

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS – UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE GRADUAÇÃO
CURSO DE DESIGN**

LUÍS FERNANDO DA ROCHA CHITOLINA

**ANTENA PROIÉSICA: O DESPERTAR E O PROPAGAR DE SENSIBILIDADES
ORIUNDOS DE UM DESIGN ESTRATÉGICO GUIADO PELA COMPLEXIDADE E
PELA ARTE**

**Porto Alegre
2024**

LUÍS FERNANDO DA ROCHA CHITOLINA

**ANTENA PROIÉSICA: O DESPERTAR E O PROPAGAR DE SENSIBILIDADES
ORIUNDOS DE UM DESIGN ESTRATÉGICO GUIADO PELA COMPLEXIDADE E
PELA ARTE**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial para
obtenção do título de Bacharel em Design,
pelo Curso de Design da Universidade do
Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS.

Orientador: Prof. Dr. Paulo Henrique da
Rocha Bittencourt.

Porto Alegre
2024

*Felizes, de uma maneira geral, geral
Estamos vivos
Aqui e agora, brilhando como um cristal
Somos luzes
Que faíscam no caos
E vozes
Abrindo um grande canal
Nós estamos na linha do tiro
Caçando os dias em horas vazias
Vizinhos do cão
Mas sempre rindo e cantando, nunca em vão
Uma doce família que tem a mania
De achar alegria, motivo e razão
Onde dizem que não
Aí que tá a mágica, meu irmão
Tá aqui e agora, no ar que rodeia
No som que nos cerca, no olho que vê
E não consegue tocar
Aí que tá o segredo, meu irmão
Que pulsa no peito, que sente e não julga
Que tira do sério, é sem rumo na cidade
E não dá pra explicar
Aí que tá o mistério, meu irmão, é...
Descobrir o que liberta o sol
Que faz buraco
Fura a sombra escura, escura, escura
Esquecer, ao menos uma noite
O medo, o mal real que te segura*

(O Rappa, 2013)

RESUMO

O presente trabalho explora a cultura do cansaço, na qual a sociedade contemporânea se encontra viva em um cotidiano prosaico – desprovido, muitas vezes, de expressão e vivacidade. Sendo assim, o objetivo projetual tem como foco ocasionar efeitos de mudança na sociedade do cansaço, despertando a dimensão poética dos sujeitos, ao conceber um sistema-produto-serviço capaz de provocar e compartilhar sensibilidades proiéticas e ao, também, construir, expandir e fazer evoluir, através de oficinas e do codesign, uma rede comunitária de sujeitos projetantes, que sejam a "antena" para a transmissão das sensibilidades. Para isso, busquei construir uma forma de projetar – apresentada e detalhada por meio de um baralho didático –, através da concepção autoral de técnicas e de movimentos projetuais por meio da metodologia do design estratégico, personalizada com enfoque na arte, inspirando-me, especialmente, na visão sistêmica de Fritjof Capra e na Teoria da Complexidade de Edgar Morin.

Palavras-chave: arte; design; complexidade; estética; sensibilidades.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
1.1 OBJETIVO GERAL.....	8
1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	8
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	13
2.1 METODOLOGIA DE PROJETO.....	13
2.1.1 A relevância do codesign	13
2.1.2 Aberturas e incertezas	15
2.1.3 Entendendo o design por eixos	17
2.1.4 Projetando o projeto	24
2.1.5 Pensamento sistêmico	29
2.1.6 Complexidade	33
2.1.7 Sentimento estético	36
2.2 A PERDA DO VALOR DA EXPERIÊNCIA DE VIDA.....	39
3 EXPLORANDO E ORIGINANDO	44
3.1 OFICINA PROIÉSICA – PESQUISA QUALITATIVA.....	56
3.1.1 Atividades coletivas de cocriação	58
3.1.1.1 Jogo "Encontre o que permite a conexão".....	58
3.1.1.2 Roda de conversa para explosão de sentimentos.....	60
3.1.1.3 Construção de cenários.....	63
3.1.2 Atividades individuais realizadas em casa	69
3.1.2.1 Atividade "Zero estímulo".....	69
3.1.2.2 Atividade "Suspendendo a consciência".....	71
3.1.2.3 Atividade "Interpretações da vida com cinema".....	72
3.1.2.4 Atividade "Dimensão poética".....	75
3.1.2.5 Atividade "Fotografia".....	78
3.1.2.6 Atividade "Relação com a música".....	79
4 ANTENA PROIÉSICA – SISTEMA-PRODUTO-SERVIÇO	81
4.1 MOMENTO A: CANAL DIGITAL COLABORATIVO.....	82

4.1.1	Concebendo cor ao canal digital.....	84
4.1.2	Os conteúdos do canal.....	93
4.2	MOMENTO B: REALIZAÇÃO DO PRIMEIRO LABORATÓRIO DA PROIÉSICA E INÍCIO DA CONSTRUÇÃO DA REDE COMUNITÁRIA.....	105
4.2.1	Sala Incerteza.....	108
4.2.2	Sala Mãos.....	113
4.2.3	Sala Descoberta.....	115
4.2.4	Sala Encontros.....	118
4.2.5	Momento desfecho-abertura da oficina.....	122
5	UM PROJETAR COM ENFOQUE NA ARTE E NA COMPLEXIDADE.....	127
5.1	BARALHO DIDÁTICO.....	127
5.1.1	Características do sistema.....	128
5.1.2	Técnicas.....	129
5.1.3	Movimentos projetuais.....	130
5.1.3.1	Divagando.....	130
5.1.3.2	O que está rolando nesse mundão?.....	131
5.1.3.3	Visualizando.....	132
5.1.3.4	Capturando inspiração nos livros e na música.....	133
5.1.3.5	Identificando emoções.....	134
5.1.3.6	Construindo cenários.....	135
5.1.3.7	Refletindo numa espiral.....	136
5.1.3.8	Dialogando.....	137
5.1.3.9	Documentando.....	138
5.1.3.10	Entregando.....	139
5.1.4	Diagrama do sistema.....	139
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	143
	REFERÊNCIAS.....	147

INTRODUÇÃO

*Em rigor eu me entreguei
aos caminhos mais sutis
em profundidade
a minha alma eu encontrei
e me vim em mim.
(Vitor Ramil, 1997)*

*I'm a rebel, soul rebel
I'm a capturer, soul adventurer
See the morning sun
On the hillside
If you're not living good,
travel wide.
(Bob Marley & The Wailers, 1987)*

*"Onde se encontra a inovação
se persistimos em fazer as coisas
da maneira como sempre foram feitas?"¹*

No meio do emaranhado de reflexões e possibilidades acerca do que poderia projetar, optei por mergulhar em questões que habitam nas sombras do meu cotidiano. Não são questões apenas minhas, mas sim algumas das que permeiam a cultura humana contemporânea. Como poderia este projeto ser algo construtivo para mim e, ao mesmo tempo, para todos jovens como eu – de 18 a 30 anos sob o esmagamento prosaico²? O que, envolvendo design e arte, eu consigo provocar e ver acontecendo de maneira diferente em nossas vidas?

Estudando as obras de Byung-Chul Han (2015; 2021a; 2021b), percebi a presença de um esmagamento prosaico sob a nossa dimensão poética, não só pelo fracasso do homem pós-moderno de manifestar sua essência e autenticidade, mas também pelo cansaço resultante da coação de produção e da aceleração incessante e pela não conclusão ("desnarrativização") da chamada "sociedade do cansaço". Esses aspectos revelam como a realidade em que vivemos pode se tornar vazia de significado se não nos reconhecermos nela. Não experienciamos aquilo que verdadeiramente nos floresce e nos dá vida e energia. Estamos, hoje, dominados por um modo de viver muito fortemente prosaico, no qual realizamos atividades por obrigação, sem experimentar o prazer, como se estivéssemos seguindo uma lista de tarefas que pertence a um outro alguém, mas não a nós mesmos. Por esse motivo,

¹ Questionamento autoral a respeito da padronização dos Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC).

² Aquilo que é desprovido de expressão, prazer e vivacidade.

percebemos a vida somente em termos de trabalho e desempenho, o que torna a experiência de vida vazia, sem expressão, significado, florescimento e vivacidade.

Como problema de projeto, portanto, considerando os sintomas apresentados anteriormente e a sociedade do cansaço, desafiei-me a investigar uma maneira em que possamos florescer; concebendo e ocasionando tempos/instantes/momentos que intensifiquem e despertem a nossa dimensão poética, que possibilitem o poético no prosaico, tanto nas simples atividades do dia a dia quanto no próprio cotidiano. Além disso, procurei pensar em projetar uma forma que proporcione às pessoas condições para que possam expressar sensibilidades proiéticas³ e sentir sua vivacidade, que permita dar luz ao poético em meio à nebulosa nuvem escura cotidiana prosaica, e que, ainda, possa inspirar e influenciar novos comportamentos e reflexões por meio do compartilhamento de expressões que ajudem no florescimento da alma humana em meio aos sintomas e à rotina da sociedade do cansaço.

Adicionalmente, em meio às minhas viagens pelos meandros da epistemologia, lendo vários livros, decidi enriquecer minha construção e pensamento projetual com algumas provocações e reflexões. As obras de Fritjof Capra (1997) me conduziram a uma compreensão mais profunda da visão sistêmica. Paralelamente, ao explorar as páginas escritas por Edgar Morin (2000; 2015), mergulhei nas complexidades da vida humana. Foi impressionante como esses autores puderam me promover conhecimentos sobre a vida se entrelaçando de uma forma tão harmoniosa: Capra ao se aprofundar nos sistemas vivos, abordando tudo o que permeia a vida, não apenas em nosso planeta, mas também além dele; Morin ao dissertar sobre o modo de compreender a vida humana pela complexidade.

Esse encontro de saberes me conduziu a um caminho de projeto. Desafiei-me: como eu poderia sentir, pensar e fazer design sob a perspectiva do pensamento sistêmico e da complexidade? Como poderia incorporar essa visão à direção deste trabalho e à criação de técnicas e movimentos projetuais? Simultaneamente, à medida que mergulhava em outras obras de Morin que exploram arte e estética, pude perceber que o Design, de alguma forma, havia se distanciado delas ao se tornar cada vez mais técnico, pragmático e centrado em

³ Neologismo autoral. As sensibilidades "proiéticas" são aquelas capazes de provocar o florescimento da alma humana e dar mais vivacidade em meio à nuvem escura prosaica que afeta a sociedade do cansaço e seu cotidiano prosaico.

soluções e resultados. Essa observação me fez reconhecer a ausência da inspiração artística nos processos de design. Dessa forma, incluí, em meu desafio, o objetivo de projetar design com enfoque também na arte, no seu poder de inspiração e em seus processos criativos. Em outras palavras, propus-me a investigar como a arte não apenas inspira, mas também pode ajudar a construir novos caminhos e técnicas para pensar e fazer design.

