar como o próprio *fazer design* pode estar ligado à percepção dos valores com os quais lida cada sujeito. Por isso, na primeira seção, refletimos sobre alguns aspectos do modo de criação dos designers e seus artefatos. Abordamos a noção de *valor* enquanto *pré-conceito*, que expressa um tipo de visão de mundo a partir da qual surge cada projeto e é lançado cada artefato. Assim, discutimos sobre a presença de determinados valores na formação e, conseqüentemente, na ação projetual de designers em seus respectivos campos de trabalho, enfatizando a ambigüidade do impacto advindo

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

de determinados valores e da limitação na proposição de novos artefatos, que podem tender ao dogmatismo.

Enquanto o *design afirmativo* é essencialmente uma atividade ligada ao mercado e à resolução de problemas, o *design filosófico* desafia o designer a reconsiderar essa dinâmica de poder entre designer *vs.* cliente, pois o permite refletir sobre suas próprias práticas e acerca da materialização de seus artefatos. Por conseguinte, na segunda seção, destacamos como alguns aspectos da filosofia podem auxiliar no processo de identificação e reflexão acerca dos valores presentes na prática de design. Para tanto, a partir da proposta da hermenêutica filosófica de Gadamer, que se ocupa em pensar sobre os valores enquanto pré-conceitos ou heranças de uma tradição, expusemos um modo de projetar do design que pode ter, em sua ação, mais reflexão, especulação e crítica. Como consequência, torna-se possível não apenas perceber os pré-juízos dos sujeitos envolvidos na prática de design, mas escapar do enredamento sempre cômodo da certeza figurada pelas diferentes escolas de design, suas ferramentas de criação e suas fórmulas já consagradas e de sucesso.

Ao propormos o *design filosófico*, prospectamos uma expansão do vocabulário da prática crítica, reflexiva, experimental e conceitual do design, que não se dobra à funcionalidade, otimização e eficiência, como se o design estivesse em eterna dívida com as heranças funcionalistas do modernismo. Ao pensar a partir das tradições e de nossas limitações históricas, sociais, econômicas e da própria formação individual de cada um de nós, enriquece-se a própria ação projetual do

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

design, evitando que se caia no dogmatismo, voltando-se, assim, para uma atitude em propor futuros desejáveis que esteja apta a sempre se reinventar e constantemente se desconstruir e reconstruir com valores mais humanos e elementos e modos de pensar preocupados com o papel social dos artefatos colocados no mundo.

#### REFERÊNCIAS

- ANTICAST 316: Decolonialismo. Entrevistador: Ivan Mizanzuk. Entrevistado: Pedro Ferrari. [S. l.] **Brainstorm9**, 07 dez. 2017. Podcast. Disponível em: <http://anticast.com.br/2017/12/anticast/anticast-316-decolonialismo/>. Acesso em: 08 jul. 2019.
- BARDZELL, J.; BARDZELL, S. What is “critical” about critical design? **Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '13**, p. 3297, 2013.
- BUSKIRK, M. **The Contingent Object of Contemporary Art**. Cambridge: The MIT Press, 2003.
- CARROLL, J. M.; KELLOGG, W. A. Artifact as theory-nexus: hermeneutics meets theory-based design. **ACM SIGCHI Bulletin**, v. 20, n. May, p. 7-14, 1989.
- DUNNE, A.; RABY, F. **Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming**. Cambridge; London: The Mit Press, 2013.
- FOUCAULT, M. **O governo de si e dos outros: curso no Collège de France (1982-1983)**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.
- GADAMER, Hans-Georg. **Wahrheit und Methode, Gesammelte Werke 1**. Tübingen: Mohr Siebeck, 1999.
- GAVER, W. What should we expect from research through design? **Proceedings of the 2012 ACM annual conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '12**, p. 937, 2012.
- HAUSER, S. et al. An Annotated Portfolio on Doing Postphenomenology Through Research Products. **Proceedings of the 2018 on Designing Interactive Systems Conference 2018 - DIS '18**, p. 459-471, 2018.
- KUSSLER, Leonardo Marques; LORENZ, Bruno Augusto. Design como prática crítica e filosófica. **Revista de Design, Tecnologia e Sociedade**, v. 5, p. 34 - 47, 2018. Disponível em: <



### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

<http://periodicos.umb.br/index.php/design-tecnologia-sociedade/article/view/12304>  
>. Acesso em: 8 jul. 2019.