1.1 OBJETIVO GERAL

Por meio do design estratégico, o objetivo deste trabalho é construir um sistema-produto-serviço, voltado para jovens de 20 a 30 anos, capaz de possibilitar expressão, vivacidade e florescimento a uma rede comunitária de sujeitos projetantes⁴, provocando efeitos de mudança na cultura do cansaço. Para isso, será desenvolvida uma forma de projetar, comprometida com a complexidade e visão sistêmica, com enfoque ainda na arte, através da concepção de técnicas e movimentos projetuais autorais.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Para alcançar a finalidade principal deste trabalho, também tracei alguns outros objetivos específicos. Eles são os seguintes:

- Aprender e entender perspectivas sobre o design estratégico, a Teoria da Complexidade e a visão sistêmica;
- Compreender as nuances da complexidade humana da cultura do cansaço e as sensibilidades que permeiam as vidas de jovens entre 18 e 30 anos;
- Exercitar processos de codesign;
- Experimentar técnicas e processos projetuais, envolvendo a complexidade e a visão sistêmica;
- Desenvolver cenários apropriando-se de técnicas criativas da arte.

⁴ O adjetivo "projetante" significa aquele que desempenha o protagonismo recursivo no projeto. Em outras palavras, o projetante, é aquele que ao mesmo tempo que é um dos produtos do projeto, ele também é o produtor do mesmo.

Para atingir todos esses objetivos, aventurei-me em uma jornada permeada por diversos movimentos projetuais que nasceram ao decorrer do trabalho. Nesse sentido, realizei movimentos abduativos, de divagação, buscando levantar reflexões que guiassem o processo criativo e me levassem a lugares não convencionais. Mergulhei nas maravilhas repletas de curiosidade que estão por aí nesse mundo abundante em possibilidades. Aprofundei-me em obras filosóficas e artísticas para resgatar insumos de pesquisa e de projeto. Pude contar com a colaboração de diferentes jovens para a execução de uma pesquisa qualitativa, com atividades individuais e coletivas, longas e profundas, com técnicas e métodos autorais criativos, inspiradas na arte, complexidade e pensamento sistêmico, buscando expressões sobre suas experiências de vida, contando com a presença de portais que me levaram a dimensões cheias de potencialidades e possibilidades dentro de cada expressão. Esse momento com os jovens me presenteou, através de sua concepção e realização, de diversas formas para o enriquecimento do projeto.

Para esclarecer um pouco melhor como estruturei este trabalho, descrevo o caminho projetual que tu, leitor, está prestes a ler. Expresso por momentos, ele está dividido em seis grandes capítulos:

- **Capítulo 1 – Introdução:** este que tu estás lendo agora. Nele, busco introduzir as provocações e objetivos do projeto.
- **Capítulo 2 – Fundamentação Teórica:** dividido em duas seções, trato da metodologia e do problema do projeto, respectivamente. Na primeira parte, apresento a metodologia de projeto, abordando questões teóricas relevantes para o meu projetar, enfatizando minhas ideias, bases-teóricas e perspectivas pessoais que caracterizam meu comportamento como *homo designer* e o meu *ethos* ao projetar – o conjunto de valores, visões e crenças que orientou a minha ação projetual e a concepção de novas técnicas e movimentos projetuais. Nesse contexto, abordo inicialmente a importância do codesign no âmbito do design estratégico, conforme explorado nas perspectivas de Meroni (2008) e Manzini (2017), bem como a ideia de que "todos somos designers". Depois, abordo a ideia de aberturas de provocações e efeitos no projeto sob a perspectiva de Meroni (2008) e Mauri (1996). Escrevo sobre uma das lentes pelas quais podemos enxergar o design estratégico, a partir dos seis eixos para uma filosofia do design de Beccari, Portugal e Padovani (2017). Trago visões sobre o movimento mais precioso presente no design estratégico: o

metaprojeto, abordando De Moraes (2010) como introdução ao termo e Bentz e Franzato (2016) para uma transposição do conceito rumo à complexidade, com os níveis de conhecimento do design. Reflito e escrevo também sobre o abraçar o acaso e as incertezas com Prigogine (1977); sobre o pensamento sistêmico, a partir da visão de Capra (1997); assim como sobre a Teoria da Complexidade com Morin (2000; 2015). Finalmente, discorro sobre o conceito de estética e o sentimento estético sob a lente de Morin (2017). Na segunda seção, disserto sobre o problema de projeto – a sociedade contemporânea como a sociedade do cansaço, explorando e detalhando alguns dos seus desdobramentos e sintomas, através da perspectiva de Han (2015; 2021a; 2021b).

- **Capítulo 3 – Explorando e Originando:** nesta parte, em um primeiro momento, relato certos períodos da minha aventura projetual, comentando sobre alguns dos meus momentos de pesquisa, suas bifurcações e descobertas. Avanço, então, para detalhar e descrever como se desenrolou a Oficina Proiésica, a pesquisa qualitativa, abordando seus diversos desdobramentos, desde a apresentação da concepção, seu propósito e as técnicas usadas para cada atividade, até os resultados e a minha reflexão pessoal sobre a experiência. A Oficina não somente se desenhou como uma pesquisa de caráter qualitativo junto ao público-alvo, mas também se configurou como um espaço e momento que envolveu diversas atividades individuais e coletivas de projeção, com técnicas autorais, encontros dialógicos, processos de cocriação *etc.*
- **Capítulo 4 – Antena Proiésica – Sistema-Produto-Serviço:** neste momento do texto, apresento a entrega final do projeto. Inicialmente, revelo algumas curiosidades, como, por exemplo, a origem do nome e a descrição sobre o que é, de fato, o sistema-produto-serviço do trabalho. Este, como elucidarei adiante, visa provocar a faísca de uma nova mobilização e corrente sociocultural, cujo início manifesta-se em dois momentos: o primeiro, pelo lançamento e apresentação do canal digital que busca provocar expressão e florescimento à sociedade e que dará continuidade ao projeto, expandindo-o e fazendo-o evoluir; e o segundo, através da realização da primeira oficina com atividades proiésicas do projeto para a construção e crescimento da rede

comunitária projetante⁵. Então, depois de introduzir os propósitos e acontecimentos futuros da entrega, detalho em que consiste cada momento e suas facetas. Na primeira seção, meu foco recai sobre os propósitos e operação do canal digital, apresentando seu design visual e exibindo seu uso na prática. Esse canal foi concebido para ser não apenas uma plataforma de disseminação de ideias e sensibilidades, mas também um espaço de interação e engajamento contínuo para a comunidade projetante, focando na evolução do projeto. Em seguida, na segunda seção, descrevo todas as atividades que aconteceram na oficina com os jovens e seus resultados, acompanhado de relatos pessoais meus sobre a experiência.

- **Capítulo 5 – Um projetar com enfoque na arte e na complexidade:** neste capítulo, escrevo sobre o resultado do desafio de pensar e fazer design sob a perspectiva sistêmica e da complexidade, ou seja, todos os movimentos projetuais e técnicas que nasceram sob a ação dos efeitos e do desenrolar do projeto. Também, apresento o sistema de cartas didáticas construído para auxiliar na compreensão e operação das técnicas e movimentos projetuais expostos, possibilitando outros designers a terem uma abordagem semelhante; e o diagrama concebido para servir como uma ferramenta de visualização, que permite facilitar a compreensão das dinâmicas e interações dos movimentos projetuais.
- **Capítulo 6 – Considerações Finais:** neste capítulo, encerro esse momento do projeto, compartilhando reflexões pessoais sobre o meu trabalho e as experiências vivenciadas durante seu desenvolvimento. Discorro sobre os desejos, pontos de atenção, momentos de inconsistência e surpresas que percebi ao olhar para toda a jornada projetual. Reflito sobre os desafios enfrentados e as lições aprendidas, proporcionando uma visão honesta e introspectiva das várias facetas do processo.

Antes de aprofundar-te na leitura, permita-me compartilhar algumas reflexões sobre o meu texto. Ao percorrer estas linhas, é provável que percebas a coexistência de dois "eus", cada um com suas características. Um deles, mais íntimo, segue um caminho poético e divagador, enquanto o outro adota a prosa, um

⁵ O adjetivo "projetante" significa aquele que desempenha o protagonismo recursivo no projeto. Em outras palavras, o projetante, é aquele que ao mesmo tempo que é um dos produtos do projeto, ele também é o produtor do mesmo.

tom direto e acadêmico. Outro ponto é que este texto é estabelecido na primeira pessoa, convidando-te a mergulhar comigo nesta jornada de reflexão sobre design e seus processos criativos. Se chamo de “jornada”, é porque este texto reflete uma evolução constante, um processo cheio de estudos e descobertas; enquanto leio, pesquiso e escrevo, vivenciando uma transformação pessoal e profissional a todo momento. A escolha da primeira pessoa como veículo de expressão se justifica pela sua capacidade de me permitir ser eu e compartilhar minhas experiências, pensamentos e emoções ao abordar um tema específico. E, claro, porque este é o palco em que desenrolo o desenvolvimento de um esforço pessoal, entrelaçando reflexões individuais à construção do projeto e às visões de mundo que fundamentam a minha abordagem e que moldam este trabalho. Morin (1996, p. 333) apresenta, nos seus "Mandamentos da complexidade", a defesa da inseparabilidade entre o sujeito e o seu objeto de pesquisa ao abordar o princípio da relação entre o observador/concebedor e o objeto observado/concebido. Ainda, escreve a respeito da necessidade de introduzir o sujeito humano – situado numa cultura – em uma pesquisa científica.

Uma outra reflexão que gostaria de compartilhar é sobre a presença de versos de músicas que uso para expressar emoções, pensamentos e sentimentos muito interiores, não ditos na escrita, mas presentes em tais passagens. Esses versos são importantes, porque, através da música, sinto sensações e interpreto ideias em suas letras, o que me permite expressar algo que, embora não esteja explicitamente escrito, está no cerne daquilo que escrevo. A minha relação com a música é muito forte, poderosa e significativa. Ao mergulhar em cada verso, escutá-lo e senti-lo, crio uma espécie de ilusão e um mundo figurativo que me dizem alguma coisa e me ajudam a expressar sentimentos e pensamentos relacionados ao que está por vir na escrita. O que quero dizer é que a música atua como uma extensão da minha escrita, permitindo que eu articule o que está além das palavras. Os versos não estão ali por acaso, mas por serem carregados de significado.

Com tudo isso dito, aproveita a leitura!

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

*All I know I must speak, I must
yes, yes, yes.
(Burning Spear, 1975)*

2.1 METODOLOGIA DE PROJETO

O design estratégico é uma metodologia de projeto que pode ser vista e entendida por várias lentes. Gostaria de deixar claro que trago teorias e pensamentos que conversam com as lentes com as quais eu enxergo o design. O propósito aqui é apresentar ideias que se alinham ao meu pensar e que, como tais, moldam o meu trabalho – e claro, entre os que eu conheço, visto haver uma leque diverso de ideias e compreensões. Também, esclareço que não há uma hierarquia do mais importante ao menos importante; todos os autores que trago aqui compõem o meu pensar. O objetivo é, portanto, apresentar questões e autores relevantes para enriquecer o meu projeto e o meu pensar estratégico de design, buscando a concepção de uma nova forma de projetar autoral.

Nesta seção, comentarei sobre o meu *ethos* ao projetar, como me comporto como *homo designer*. Como sabemos, toda metodologia está relacionada à epistemologia. Por isso, devemos considerar a dimensão epistemológica do design ao projetar. Para a compreensão dos leitores, trago o significado de *ethos*: segundo Lévi-Strauss (1996), o termo abarca o conjunto de valores e crenças que orienta o pensamento e a ação de uma cultura. Assim, trata-se de um sistema de valores e crenças que permite às pessoas compreender o mundo e o modo de agir delas. Esses elementos permitem compreender as formas como as pessoas dão sentido ao mundo, organizam suas vidas e constroem suas identidades. Compartilharei as orientações que guiam o meu pensar design, para lembrar, a mim mesmo, de não esquecer esses valores quando projetar.

2.1.1 A relevância do codesign

De acordo com Manzini (2017), a prática do design relaciona-se intrinsecamente com a habilidade humana de projetar, emergindo de nossa capacidade criativa. O autor reconhece que, embora todos possuam potencial para fazer design, apenas um grupo se dedica profissionalmente, os quais ele denomina

"especialistas em design". Esses especialistas, conforme explica Manzini, perseguem a criação com funções, objetivos e significados específicos, transformando o design em sua carreira. O design, nas palavras de Manzini, constitui tanto uma cultura quanto uma prática focada em como as coisas deveriam ser para cumprir funções e alcançar os significados almejados. Ele se realiza em processos colaborativos de codesign, em que todos os envolvidos contribuem de maneiras diversas. Essa habilidade, que pode ser desenvolvida por qualquer pessoa, é especialmente cultivada pelos especialistas, que têm como papel ativar e sustentar esses processos colaborativos, aplicando seus conhecimentos para criar e melhorar projetos de design. Manzini, em uma passagem de sua obra, ressalta que:

Na transição para uma sociedade em rede e sustentável, todo design deve ser visto como uma pesquisa, promovendo experimentos sociotécnicos. Este período é um processo de aprendizagem social, onde todos os aspectos do antigo modo de vida devem ser repensados, desde o cotidiano até a própria concepção de bem-estar. Isso requer que consideremos a sociedade inteira como um vasto laboratório para experimentação sociotécnica, demandando a criação e disseminação de um saber em design que capacite indivíduos, comunidades, instituições e empresas a inventar e aprimorar novas formas de existir e operar (Manzini, 2017, p. 68).

Ao trazer essa perspectiva, o que gostaria de ressaltar – e o que me interessa no modelo do Manzini –, não recai na dicotomização proposta por ele, entre designers difusos (todas as pessoas) e designers especialistas. O que me importa é a ideia de que o designer especialista tem o papel de mediar, articular, guiar, orientar e conectar as demais pessoas, todas criadoras, na projeção.

Finalmente, apoiando-me nas reflexões de Anna Meroni (2008) acerca do design estratégico, ressalto a relevância do codesign pela ótica da autora. Tal abordagem enfatiza a participação ativa dos sujeitos afetados pelo problema na concepção, elaboração e execução das práticas de design. Afinal, a atividade do codesign não somente promove a resolução coletiva e colaborativa de desafios, mas também fomenta uma profunda sensação de pertencimento e engajamento entre os envolvidos. Isso traduz uma democratização da inovação, conforme observado por Eric von Hippel (*apud* Meroni, 2008, p. 5), revelando que as pessoas possuem uma capacidade cada vez maior de inovar de forma independente, criando soluções que atendam às suas necessidades. Retomarei o tema do codesign e da integração do design especializado na cooperação e articulação com indivíduos comuns afetados

pelo problema, de maneira mais aprofundada, no capítulo que discorre sobre os eixos para uma filosofia do design.

2.1.2 Aberturas e incertezas

Quando define design estratégico, Meroni (2008) aponta uma característica inerente dessa metodologia: ela não é apenas sobre a resolução de problemas, mas também sobre a abertura de perspectivas e questões. O seu papel é levantar problemas e especular hipóteses (abdução) antes de tentar entender como resolver tal problema/briefing. Trata-se de saber o quê e não apenas o como, ou seja, de saber o que fazer com o que está disponível. É aqui que acontece o processo de aprendizagem no projeto. Segundo Meroni (2008) e Mauri (1996), a aprendizagem acontece quando as pessoas discutem o quê, o porquê e como estão fazendo algo; como e por que estão interagindo daquela maneira e o que isso está gerando. Na estratégia, a aprendizagem, ao se deparar com situações de incerteza, se desenrola. Ela se forma, mas não necessariamente para algo que será implementado, mas sim para algo que ainda deve ser pensado, descoberto e experimentado. Para os autores, o design estratégico é sobre elaborar estratégias focando em produções de novos sentidos, sempre indo em busca do entendimento sociocultural, com escuta, observação e colaboração com a comunidade envolvida com o espaço ou objeto que será projetado.

Assim, abre-se espaço para trazer o significado da palavra “estratégia”, pelo fato de ela ser necessária quando a questão é para onde ir e quais caminhos tomar. O que está na essência do design estratégico é fugir do linear, do programado, indo em direção ao extraordinário. Para entendermos um pouco o papel de um designer estratégico, trago Edgar Morin e sua definição de programa e estratégia. Para o autor (2015), programa se define como uma sequência de ações já determinadas, com o objetivo de lidar com uma situação esperada. Em outras palavras, é um conjunto de ações que dá conta de circunstâncias previstas – por exemplo, um itinerário de viagem. Estratégia, por sua vez, é a habilidade de incorporar ao processo o acaso e a incerteza. Ou seja, é a arte de se reinventar e tomar um novo caminho a partir de novas informações e efeitos. É qualquer ação que toma direções novas, adaptando-se às mudanças externas. Como traz Mauri (1996, p. 16), "a obsessão pelo controle leva à aversão ao risco e à relutância em levar em

consideração mudanças e ideias inovadoras". Tal obsessão é o que precisamos fugir ao projetar. Ter estratégias, ter uma direção, um caminho de ações, enfim, uma trilha para se mover na jornada do projeto, é a essência real e profunda do design estratégico.

A atividade de design trabalha diretamente conectada com a ideia de sistemas; devido a isso, os projetos originados por essa atividade podem ser operados a partir da mesma lógica. Logo, do mesmo modo que os sistemas vivos precisam se abastecer de elementos externos para evoluírem (Capra, 1997), o projeto necessita de combustível igualmente. Para se abastecer, é preciso que, no pensar design, haja criatividade, ação, imaginação e efeitos. É preciso fluir ao projetar com aberturas, deixando desencadear bifurcações, que, como origem da incerteza, se manifestam através de pontos de aberturas, causados pelo processo de abdução. Segundo Prigogine (*apud* Capra, 1997), bifurcação trata-se de um ponto de instabilidade do qual novas formas de ordem podem emergir espontaneamente, resultando em desenvolvimento e evolução.

A essência dessa evolução é a exploração e a mudança. As bifurcações se manifestam no andar em caminhos novos, no viver mundos desconhecidos, na riqueza da multiplicidade de perspectivas, na diversidade de ideias, e, para isso tudo acontecer, é preciso abraçar o acaso e as oportunidades que se tornam visíveis no meio do processo. Essa perspectiva está presente no meu *ethos*, pois considero importante estar sempre aberto para novos achados em pesquisas, encontrando conexões e fluxos, formando "redes" de ideias dentro de uma ideia inicial para o desenvolvimento e evolução do projeto – sempre podendo voltar para tudo o que já foi formado. Mauri (1996) relaciona essa ideia de aberturas com o projetar da seguinte maneira:

É a abertura ao evento que consente perceber movimentos novos e intuir seu sentido, observar um gesto e imaginar as consequências, problematizar o óbvio. Devemos considerar individualmente um efeito que podemos definir multiplicador, isso significa que nos procedimentos cada ação positiva ou negativa não é considerada na sua singularidade, mas como ato compartilhado por um número elevadíssimo de pessoas e cujos efeitos mesmo que substancialmente não planejáveis tornam-se absolutamente relevantes (Mauri, 1996, p. 19).

“Efeitos substancialmente não planejáveis tornam-se absolutamente relevantes”: aqui é onde a magia do projetar acontece. Nesse horizonte, desempenhar estratégia no processo é essencial, a partir da habilidade de

incorporar ao processo o acaso e a incerteza, de se reinventar e tomar um novo caminho a partir de novas informações e efeitos. Mauri (1996) também comenta brevemente sobre esse ponto, afirmando que avançar no que é incerto e aleatório comporta não apenas projeções do pensamento, mas também adaptações ao longo do caminho. As estratégias, segundo ele, são o produto de uma visão de mundo, dependendo do nosso modo de se relacionar com as coisas e de criar delas experiências. Dito de outra forma, são conceitos abstratos, que estão na mente das pessoas e que são baseados na percepção de uma transformação ocasional. Junto a essa ideia, Edgar Morin (*apud* Mauri, 1996, p. 17) nos ajuda a refletir sobre esse caos ao interrogar a arte da guerra para obter indicações úteis e enfrentar o perigo. Nas palavras do autor,

A arte da guerra é uma arte estratégica porque é uma arte difícil que deve levar em conta não somente a incerteza relativa aos movimentos do inimigo mas também a incerteza relativa aquilo que o inimigo pensa, e então também aquilo que ele pensa que nós pensamos (*apud* Mauri, 1996, p.17).

No projeto, acontece de forma semelhante: devemos levar em conta o contrário do que achamos que possa acontecer também, devemos ter em mente a relatividade dos acontecimentos, que, ao se manifestarem, podem mudar tudo.

2.1.3 Entendendo o design por eixos

O horizonte de pensamentos que será abordado neste capítulo é motivado a propor bases para uma filosofia do design a partir de seis eixos, propostos por Beccari, Portugal e Padovani (2017). A ideia é fundamentada no pressuposto de que o design possui uma natureza integradora, ou seja, que aparece na articulação de diversos campos do conhecimento. Assim, o conhecimento filosófico, ao colaborar com o design, pode vir a "[...] ajudar, orientar e sugerir como o designer chega a compreender o que está fazendo [...]" (*apud* Beccari; Portugal; Padovani, 2017, p. 3). Em outras palavras, é sobre como deixar de pensar somente no resultado para refletir a respeito do processo; é sobre pensar onde estão as bases da sociedade, onde está o lado reflexivo no processo de design. O foco muda da ideia de apenas *fazer* para integrar o *pensar, sentir e fazer*.

Nesse horizonte, Beccari, Portugal e Padovani (2017) apontam alguns aspectos sobre esse novo modo de pensar. Primeiramente, eles observam que tais eixos não são técnicas, o que quer dizer que não funcionam como meio para chegar

em um algum objetivo ou fim específico, tampouco se apresentam como base para alguma prática especial. Em segundo lugar, eles enfatizam que os eixos encaram o design como uma atividade criativa, que pode vir a se exteriorizar de formas diversas em diferentes culturas, lugares e momentos. O design não se reduz, portanto, a um desempenho profissional específico vinculado ao mercado, podendo ser entendido como uma expressão vasta e fluida. Por fim, os autores manifestam que a filosofia, assim como o design, é considerada como forma de expressão e criação humanas. Assim, não é esperado que o olhar filosófico revele qualquer tipo de verdade absoluta.

Sintetizando esses pontos, o que precisamos entender é que o propósito dos eixos é olhar o campo do design por meio de diversos ângulos e perspectivas, com o intuito de produzir um pensamento e entendimento múltiplo e complexo. Naturalmente, isso está diretamente ligado ao fato de o próprio design ser algo complexo, que enfrenta diferentes áreas e ideias no decorrer do projeto – e, por isso, devemos seguir uma reflexão mais ampla. Essa abordagem está muito alinhada com a visão de Nietzsche (*apud* Beccari; Portugal; Padovani, 2017, p. 4), segundo a qual "[...] quanto mais olhos, diferentes olhos, soubermos utilizar para ver uma coisa, tanto mais completo será nosso conceito dela [...]". Em outras palavras, enriquecemos e aprofundamos nosso entendimento em relação a um determinado objeto ou ideia ao concebermos o uso de diferentes lentes.