MALPASS, M. Criticism and Function in Critical Design Practice. **Design Issues**, v. 31, n. 2, Spring, p. 59-71, 2015. Disponível em: <  
[https://doi.org/10.1162/DESI\\_a\\_00322](https://doi.org/10.1162/DESI_a_00322) >. Acesso em: 8 jul. 2019.

\_\_\_\_\_. **Critical Design in Context: History, Theory, and Practices**. London: Bloomsbury Publishing, 2017.

NELSON, H.; STOLTERMAN, E. **The Design Way**. 2. ed. Cambridge: The MIT Press, 2012.

SAUVAGNARGUES, A. Design Machines and Art Machines. In: MARENKO, B.; BRASSETT, J. (Ed.). **Deleuze and Design**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2015. p. 65-83.

WINNER, L. Do Artifacts Have Politics? **Daedalus**, v. 109, n. 1, p. 121-136, 1980.

## Quando os opostos se atraem – uma prática projetual interdisciplinar<sup>a</sup>

Marcia Regina Diehl (UNISINOS)  
Doutoranda em Design Estratégico

---

<sup>a</sup> O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

**Resumo:** o presente texto apresenta considerações sobre experiências realizadas voltadas a levantar insumos para a construção de minha pesquisa. As atividades experienciadas estão previstas na técnica de conversação empática que objetiva criar relações significativas entre os participantes de um processo projetual. Neste caso, o processo projetual é interdisciplinar; envolve a criação de artefatos conectados à internet das coisas; e é operado por tecnologistas, humanistas e designers. Sendo assim, o processo projetual deve prever, além da solução do briefing, a criação de espaços de convergência entre os participantes.

**Palavras-chave:** processo projetual interdisciplinar. Internet das coisas. Conversação Empática.

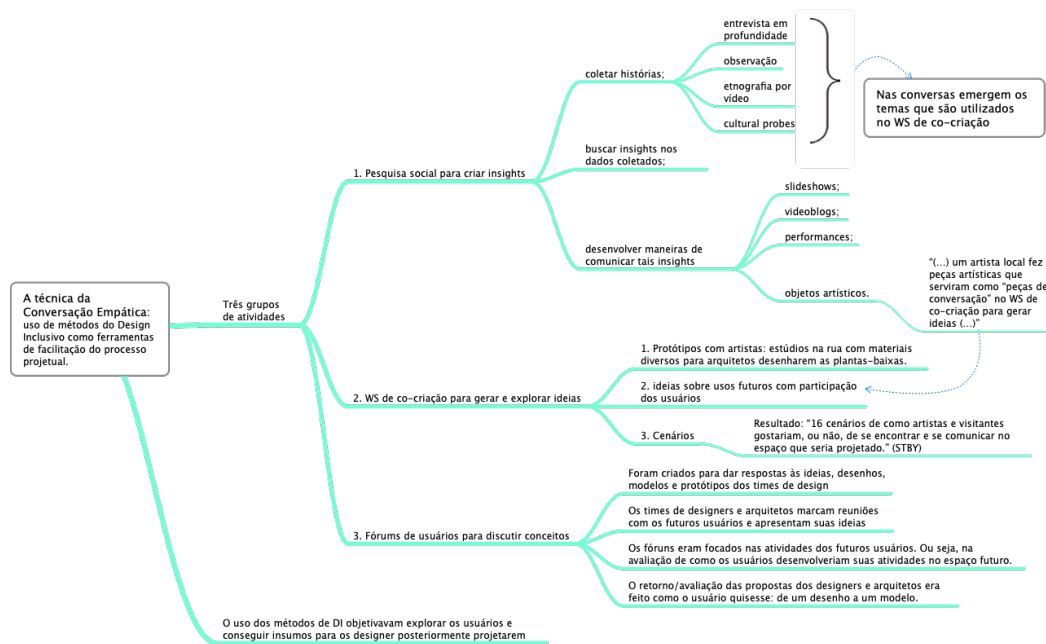
A leitura de um artigo de Raijmakers et al. (2009), me trouxe vários questionamentos a respeito do processo projetual que estou elaborando para minha tese de doutorado. Inicialmente o que chamou a atenção foi o nome dado à prática projetual: “Conversação Empática”. Num primeiro momento, pensei: “É isto que preciso. Uma conversa entre pessoas que consigam colocar-se uma no lugar da outra.”