Acredito ser uma boa hora para falar brevemente do cerne de cada um dos eixos para fins de contextualização e introdução, para, depois, desenvolver a ideia especificamente sobre cada eixo. Os seis eixos são os seguintes:

- **Design e linguagem.** O design desempenha o papel de articulador de significados. Isso envolve questões ligadas à gramática, a maneiras como os elementos sensíveis se combinam para transmitir mensagens ou a sistemas de significação dos objetos e imagens.
- **Design e sensibilidades.** Aqui, o design é encarado como um articulador de afetos, ou seja, o seu papel é evocar emoções e afetos. Inclui questões ligadas à percepção da beleza, de objetos e imagens, bem como os sentimentos e afetos envolvidos na criação desses elementos.
- **Design e valores.** Neste eixo, o design é considerado um articulador de valores, um veículo para a sua expressão. Isso abrange questões ligadas à

relação entre orientações projetuais e princípios éticos, assim como as relações entre tecnologia, estilo e moralidade.

- **Design e conhecimento.** Aqui, o design é encarado como uma forma de conhecimento, de saber e conhecer. Envolve a compreensão dos modos de entender e pensar do designer e, ainda, as relações entre o saber científico e o conhecimento específico do design.
- **Design e realidade.** O design desempenha um papel na articulação da compreensão da realidade. Inclui o design daquilo que normalmente é encarado como "a realidade", assim como a possibilidade de intervir e influenciar na realidade por meio do design.
- **Design e cultura.** O design é encarado como produto de reflexão sociocultural. Isso abrange questões relacionadas ao desenvolvimento cultural, à relação entre formas de projetar e contextos econômicos e também às fronteiras culturais entre design e arte.

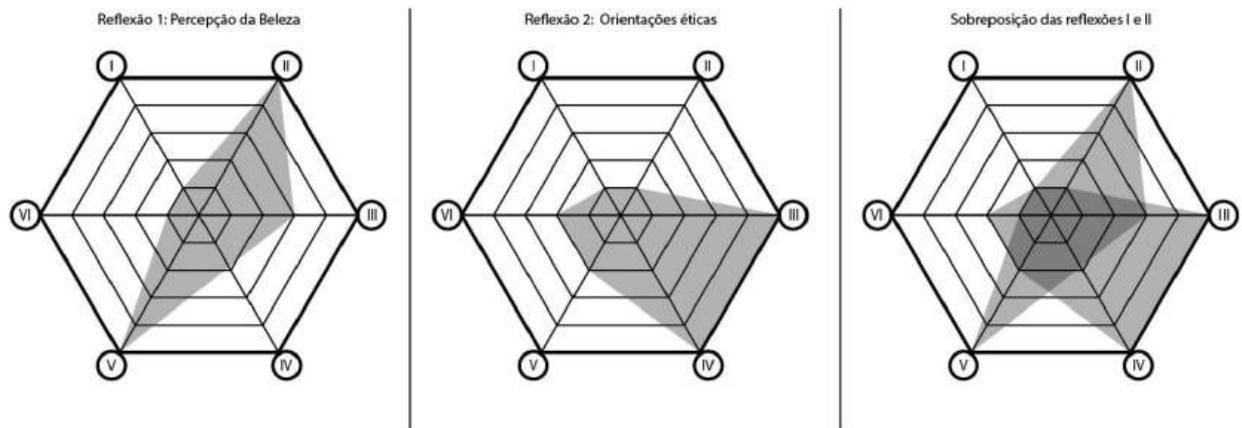
Após apresentados brevemente os eixos, considero necessário abordar o modo como eles se relacionam entre si. Eu não poderia escolher apenas um deles para trabalhar neste projeto, visto que todos eles funcionam como um sistema – portanto, são, ao mesmo tempo, autônomos e interdependentes.

Vamos começar pelo jeito como o design se comporta dentro de todos os eixos. Segundo Beccari, Portugal e Padovani (2017), o design é entendido como uma forma ou articulação criativa de conectar significados, emoções, valores ou realidades. Em outras palavras, o ponto do qual precisamos partir para chegar ao entendimento do funcionamento dos eixos é o de que o design é a peça criativa articuladora. Esses termos, “articulação” e “criação”, estabelecem uma ponte entre os eixos. Ainda, é válido esclarecer que o termo “criação”, ou “criativo”, nesse contexto, é entendido como uma forma de criação sempre relativa, ou seja, que sempre trabalha com o que já existe, com algo já dado, sendo executado por meio de modos de entender ou perspectivas específicas – e não algo que é realizado a partir do nada.

Com isso entendido, fica evidente o estabelecimento da forma de funcionar dos eixos, em que cada um opera como uma espécie de lente ou filtro para encarar qualquer questão relacionada ao design. Para ficar ainda mais claro, Beccari, Portugal e Padovani (2017) desenvolveram a ilustração de uma possível

organização dos seis eixos, elaborada com o auxílio de um quadro esquemático que mostra a intensidade da reflexão a partir de determinadas orientações.

Figura 1 – Exemplo de organização por meio dos eixos



Fonte: Beccari, Portugal e Padovani (2017, p. 8).

Conforme se nota na Figura 1, os autores (2017) demonstram como se estabelece a dinâmica de organização reflexiva ao abordar os eixos. Algo que, quando li o texto, ficou bem claro – pelo fato de eles repetirem várias vezes – é que a intenção dessa abordagem não é propor um modo – um jeito único e absoluto – de entender e aplicar os seis eixos, mas sim promover um novo olhar para o design, uma perspectiva que entenda o design a partir de alternativos ângulos filosóficos, representados pelos eixos.

Assim, destacam-se dois princípios essenciais na abordagem feita por Beccari, Portugal e Padovani (2017). O primeiro é o de que toda reflexão ou hipótese que se deseja expressar ou enunciar sempre é baseada em sistema de ideias próximas e subjacentes. Em outras palavras, é construída a partir de filtros, pontos de vista, formas de enxergar e entender as coisas, enfim, visões de mundo. O segundo refere-se ao fato de que, entre várias perspectivas possíveis, nenhuma delas pode ser considerada de modo totalizante e universal – em vez disso, há espaço para a eventualidade de combinar e cruzar diferentes visões de mundo, de forma dialogada, com o objetivo de ampliar e enriquecer a complexidade de uma reflexão sobre design, uma reflexão filosófica. Com isso tudo em mente, vou agora tratar sobre cada eixo, em busca de uma compreensão mais enriquecida de cada um.

O primeiro eixo, *design e linguagem*, foca em uma área de estudos bem conhecida e já trabalhada no campo do design: a semiótica. A partir dessa abordagem, tratamos, por exemplo, de signos no consumo. Baudrillard (*apud* Beccari; Portugal; Padovani, 2017, p. 9) argumenta que o ato de consumir não acontece simplesmente como uma resposta a, digamos, supostas "necessidades", mas que, na verdade, surge das diferentes maneiras de como os signos são construídos socialmente e, ainda, de como se estabelecem enquanto propagadores de significado.

Em outras palavras, os bens e coisas, além de atenderem a necessidades humanas, possuem também o propósito de apontar um *status* dentro de um contexto social específico. Por isso, nesse eixo, o design opera como um articulador de significados, construindo e abordando sistemas de significação, em que o pensamento principal é como funciona e se entende a linguagem das coisas. Aqui poderíamos já entender design estratégico como uma lente na qual o designer precisa desenvolver diversas estratégias para a produção de significados, constituindo, junto a isso, inovação. Todavia, há ainda cinco eixos que nos ajudam a entender e enxergar ainda mais profundamente a proposta dos autores (2017).

O segundo eixo, *design e sensibilidades*, é fundamental à compreensão da relação entre estética, afetos e a forma da interação humana com o mundo. Aqui, devemos entender estética não como algo meramente visual, mas sim por sua concepção ampla, derivada do termo grego *aisthesis*, que significa a capacidade de sentir o mundo, de compreendê-lo afetivamente, absorvendo as sensações provocadas. Ou seja, é preciso conceber estética como um sentimento de maravilhamento, um sentimento prazeroso que alguma coisa desperta ao experienciá-la.

Isso nos leva a considerar o design não apenas sob a ótica das necessidades e utilidades, mas como arte, como uma expressão sensível e ampla. Seguindo essa linha de pensamento, o design pode então ser visto como uma mediação de ordem estética que expressa afetos e remete a escolhas, sendo enriquecida pela vivência de experiências estéticas que intensificam nossa relação com o mundo. Logo, a relação entre seres humanos e as criações do design não se baseia somente na significação, como no eixo anterior, mas no sentir e no desejar também.

No terceiro eixo, *design e valores*, é ancorada a percepção de que a ação e experiência humanas no mundo, integradas pela produção de sentido e pelos modos

de afetos, estão baseadas em valores fundamentais. Beccari, Portugal e Padovani (2017) argumentam que a construção da identidade de uma pessoa (o que impacta toda a sua experiência) é enraizada nesses valores, ou seja, é moldada por aquilo que a pessoa valoriza. Esses valores não são oriundos do nada, quero dizer, de escolhas individuais aleatórias: eles são valores compartilhados na teia de uma cultura. Eles se manifestam de forma diversa em diferentes culturas, no jeito como as pessoas valorizam objetos ou imagens, bem como suas relações com bens materiais e formas de produção. Esses valores ocultos podem ser identificados, fornecendo, assim, um campo de investigação moral dentro do âmbito do design.

No eixo *design e conhecimento*, o quarto, a discussão engloba se o design tem o seu próprio campo de conhecimento ou se é uma disciplina que integra saberes de outras áreas, assim como a comunicação e a arte. Uma perspectiva sobre isso é a de Monat (2008 *apud* Beccari; Portugal; Padovani, 2017, p. 13), segundo o qual o caráter epistemológico do design não pode ser visto como uma particularidade, mas sim como uma "esponja", ou seja, como uma capacidade de absorver e interpretar conhecimentos de diversas áreas e traduzi-los em objetos. Por sua vez, Beccari, Portugal e Padovani (2017) trazem outra perspectiva relevante, baseada na ideia peirceana de abdução⁶, que destaca a criatividade e imaginação do pensamento científico.

Em uma perspectiva mais ampla, podemos considerar o papel do design na nossa compreensão do mundo: o compreender, nesse caso, é visto como um ato criativo que envolve a mediação e (re)criação constantes de significados, permitindo a abertura de novas interpretações. Dessa maneira, o design atua como uma forma de mediação que vai além da experiência de uso. Os artefatos de design são relevantes não apenas pelo seu uso, mas também pela leitura de mundo que promovem ao serem consumidos e projetados. Isso não acontece por o design induzir comportamentos específicos, mas, de outro modo, pela sua capacidade de provocar a criação de sentidos para situações, indivíduos e o mundo.

No eixo seguinte, *design e realidade*, há uma discussão que, no meu entendimento, é a mais difícil de ser compreendida, por isso, darei uma atenção maior. Beccari, Portugal e Padovani (2017) concentram a sua discussão na relação criativa entre os modos de ser e as mediações que moldam nossa percepção da

⁶ Charles Peirce (2011) criou o termo "abdução" para descrever o processo pelo qual os cientistas elaboram hipóteses para explicar certos fatos observados.

realidade. Tais mediações desempenham um papel fundamental na construção daquilo que consideramos como "a realidade", daquilo que verdadeiramente levamos para nossas vidas, daquilo que molda nossa visão de mundo. Por isso, é importante reconhecer que todas as nossas visões do ser, ou seja, nossas concepções ontológicas, também são hermenêuticas, isto é, estão relacionadas à teoria da interpretação. Ser hermenêutico significa abraçar a abertura para a multiplicidade de interpretações e exercer uma constante reflexão sobre as maneiras pelas quais atribuímos significado ao mundo ao nosso redor.

De acordo com os autores (2017), todos os sentidos que usamos para compreender o mundo são imaginários, por serem criações do ser humano. Junto a esse argumento, eles lembram que Nietzsche argumentava que não existe uma oposição entre o real e o imaginário, mas sim uma complementaridade. O real se expressa pelo imaginário, que, por sua vez, se expressa pelo real. Nessa linha de pensamento, a articulação dos modos de ser pode ser vista como uma articulação imaginária. A imaginação está constantemente em interação com o mundo, criando conceitos, traduzindo objetos, o que nos leva a criar diferentes sentidos e imagens, os quais, por sua vez, são socialmente construídos e ritualizados, tornando-se partes da nossa relação com o real. O imaginário não distorce a realidade; ele a torna visível por meio de sentidos e imagens. O design, portanto, não trata apenas de expressar uma visão de mundo, mas também de permitir que diferentes modos de ver (e ser) se expressem. Nesse sentido, destaco um trecho do texto:

Insistindo neste caráter simbólico, processual e hermenêutico, podemos enfim compreender o design como articulação simbólica: uma (re)tradução constante, por meio da forma, que abre o mundo para a pluralidade das interpretações, para o vigor do simulacro, para a intensidade dos fluxos afetivos. Tarefa de "dar forma", nos termos de Flusser, ou maneira de "dar a ver" o mundo – o que implica reconhecê-lo [ontologicamente] como aparência de mundo – por meio das mediações que nos conectam a ele (Beccari; Portugal; Padovani, 2016, p. 235).

No último eixo, *design e cultura*, são exploradas as complexas relações entre movimentos de design e outros movimentos diversos, como os artísticos, políticos ou midiáticos. Parecido com o eixo *design e linguagem*, aqui, o consumo é visto, de acordo com a definição de Rocha (*apud* Beccari; Portugal; Padovani, 2017, p. 17), como um processo social no qual os seres humanos se definem por meio de objetos, os quais, por sua vez, refletem a identidade das pessoas. Em outras palavras, esse eixo destaca como o design desempenha um papel significativo na

relação entre cultura e consumo, influenciando a maneira como as pessoas se relacionam com o mundo, como se expressam e como se enxergam na sociedade.

Escolhi retomar e detalhar cada um dos eixos propostos por Beccari, Portugal e Padovani (2017) com o propósito de evidenciar as minhas orientações e, claro, para que eu, ao escrever, entenda e enriqueça minha compreensão sobre esse tema. Escolhi trazer para meu trabalho o contato com diferentes perspectivas e áreas por entender que isso colabora na construção do meu projeto e, além disso, aumenta meu repertório interpretativo.

2.1.4 Projetando o projeto

Vamos falar de metaprojeto. Para tanto, primeiro trago Dijon De Moraes, um dos precursores do conceito, visto que é preciso um conhecimento prévio sobre o seu significado para ser possível discutir sobre ele nos níveis de conhecimento do design, em que o verdadeiro abraço da complexidade ao design acontece.

De Moraes (2010) assume o metaprojeto como uma etapa, algo ainda prévio ao projeto, um espaço de reflexão e elaboração de conteúdo da pesquisa projetual. Segundo o autor, o metaprojeto surge da necessidade de criar uma "*pack of tools*" que promova direção e orientação à atividade projetual em um cenário que envolve constantes mudanças. Ou seja, ele oferece um conjunto de ferramentas conceituais e teóricas que ajudam a orientar o processo de design, permitindo, assim, explorar diversos caminhos. Nas palavras do autor,

Pelo seu caráter abrangente e holístico, o metaprojeto explora toda a potencialidade do design, mas não produz output como modelo projetual único e soluções técnicas pré-estabelecidas, mas um articulado e complexo sistema de conhecimentos prévios que serve de guia durante o processo projetual. Nessa perspectiva, o metaprojeto pode ser considerado, como diriam os colegas italianos, como o 'projeto do projeto', o que, oportunamente, podemos ampliar para 'o design do design'. Dessa maneira, o design vem aqui entendido, em sentido amplo, como disciplina projetual dos produtos industriais e serviços, bem como um agente transformador nos âmbitos tecnológico, social e humano (De Moraes, 2010, p. 25).

Para fins de agregação, o autor ainda manifesta uma fala de Pizzocaró:

De acordo com Pizzocaró (em Bertola e Manzini, 2004, p. 71), "a ação metaprojetual consolida e coagula uma forma de reflexão teórica, e esta assume cada vez mais a forma de um saber linguístico, estratégico e interpretativo, não diretamente prescritivo para a práxis do projeto, mas destinado a decodificar o projetável dentro de uma realidade complexa" (De Moraes, 2010, p. 25).

O significado de metaprojeto para De Moraes (2010) é, portanto, o de um método. Como tal, desempenha um papel crucial ao lidar com os aspectos intangíveis do projeto, atuando como um mediador na definição do significado do produto (seu conceito) e de sua importância (valor). Isso significa que, além de lidar com as questões práticas e técnicas do design, o metaprojeto considera os aspectos simbólicos, culturais e emocionais associados ao projeto em desenvolvimento. Ele ajuda a dar forma ao conceito por trás do projeto, bem como a compreender e comunicar o valor que o projeto terá para todas as partes envolvidas nele. O metaprojeto aborda, fundamentalmente, a narrativa e o impacto mais amplo do design.

Trago o conceito de metaprojeto, pelas lentes do De Moraes (2010), para ressaltar e esclarecer a sua natureza, e para também usá-lo como uma espécie de âncora para expressar uma crítica à dicotomia tradicional. O autor (2010) coloca o design como um processo hierárquico, que segue um caminho já pré-concebido e roteirizado, dicotomizando projeto e metaprojeto. Por causa disso, trago para discussão o conceito de níveis de conhecimento do design de Lone Bentz e Carlo Franzato (2016), cuja abordagem e compreensão de metaprojeto está mais alinhada à complexidade e visão sistêmica.

Primeiro, se faz necessário o esclarecimento do prefixo "meta", visto que há uma pluralidade de definições para tal. Na linha de pensamento que compreendo, tal expressão pode ser traduzida pela preposição "sobre". O que Bentz e Franzato (2016) buscam destacar, em sua abordagem, é a ideia de metaprojeto como um processo de deslocamento que opera dentro do paradigma dos níveis de conhecimento, organizando os saberes em níveis críticos. Tal como Morin (2000) enfatiza, todo conhecimento necessita se submeter a processos de reflexão; de autoconhecimento, reconhecendo-se; de contextualização, situando-se; e de problematização. Ele argumenta que não deveria haver nenhum conhecimento desvinculado de conhecimento do conhecimento. Nessa perspectiva, o conhecimento se desdobra em uma espécie de cadeia sucessiva e reflexiva, realizando um caminho entre alguns níveis de conhecimento.

Por o projeto de design ser específico de processos e não de resultados, Bentz e Franzato (2016) consideram que ele é de natureza metaprojetual, ou seja, de natureza crítica-reflexiva. Para carregar e construir críticas elaboradas, acontece um movimento entre os níveis denominado "princípio do deslocamento". Em termos

mais específicos do design, os processos do projeto estariam presentes em níveis diferentes e complementares, daquele em que o designer está agindo – a realidade. Nesse sentido, os autores (2016) estabelecem inter-relações entre os níveis, já que estes possuem diferentes instâncias de investigação. Apresento tal característica no quadro a seguir.

Quadro 1 – Níveis de conhecimento

Nível Epistemológico	(Bases epistemológicas)
Nível Metodológico	(Design Estratégico)
Nível Metalinguagem	(Metaprojeto)
Nível Linguagem	(Projeto)
Nível Realidade	(Res)

Fonte: Bentz e Franzato (2016, p. 4).

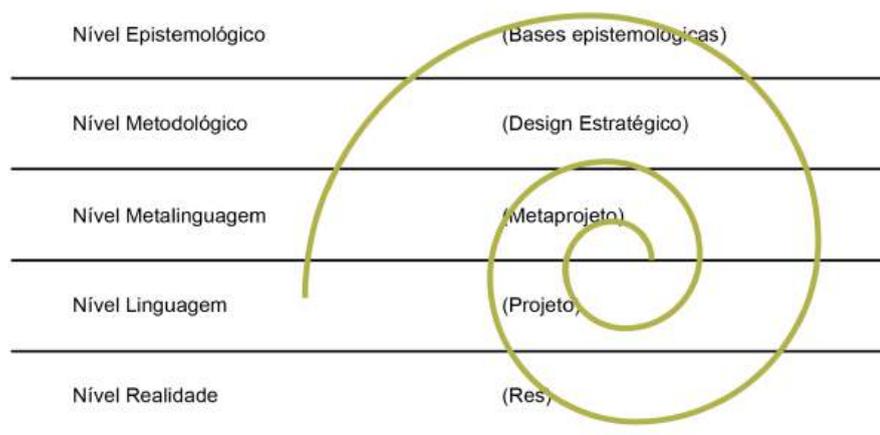
Sendo assim, os processos criativos projetuais estão sujeitos a críticas de uma reflexão que considera os diversos níveis de conhecimento envolvidos. O nível da *realidade* diz respeito a "res", à vida correndo no cotidiano – essa realidade é apenas ela, ainda não considerada no projeto. Acima, aparece o nível *linguagem* (língua-objeto), ou como prefiro chamar, o nível projeto. Esse nível é a realidade interpretada, aquilo que se é extraído da realidade vivida ("res") e direcionado para o contexto do trabalho. Ou seja, o designer tira algo da realidade e torna isso objeto de investigação. O nível *metalinguagem*, no qual o metaprojeto se encontra, tem a ver com o processo crítico-reflexivo que fazemos sobre o projeto enquanto ele acontece e se desenrola. É o uso de todos os conceitos, ferramentas, técnicas, diretrizes e princípios que ajudam a refletir e desenvolvê-lo. No caso deste trabalho, por exemplo, situa-se nesse nível, a arte e suas técnicas criativas. No nível *metodológico*, são construídos os alicerces da metodologia, em que a metodologia é usada no desenvolvimento do projeto. No nível *epistemológico*, situam-se as bases epistemológicas do designer. No presente trabalho, por exemplo, o pensamento

sistêmico e a Teoria da Complexidade formam as minhas bases. Tais fundamentos comprometem os outros níveis. Um exemplo disso é o uso da técnica projetual chamada "gráfico de polaridades", na qual se constroem eixos com palavras supostamente contrárias. Se a complexidade é a minha episteme, não irei fazer uso dessa técnica, visto que é uma abordagem dicotômica que não condiz com o meu jeito de conhecer o mundo. É isso que quero dizer quando escrevo que a epistemologia compromete a metodologia.