Tive este pensamento pois minha proposta é elaborar um processo projetual de design que vise ser operado por tecnologistas, humanistas e designers. Levando em consideração que os humanistas e tecnologistas têm, cada grupo, seu próprio conjunto de saberes, sua visão de mundo, seu *modus operandis*, seu conjunto de normas, além de notadamente terem dificuldade de entendimento, entendo ser necessário refletir com profundidade sobre formas de estabelecer relações entre pessoas tão diversas em suas subjetividades. Neste sentido, entendo que um processo projetual interdisciplinar, voltado a concepção de produtos baseados em tecnologias emergentes, neste caso a tecnologia da Internet das Coisas, deva concentrar esforços em oportunizar espaços de convergência entre humanistas e tecnologistas. Assim sendo, proponho o uso da “conversação empática” voltada ao entendimento das pessoas envolvidas no processo projetual – humanistas, tecnologistas e designers - uma vez que tal técnica permite “(...) alcançar um profundo nível de percepção comportamental, revelando práticas e motivações dos participantes.” (*EMPATHIC*, 2017, tradução nossa).

Voltando ao artigo, o processo apresentado por Raijmakers et al. (2009) propõe “três diferentes tipos de atividades: uma pesquisa

social para criar *insights* e entender a situação; *workshops* de co-criação para gerar e explorar ideias; fóruns de usuários para discutir conceitos e protótipos” conforme pode ser visto no Diagrama 1, abaixo, ou na imagem ao final.

Diagrama 1: Técnica da Conversação Empática



Fonte: elaborado pela autora, a partir de Raijmakers (2009).

De acordo com os autores, o processo de design foi realizado ao longo de um ano, com diferentes participantes em diferentes momentos, organizados num total de 12 atividades reunidas nos três tipos de atividades anteriormente citadas. Da experiência realizada por Raijmakers et al. (2009), pretendo utilizar a estrutura de três tipos de atividades, mas com as modificações a seguir apresentadas.

A primeira modificação refere-se ao objetivo de utilizar a conversação empática. Enquanto os autores anteriormente citados a

utilizam para fortalecer as relações entre designers e futuros usuários, eu proponho que a conversação empática tenha como objetivo, fortalecer as relações entre os participantes do processo projetual objeto de minha tese, quais sejam: tecnologistas, designers e humanistas. Estimo que, com relações projetuais fortalecidas, o processo projetual de design interdisciplinar seja mais rico em contribuições na resolução de um *briefing* que venha a ser proposto para este grupo de pessoas.

Uma segunda modificação refere-se aos participantes do processo projetual. Enquanto na proposta tanto de Raijmakers (2009) quanto de vários outros autores, tais como Sanders, Stappers, Manzini, Meroni, entre outros, não tenho como propósito a inclusão de usuários no processo projetual interdisciplinar.

Sendo assim, o primeiro grupo de atividades será voltado a conhecer em profundidade os participantes da área da tecnologia e os participantes da área social. Diferente da situação projetual de Raijmakers et al. (2009) em que a variabilidade de usuários impedia uma conversa aprofundada com todos, a minha proposta projetual conta com pequena diversidade de participantes. Desta forma, a conversa aprofundada em pequena escala, ferramenta-chave da conversação empática, torna-se perfeitamente viável. Para tanto, estimo realizar conversas aprofundadas individuais ou em pequenos grupos, com o objetivo de coletar insumos para a realização de uma atividade de cunho colaborativo tal como um workshop de co-criação. Uma vez que, em tal atividade colaborativa interdisciplinar, mais do que projetar ações que contemplem a resolução do *briefing*, estimo que seja necessário projetar ações voltadas ao estabelecimento de uma

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

conversa o emp tica que potencialize as rela es que entre os participantes.