Em suma, relaciono todas essas questões com a ideia de objeto material (que se refere ao objeto de investigação) e objeto formal (que representa as abordagens, teorias e pontos de vista praticados). Quer dizer, o objeto formal é como vou investigar o objeto material. Portanto, é o objeto formal que irá dar forma para o objeto material (projeto). Por causa disso, se faz necessário situar os níveis no âmbito do projeto, bem como o projeto nos níveis.

A ideia de relação e diálogo entre níveis críticos e a necessidade de uma forma de enriquecer o envolvimento de uma transdisciplinaridade que o design abrace, segundo Bentz e Franzato (2016), originam-se em Van Onck (1965). Para este autor, deveria existir uma linguagem que permitisse o diálogo entre projeto, produção e destinação, em que a natureza projetual seguiria, mas a matéria e o nível mudariam constantemente (e, entre os níveis, sempre houvesse uma base dialógica e recursiva). Aqui é onde prefiro – adaptando a abordagem de Bentz e Franzato (2016) – representar a relação entre os níveis, criando um comportamento do deslocamento entre eles através de uma espiral. Escolhi a espiral não só para representar a recursividade, esse movimento incessante de vai e volta, mas também para significar que, sempre que "volto" para refletir sobre um nível, há transformação, pois já sou outro designer, e os pensamentos já evoluíram e cada vez crescem mais. Para representar essa ideia, acrescentei uma espiral nos níveis, como se nota no quadro a seguir.

Quadro 2 – Movimento de espiral: minha releitura do processo de deslocamento nos níveis



Fonte: Adaptado de Bentz e Franzato (2016, p. 4).

Logo, em contraste com a abordagem de De Moraes (2010), o metaprojeto não seria um método, nem apenas uma etapa prévia à atividade projetual, mas um nível de conhecimento definido na relação com o nível de conhecimento superior, o metodológico, e com todos os níveis presentes ao longo de toda a atividade projetual. Para deixar ainda mais claro, Bentz e Franzato (2016) explicam que o uso de qualquer artefato requer uma interação entre objeto e usuário, desencadeando um processo de interpretação com um potencial criativo significativo (Lévy, 1992 *apud* Bentz; Franzato, 2016, p. 9). Assim, para utilizar o artefato, o usuário precisa interpretá-lo e, durante o uso, continuará reinterpretando-o, identificando, assim, novos modos de utilização, inclusive alguns não antecipados pelos designers. Esse processo de interpretação e reinterpretação é o processo recursivo da relação entre projeto e metaprojeto. O prefixo “meta”, como mencionei anteriormente, pode ter várias conotações, porém, neste contexto, entendo ele com o sentido de "sobre". Assim dizendo, metaprojeto é um nível de conhecimento que pensa *sobre* o projeto, que interpreta e reinterpreta o projeto. Metaprojeto aparece, então, classificado como metaprocesso, pois abre o processo e o interpreta, gerando novos significados e sentidos – fazendo, assim, o projeto evoluir. Mauri (1996), inclusive, escreve um trecho que se relaciona diretamente a essa linha de pensamento:

O projeto também é pensado, a esta altura, como saber transformador do sentido do mundo, fundado sob a capacidade de uma nova visão, que não

vê pela primeira vez as coisas, mas as enxerga e trata de um *outro* modo, como se fosse pela primeira vez, descobrindo-as diferentes e novas. O projeto, cujo elemento constituidor é a abertura ao possível, ao tornar-se do mundo, é portanto proponível como possibilidade, como evento aberto a uma nova ordem de conexões (Mauri, 1996, p.18).

Portanto, assim como Bentz e Franzato (2016) apontam, devido à natureza teórica-prática do design, é fundamental destacar a importância dos deslocamentos. Tais movimentos, que acontecem nos dois sentidos, verticais e horizontais, envolvem a reflexão sobre a prática e a possibilidade de transformá-la, indo de cima para baixo, bem como a capacidade de "fecundar" a teoria e contribuir para o seu desenvolvimento, indo de baixo para cima. O movimento contínuo, que destaquei anteriormente ao idealizar o comportamento em espiral em ambas as direções, é essencial para a inovação no campo do design. A partir disso, deriva-se a importância do princípio de deslocamento que conduz a dinâmica proposta por Bentz e Franzato (2016).

2.1.5 Pensamento sistêmico

*É bom saber
que és parte de mim
Assim como és
parte das manhãs.
(Vitor Ramil, 2000)*

Outro pensamento que incluo no meu pensar design é a visão sistêmica, que se contrapõe à visão mecanicista de Descartes. Exponho aqui o pensamento sistêmico, uma concepção que entende que as partes estão sempre interligadas e são interdependentes na composição do todo. Antes de entrar mais a fundo nessa ideia, gostaria de esclarecer que agora falarei sobre a compreensão do pensamento sistêmico a partir das visões e ideias compartilhadas nas obras de Fritjof Capra. Por isso, proponho uma escrita mais no nível epistemológico desse pensamento, e não estritamente sobre design – em outras palavras, o foco é sobre como podemos pensar o design a partir da visão sistêmica.

Começo falando brevemente de onde surgiu o pensamento sistêmico. Segundo Capra (1997), René Descartes, em 1637, consolidou o método do pensamento analítico, que consiste em dividir fenômenos complexos em partes menores com o objetivo de compreender o comportamento do todo a partir das propriedades das partes segmentadas. Descartes formulou a sua perspectiva da

natureza humana ao separar dois domínios: o da mente, a "coisa pensante" (*res cogitans*), e o da matéria, identificado como "coisa extensa" (*res extensa*).

Todavia, segundo Capra (1997), na Biologia, os biólogos perceberam que as propriedades das partes de um organismo vivo somente poderiam ser entendidas levando-se em conta também a organização do todo, ou seja, as relações das partes. Com isso, o pensamento sistêmico direciona sua atenção não apenas para os componentes elementares, mas também para os princípios fundamentais de organização e relação do sistema como um todo. Esse é o enfoque do pensamento sistêmico, contrastando com a abordagem cartesiana. A análise mecanicista implica isolar um elemento para o compreendê-lo. Por outro lado, o pensamento sistêmico envolve (re)integrá-lo a um todo mais abrangente e diverso e olhar como as relações entre as partes acontecem. É como a natureza, por exemplo, que se comporta sistematicamente, não existindo superioridade nem inferioridade, tampouco hierarquias. Apenas se desdobram teias aninhadas de relações, umas nas outras.

Pelo fato de a natureza possuir essa característica, Capra (1997) olhou para os sistemas vivos para compreender e explicar a sistemicidade. Importante dizer que, quando se fala de sistemas vivos, estamos falando de entes como uma planta, um animal ou um humano; enfim, organismos vivos. Esses organismos representam totalidades, sistemas, cujas propriedades não podem ser entendidas reduzindo-as em partes individuais menores. Suas características essenciais estão no cerne das relações que as partes, em interação, constroem. Essas qualidades sistêmicas se destroem quando um sistema é fragmentado em componentes isolados.

Outro aspecto central do pensamento sistêmico para Capra (1997) é a habilidade de mover a atenção entre diferentes níveis sistêmicos. Isso se evidencia quando, na perspectiva sistêmica, percebemos que os próprios objetos consistem em redes de relações, inseridas em redes ainda mais amplas. Desse jeito, conseguimos compreender os diferentes comportamentos do sistema apenas olhando para as relações. Para o pensador sistêmico, as relações são de fundamental importância. Como Wiener (*apud* Capra, 1997, p. 56), um dos fundadores da cibernética, dizia: "Somos apenas redemoinhos no rio de águas em fluxo incessante. Não somos matéria-prima que permanece, mas padrões que se perpetuam". Dito isso, a partir do ponto de vista sistêmico, a compreensão da vida começa com o entendimento do conceito de "padrão".

Segundo Capra (1997), ao falarmos de padrão, não podemos deixar de lado a teoria da autopoiese, de Maturana e Varela (*apud* Capra, 1997), na qual se intrigaram a respeito da divisão de mente e matéria proposta por Descartes, apresentada anteriormente, e decidiram trabalhar em cima dessa ideia. Capra (1997) conta que eles avançaram na perspectiva sistêmica da vida abandonando a visão cartesiana da mente como uma coisa, ao perceberem que a mente e a consciência são processos. Na área da Biologia, uma nova visão sobre a mente começou a surgir quando Gregory Bateson usou o termo "processo mental" para descrevê-la. E, separadamente, em outro lugar do mundo, Humberto Maturana focou na cognição, que é o processo de adquirir conhecimento. Ora, vamos falar de cognição.

Conforme relata Capra (1997), na década de 1970, Maturana e Varela se conheceram em uma relação de professor e aluno, se uniram e expandiram as ideias iniciais de Maturana, acabando por desenvolver uma teoria completa, que ficou conhecida como a Teoria da Cognição de Santiago. A ideia central da Teoria de Santiago consiste em conectar a cognição, o processo de adquirir conhecimento, com o processo de viver. Segundo Maturana e Varela (*apud* Capra, 1997, p. 88), a cognição é o que faz com que os sistemas vivos possam se autogerar e se perpetuar. Ou seja, a cognição é essencial para a própria vida. A forma como os sistemas vivos se organizam e interagem em todos os níveis é um processo mental. Quando um organismo vivo interage com seu ambiente, essas interações são, na verdade, atividades de pensamento. Isso significa que vida e pensamento estão profundamente conectados, sendo a mente, ou melhor, o que chamamos de atividade mental, algo que faz parte da matéria em todos os níveis de vida.

Para Capra (1997), na Teoria de Santiago, a cognição está muito ligada à autopoiese, que é a habilidade das redes vivas de se autogerar ou de se autocriar. Um sistema autopoietico é caracterizado por passar por mudanças em sua estrutura enquanto mantém o mesmo padrão de comportamento e disposição geral. Os componentes da rede continuamente produzem e transformam uns aos outros de duas formas diferentes. A primeira forma é a auto-renovação, na qual os organismos vivos se renovam constantemente através da divisão celular e da substituição de tecidos e órgãos em um ciclo contínuo. Mesmo com essas mudanças constantes, o organismo mantém sua identidade geral e seu padrão de organização. O segundo tipo de mudança estrutural em um sistema vivo envolve a criação de novas

estruturas – novas conexões na rede autopoietica. Essas mudanças não são cíclicas, mas seguem um caminho de desenvolvimento e ocorrem continuamente devido a influências do ambiente e à dinâmica interna do sistema. Desse modo, conclui Capra (1997), o ser e o fazer dos sistemas vivos são inseparáveis, pois são produzidos pelos seus componentes, que, por sua vez, produzem esses componentes. Em outras palavras, as redes autopoieticas necessitam, continuamente, regenerar a si mesmas para preservar sua organização. Por isso, pode-se dizer que a vida é inerentemente criativa.

Esse aspecto é oriundo da emergência espontânea de uma nova ordem em pontos críticos de instabilidade do sistema, ou, no caso do design, do projeto. Não somos criativos só porque somos artistas ou designers. Somos criativos porque estamos vivos, e a própria vida é criativa. O futuro é incerto, e essa incerteza está no cerne da criatividade. E, por isso, de certa forma, podemos comparar o projeto de design com as redes autopoieticas.

Eu vejo muita relevância em olharmos para a vida e a teoria de Gaia (Capra, 1997) com lentes de designer. Gosto de relacionar meus projetos e meu pensar com os fenômenos da vida, como se meu projeto fosse um sistema vivo, uma rede viva. Por conta disso, deixo claro essas características da vida que Fritjof Capra descreveu em suas obras.

Adicionalmente, com o intuito de levar para outra área esse entendimento, podemos compreender a ideia de interconexão com um exemplo simples e claro da indústria literária. Esse acontecimento é a colaboração entre edição e criação de narrativa de livros. Segundo Morin (2017), o sistema de produção e distribuição do livro tende a padronizar a literatura, mas tende também para o contrário disso. Esse sistema precisa de obras originais, individuais, de talentos criativos. Por isso, o destino de um livro depende de uma colaboração conflituosa entre criação/edição/distribuição. Quando a edição sufoca ou ignora a criação, o resultado é medíocre. Quando a criação consegue que sua qualidade seja reconhecida pela edição, em razão das críticas, dos prêmios literários, do boca a boca, ela pode ser reconhecida e celebrada.

Logo, perceber a interdependência ecológica significa um convite à compreensão das inter-relações. Tal entendimento determina uma mudança de percepção, característica do pensamento sistêmico, que transita de partes para o todo, de objetos para relações e de conteúdo para padrão. Uma comunidade

humana sustentável está ciente das múltiplas ligações entre suas partes/membros. Nutrir a comunidade significa nutrir essas relações e entender como elas operam. Nutrir o projeto significa nutrir as relações e entender como elas operam.

2.1.6 Complexidade

*eu tô te explicando
pra te confundir
eu tô te confundindo
pra te esclarecer
eu tô iluminado
pra poder cegar
eu tô ficando cego
pra poder guiar
(Tom Zé, 1976)*

De acordo com Morin (2015), a complexidade, em um primeiro olhar, diz respeito a um tecido *complexus*, composto por partes diferentes que estão inseparavelmente ligadas: ela traz à tona o paradoxo da unidade e da multiplicidade. Em um segundo momento, a complexidade consiste efetivamente em um tecido de acontecimentos, ações, interações e acasos, fatores estes que formam o nosso mundo. Em meio a tudo isso, ela, ao mesmo tempo, se apresenta com desordem, incerteza e ambiguidade.

O desafio associado ao pensamento complexo está presente na necessidade de abordar a complexidade das coisas, envolvendo a complexa teia e o jogo infinito de inter-relações e retroações, a interdependência dos fenômenos, o acaso e a incerteza. No entanto, Morin (2015) desenvolveu ferramentas conceituais e princípios que nos auxiliam nessa jornada de entendimento, sendo possível, dessa forma, perceber os contornos do novo paradigma da complexidade.

Com o desenvolvimento dessas ferramentas e princípios, a complexidade, vista da perspectiva de Morin (2015), passou a ser guiada por três princípios fundamentais para restabelecer as conexões entre elementos que o pensamento cartesiano, ao longo do tempo, fragmentou. O primeiro desses princípios é o **dialógico**, que diz respeito à complementaridade entre dois aspectos supostamente antagônicos, podendo ser considerados opostos. Em outras palavras, o princípio dialógico nos permite reconhecer que não existem dicotomias; todas as coisas e fenômenos são antagônicos e complementares ao mesmo tempo. Isso se baseia na ideia do "e" como um elemento chave – onde há vida, há morte, e vice-versa. O

segundo princípio, denominado **recursivo**, refere-se a um processo em que os produtos também atuam como produtores, e os produtores, como produtos. Um exemplo é a sociedade: ela é produzida pelas interações entre indivíduos; uma vez estabelecida, a sociedade reage sobre os indivíduos, influenciando-os e, conseqüentemente, produzindo-os. Isso implica que estamos simultaneamente sendo influenciados pelo contexto que criamos e no qual estamos inseridos. O terceiro princípio, chamado **hologramático**, sustenta que não apenas as partes estão presentes no todo, mas também o todo está presente nas partes. Dessa forma, Edgar Morin amplia nosso entendimento da complexidade, destacando esses princípios que incentivam a unificação de perspectivas fragmentadas, permitindo-nos reconectar os fenômenos para entendê-los.

Para finalizar o que estou levando para o meu projeto sobre esse tema, acho importante, devido ao envolvimento direto com a humanidade que o design possui, falar também e mais especificamente sobre a complexidade humana. Como Morin (2000) diz, nós, humanos, devemos nos reconhecer na nossa condição comum de seres humanos, junto do reconhecimento e da apreciação da riqueza da diversidade cultural que caracteriza todas as expressões da humanidade, de tudo o que é humano. Conhecer e compreender o ser humano requer, antes de mais nada, colocá-lo como parte do universo, e não separá-lo dele. Qualquer forma de conhecimento precisa contextualizar aquilo que está olhando para ser significativo. Questões como quem somos, onde estamos, de onde viemos, para onde vamos, estão intrinsecamente conectadas – e, objetivando a compreensão, devemos saber que, para entender uma dessas perguntas, precisamos considerar todas as outras também. Por tudo isso, escolho comentar sobre a condição humana e sua complexidade.

De acordo com as ideias de Morin (2000), há duas tríades, ou melhor, como ele nomeia, circuitos (pelo fato de ser uma constante interação), e outros conceitos que nos ajudam a entender a complexidade humana e que evidenciam como nos manifestamos e somos compreendidos em nossa realidade. O circuito, ou tríade, *cérebro/mente/cultura* diz respeito ao fato de que a cultura e a mente humana estão intrinsecamente interligadas, e, por isso, dependem uma da outra. Por um lado, não há cultura sem o cérebro humano, definido por Morin (2000) como o órgão biológico capaz de agir, perceber, saber e aprender, o que faz dele o responsável pela formação da base para a expressão cultural. Por outro lado, a mente humana, que

envolve a capacidade de consciência e pensamento, é uma criação que emerge e se afirma na relação e interação entre cérebro e cultura. Ou seja, a mente surge a partir do cérebro e impulsiona o desenvolvimento da cultura, a qual, por sua vez, retroage sobre o cérebro. Portanto, existe uma tríade em constante interação entre cérebro, mente e cultura, e nenhum dos termos pode existir ou se desenvolver plenamente sem os outros. Em resumo, a mente é uma manifestação do cérebro que estimula a cultura, e esta não seria possível sem o cérebro humano.

A outra tríade proposta por Morin (2000) é a de *indivíduo/sociedade/espécie*. Nela, o autor aborda o fato de que os indivíduos são o resultado do processo reprodutor da espécie humana e que as suas interações dão origem à sociedade, ou melhor, produzem a sociedade, na qual a cultura emerge e retroage sobre eles por meio dela mesma. Morin (2000) comenta que, no âmbito antropológico, a sociedade existe para o indivíduo, assim como o indivíduo vive para a sociedade – e ambos existem para a espécie humana, que também, por sua vez, vive tanto para o indivíduo quanto para a sociedade. O que acontece aqui é que cada um desses elementos desempenha, ao mesmo tempo, o papel de meio e de fim, ou seja, a cultura e a sociedade garantem o desenvolvimento e a realização dos indivíduos, enquanto as suas interações permitem a perpetuação da cultura e da auto-organização da sociedade. A complexidade humana não pode ser compreendida separada dos elementos que a compõem. Todo o desenvolvimento humano implica o crescimento conjunto das autonomias individuais, das participações na comunidade e do sentimento de pertencimento à espécie humana. Portanto, Morin (2000) nos ajuda a concluir essa visão ao dizer que compreender o ser humano é compreender sua unidade na diversidade e sua diversidade em sua unidade, ou seja, é preciso conceber ambos, tanto a unidade do diverso quanto a multiplicidade do individual. O ser humano é, ao mesmo tempo, singular e múltiplo, fenômeno este que, como relata Morin (2000), pode ser chamado de “complexidade do eu”.

Dessa maneira, para encerrar o pensamento, destaco o desfecho de Morin (2000), que aborda o fato de o ser humano ser complexo, pois o homem racional (*sapiens*) é também o da afetividade e do delírio (*demens*). O homem do trabalho (*faber*) é também o homem do jogo (*ludens*). O homem empírico (*empiricus*) é também o homem imaginário (*imaginarius*). Em outras palavras, Morin (2000) conclui fazendo referência ao *homo complexus*:

O ser humano é um ser racional e irracional, capaz de medida e desmedida; sujeito de afetividade intensa e instável. Sorri, ri, chora, mas sabe também conhecer com objetividade; é sério e calculista, mas também ansioso, angustiado, gozador, ébrio, extático; é um ser de violência e de ternura, de amor e de ódio; é um ser invadido pelo imaginário e pode reconhecer o real, que é consciente da morte, mas que não pode crer nela; que secreta o mito e a magia, mas também a ciência e a filosofia; que é possuído pelos deuses e pelas Idéias, mas que duvida dos deuses e critica as Idéias; nutre-se dos conhecimentos comprovados, mas também de ilusões e de quimeras (Morin, 2000, p. 59).

Ao explorar a complexidade da vida e do humano, objetivo o reconhecimento da relevância desse assunto especial no campo do design, no qual a compreensão das necessidades, comportamentos, origens e diversidade do ser humano é fundamental. E não somente do ser humano (cultura), mas do reconhecimento da vida e da nossa identidade física e biológica.

2.1.7 Sentimento estético

*Essa vida é uma dança,
do princípio ao fim.*
(Grupo Fundo de Quintal, 1983)

*Menina, a felicidade
é cheia de a
é cheia de e
é cheia de i
é cheia de o.*
(Tom Zé, 1976)

"He who's not busy being born is busy dying"
(Bob Dylan, 1965)

Com o propósito de florescer a alma das pessoas por meio da emoção estética, se faz aqui necessário um capítulo de esclarecimento sobre o sentimento estético. O significado e interpretação dos quais parto se alinham com as ideias de Morin (2017). A leitura desse livro me inspirou muito, tendo sido uma das que fez despertar as minhas ideias de tema e de projeto para este trabalho.

Da mesma forma como escrevi sobre a minha compreensão da palavra "estética" no eixo design e sensibilidades (Beccari; Portugal; Padovani, 2017), em que ressaltai o papel da articulação do design nos afetos e na evocação de emoções, desejo novamente destacar esse conceito, visto que ele será de grande relevância para o meu trabalho. Para isso, retomo a etimologia da palavra grega "*aisthesis*", palavra esta que carrega o significado de sensibilidade, sensação,

sentimento. Esse sentimento estético pode ser compreendido como uma emoção que surge em resposta a diversos estímulos, tais como formas, cores, sons, imagens, e até mesmo narrativas, espetáculos, poemas e ideias. Segundo Morin (2017), o sentimento estético se manifesta como um sentimento de prazer e de admiração, podendo atingir níveis intensos que se transformam em maravilhamento ou até mesmo felicidade. Ainda, tal sentimento pode ser instigado tanto por uma obra de arte elaborada por um ser humano quanto por um espetáculo proporcionado pela natureza. A observação e contemplação de um céu cheio de estrelas, um pôr do sol, a lua brilhando e iluminando a noite, um voo de passarinhos trilhando seu caminho juntos, enfim, tudo isso desperta em nós uma profunda sensação estética. Ou seja, a emoção estética não é provocada unicamente por obras de arte; ela pode também ser despertada por qualquer experiência de vida. Nós, humanos, somos suficientemente poetas para estar abertos aos encantamentos da natureza e da vida.