Os *insights* coletados nesta primeira fase devem ser organizados e posteriormente apresentados para servirem como ponto de in cio das conversas, ou atividades, no processo projetual colaborativo.

Como experi ncia, realizei um processo projetual entre tecnologistas e humanistas que trouxe como um dos resultados da minha observa o a quest o da dificuldade de compreens o entre estes dois grupos. Os tecnologistas eram profissionais da  rea de tecnologias de informa o e comunica o al m de graduandos de Sistemas de Informa o. Os humanistas eram profissionais da  rea de humanas e graduandos de Psicologia. Neste processo projetual experiencial, foi poss vel verificar que os grupos estiveram mais ocupados em conhecer as atividades um do outro, explicando e detalhando diversas quest es e temas pertinentes  s suas  reas. Pois, para poderem resolver em conjunto o *briefing* proposto – criar um artefato a ser inserido na Internet das Coisas –, primeiro precisavam equalizar seus conhecimentos. Ao final do processo projetual, realizei uma conversa com os grupos com o objetivo de apurar suas percep es a respeito das atividades realizadas. De todas as manifesta es, a que mais chamou a aten o, pois resume muitas outras, foi: “eu n o tinha ideia de que eles n o entendiam nada de tecnologia”. Tal frase evidencia o quanto os humanistas necessitam, ou desejam, entender melhor a tecnologia e suas potencialidades.

Seguindo na t cnica de conversa o emp tica sugerida por Bas Raijmakers realizei outra experi ncia como forma de coletar hist rias.

Nessa, realizei uma entrevista informal com o intuito de: obter dados para revisar minhas hipóteses de trabalho – que é a necessidade de criar um espaço de convergências durante o processo projetual; obter insumos para a realização de minha pesquisa; e explorar a temática que está sendo observada – processo projetual criativo interdisciplinar envolvendo tecnologistas, humanistas e designers. A entrevista foi realizada com uma mestrande em Engenharia da Computação, da UNISINOS, cuja pesquisa é voltada ao desenvolvimento de um sistema de monitoramento de presença humana baseado em dispositivos conectados à Internet das Coisas.

Durante a entrevista muitas questões se destacaram evidenciando que os tecnologistas têm a necessidade de uma visão mais focada no humano. Dentre elas, cito duas falas que bem exemplificam meu posicionamento: “Pensar como usuário é complicado. Eu tento pensar como usuário, mas é torturante”; e “eu não sei qual destas ideias escolher... qual seria melhor...”.

Portanto, as experiências realizadas, evidenciam o fato da necessidade de criar um espaço de convergência entre grupos de pessoas oriundas da área de tecnologia – que chamo de tecnologistas -, e oriundas da área das ciências sociais – que chamo de humanistas. E, neste sentido, acredito que a técnica de conversação empática possa auxiliar na criação de tais espaços durante o processo projetual. Pois, tal técnica permite conhecer o comportamento, práticas e motivações daqueles que participam das conversas.

Por fim, considero que os resultados obtidos com as duas experiências realizadas não são suficientes para a elaboração de uma

### III JORNADA DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN ESTRATÉGICO

discussão mais aprofundada, mas indicam o caminho a ser seguido na construção de minha pesquisa.

#### REFERÊNCIAS

RAIJMAKERS B; DIJK G. V.; LEE Y; WILLIAMS S. *Designing Empathic Conversations for Inclusive Design Facilitation*. In: Vol 4. London; 2009:316-323.

*EMPATHIC Conversations*. STBY. Disponível em [https://issuu.com/stby6/docs/empathic\\_conversations\\_stby\\_jan2017](https://issuu.com/stby6/docs/empathic_conversations_stby_jan2017). Acesso em 10 jun. 2019.



A III Jornada de Estudos Avançados em  
Design Estratégico (Graduate Conference)  
ocorreu nos dias 19 e 20 de agosto de 2019.

Mais informações em  
[unisinos.br/seedingleab/jornada](http://unisinos.br/seedingleab/jornada).