Conforme Morin (2017), o sentimento estético é uma experiência amplamente vivida, profundamente humana, que se aprimora e evolui em diferentes condições pessoais, culturais, históricas ou sociais. A vida humana pode ser vista como tendo uma bipolaridade: uma parte prosaica, na qual fazemos atividades por obrigação, quase sempre sem experimentar o prazer; e uma parte poética, na qual florescemos e nos conectamos com as coisas e o mundo que nos cerca. E é essa parte que este trabalho procura despertar, é a dimensão poética que nos permite encontrar o significado mais profundo da vida diante de seus detalhes, é exatamente nesse estado alterado de consciência que a magia acontece, é a partir do encontro com esse estado que desejo provocar transformação. É um estado no qual a emoção tem o poder de nos transformar, nele podemos sentir, experimentar uma série de sensibilidades intensas, como amor, admiração, sintonia, maravilhamento, êxtase, transformação e inspiração (Morin, 2017). A emoção estética que experimentamos como leitores, ouvintes ou espectadores é, em essência, um estado alterado caracterizado por uma sutil sensação de envolvimento, de possessão, uma suave mimese que, muitas vezes, passa despercebida, embora esteja presente em nosso interior, aponta Morin (2017). Ela é provocada através de uma relação recursiva entre nós, sujeitos, e a obra ou espetáculo, na medida em que a obra nos conduz, ao penetrarmos nela, há um estado de encantamento, enquanto ela, por sua vez, penetra em nós e nos "possui", nos levando para um estado de êxtase. Portanto,

entre esse estado alterado, a nossa parte poética e o sentimento estético, há uma intercomunicação e uma espécie de intercontaminação.

De acordo com Morin (2017), nas diversas formas de expressões artísticas, podem ser identificadas duas abordagens que podem ser combinadas: a abordagem "realista", que busca retratar a vida e refletir o mundo real, e a abordagem fantástica, que inventa um universo livre das regras da nossa realidade. Junto a isso, na experiência de uma obra ou espetáculo, há uma interação especial que cria o ambiente de florescimento e a intensidade das emoções estéticas, que é a interação entre a ciência do espectador sobre o seu status de observador e a sua profunda participação psicológica na trama da obra. O espectador se encontra diante de uma dualidade complementar na experiência estética, com um "eu" fisicamente passivo, observador, e um "eu" psiquicamente ativo, que se identifica com aquilo apresentado, sendo guiado pelo prazer, que desempenha um papel relevante na imersão da afetividade. Morin cita Giacomo Leopardi para descrever isso:

Giacomo Leopardi escreveu: "As obras geniais têm o poder de representar cruamente o nada das coisas, de mostrar claramente e de nos tornar conscientes da inevitável infelicidade da vida, de expressar os mais terríveis desesperos e, no entanto, de servir de consolo para uma alma superior dilacerada, privada de ilusões, atormentada pelo sentimento do nada, pela infinita tristeza, pelo desencorajamento ou a exposição às penitências mais amargas e mortíferas. [...] ao evocar e representar a morte, essas obras envolvem momentaneamente à alma essa vida perdida: o que a alma contempla na realidade a aflige e mata, o que ela contempla nas obras geniais, que imitam ou evocam a realidade das coisas de outra maneira, lhe traz alegria e lhe restitui a vida" (Morin, 2017, p. 73).

Assim dizendo, tudo o que é estético contribui para a qualidade poética da vida humana. A estética intensifica o nosso lado poético. O sentimento estético representa uma manifestação contemplativa e admirativa da experiência. Como forma de síntese sobre nossos sentimentos na experiência estética, Morin (2017) destaca alguns estados psíquicos que podemos possuir durante a experiência estética. Trago eles para entender onde e como a transformação pessoal pode acontecer. Alguns desses estados são os seguintes:

- **Estado alterado de consciência:** conceito amplo característico dos estados poéticos, das criações artísticas e das emoções estéticas.
- **Estado poético:** enfraquecimento das barreiras cerebrais que separam o "Eu" do "não-Eu" (ou seja, os outros, o mundo e o todo) em contextos relacionados à emoção estética.

- **Estado estético:** emoção poética específica, prazerosa ou feliz, provocada por um espetáculo da natureza ou uma obra de arte.
- **Estado de maravilhamento:** estado de profunda admiração que se intensifica na emoção estética.
- **Estado de comunhão:** harmonia e sintonia de sentimentos ou ideias compartilhadas coletivamente entre os espectadores. O compartilhamento é uma das maiores condições para alcançar a plenitude na vida e desfrutar do prazer estético.
- **Estado de exaltação:** estado de encantamento e entusiasmo intenso.
- **Estado de inspiração:** sensação que anima o espectador por meio de um estado de transe.

Portanto, as artes podem ser entendidas como meios para conhecer tudo o que é humano em sua complexidade unificada e diversa. Essa tarefa torna-se ainda mais crucial visto que as ciências humanas, fragmentadas e dicotômicas, carecem de uma compreensão completa, uma vez que ignoram as dimensões subjetivas, biológicas e físicas do ser humano. Em outras palavras, as ciências humanas tendem a dividir o entendimento sobre o ser humano em diferentes áreas e disciplinas. As artes, e o design, nos ensinam a enxergar a complexidade humana. Elas nos permitem perceber e entender a vida em um tempo *hic et nunc* (aqui e agora). Uma citação que Morin (2017) traz em seu livro ressalta esse ponto: "Uma bela frase de Franz Liszt nos diz: 'As artes são o meio mais certo para se afastar do mundo; mas também de se unir a ele'" (*apud* Morin, 2017, p. 108).

Sendo assim, nos tornamos melhores ao experienciar o sentimento estético, pois nossas vidas se enriquecem de duas formas: primeiro, porque o melhor de nós mesmos se expressa por meio da admiração e do maravilhamento. A capacidade dessas sensibilidades é bastante benéfica para todos os sujeitos. Segundo, porque, ao nos envolvermos nas artes, ativamos uma aptidão humana, a compreensão, que, muitas vezes, é omitida ou adormecida. A maravilha da arte e da cultura se situa na sua capacidade de nos tornar mais humanos, menos centrados e fechados, menos egocêntricos, mais compreensivos e mais complexos (Morin, 2017).

2.2 A PERDA DO VALOR DA EXPERIÊNCIA DE VIDA

"How can you be an artist and not reflect the times?"

(Nina Simone, 2015⁷)

*Olha, eu vou te dar um alô
que é pra você se mancar.*
(Os Originais do Samba, 1973)

Coloquei-me, como Tarantino faz com seus filmes, na exploração de um problema que, para além do meu mundo interior, pudesse também oferecer um significado para outros jovens – *millennials* e geração Z – como eu. Parando e refletindo, encontrei-me frente a frente com a ansiedade constante, essa inquietação que nos empurra à produtividade incessante, e o esquecimento da nossa dimensão poética e dos pequenos prazeres que pontilham nosso cotidiano, envoltos no prosaico do dia a dia. Assim, como quem busca a nota certa para afinar um violão, fui ao encontro com meu orientador acadêmico, buscando conselhos que pudessem guiar o meu caminho a partir dessas ideias iniciais de problema. Ele, então, me recomendou imergir nas obras de Byung-Chul Han, cujas reflexões poderiam ser a trilha sonora perfeita para a sinfonia que eu estava prestes a compor. Desse jeito, a sinergia entre o meu problema de projeto inicial e as ideias do filósofo sul-coreano se tornaram o ponto de partida para a jornada de criação do produto. Minha escolha de problema, alinhada com a visão de Han (2015; 2021a; 2021b), traduz a busca não apenas por uma tradução, mas também por uma compreensão mais profunda das complexas nuances da existência em um mundo que exige incessante produtividade.

Para Han (2015), no lugar da sociedade disciplinar de Michel Foucault, hoje, emerge uma nova sociedade, identificada como a sociedade do desempenho. Nela, aparece a exaustão do desempenho, e, assim, a sociedade do cansaço. De acordo com Han (2015), o estado depressivo está esgotado pelo exaustivo empenho do indivíduo em se reconhecer como ele mesmo, como um sujeito autêntico. Por isso, a depressão pode ser vista como a expressão do fracasso do homem pós-moderno em manifestar sua própria identidade, muito devido ao fato de ser carente em ser. Ou seja, a nossa parte prosaica – aquela que apenas fazemos por obrigação e na qual não experimentamos o prazer – domina a nossa dimensão poética no dia a dia, parte esta responsável pelo florescimento da nossa alma. Para o autor (2015), há, ainda, uma violência sistêmica inerente à sociedade do desempenho, que gera

⁷ Reflexão feita pela cantora e compositora no documentário “What happened, Miss Simone?”, disponível na plataforma Netflix.

infartos psíquicos. A origem dessa ansiedade associada ao esgotamento não é atribuída exclusivamente à necessidade de obedecer apenas a si mesmo, mas à influência da pressão de desempenho, uma coação de produção, a partir da qual não conseguimos desacelerar e fazer atividades que dão vida à nossa alma. O *burnout*, por exemplo, não expressa somente a exaustão do eu, mas também a alma, a essência humana consumida pela coação de desempenho.

O atual ritmo acelerado e a exaustão também estão profundamente ligados à necessidade de encontrar um sentido para nossa existência, pois nossa alma, nesse momento, está consumida e reprimida. Essa aceleração nos atrapalha na fruição, frequentemente nos impedindo de apreciar os detalhes do nosso cotidiano. Segundo o Han (2015), quando nos voltamos à pedagogia do ver⁸, deparamo-nos com uma dualidade fundamental. Se consideramos apenas a potência positiva de perceber, deixando de lado a potência negativa de não perceber, nossa percepção se torna vulnerável a todos os estímulos e impulsos intrusivos. O "agir do espírito" se apaga, uma vez que estamos mergulhados em uma incessante corrente de estímulos.

Diante desse incessante fluxo sem fim, caminhei em direção às palavras de Han (2021a). Em sua obra, o autor reflete sobre a importância da conclusão, da desaceleração e da natureza das narrativas. Para ele, uma narrativa é, em essência, uma conclusão, e é justamente por ser conclusiva que ela confere sentido. Cada narrativa tem seu próprio tempo, seu ritmo e compasso exclusivos, de maneira análoga a rituais, como um jantar em família ou um jogo de futebol. Segundo Han (2021a), é quando existe uma duração definida, um fechamento, que tendemos a nos envolver mais profundamente.

Han (2021a) argumenta que a aceleração incessante que presenciamos encontra sua raiz na incapacidade generalizada de concluir e encerrar. O sujeito do desempenho é incapaz de concluir. Ele se vê impotente diante da necessidade constante de produzir cada vez mais. É essa incapacidade de encontrar um ponto final e de encerrar que, ironicamente, leva ao esgotamento, ao *burnout*. Nesse cenário, em um mundo em que conclusões e encerramentos são substituídos por avanços contínuos e sem direção, até mesmo a morte não é possível. Afinal, o ato de morrer pressupõe a capacidade de encerrar a vida de forma apropriada. "Quem

⁸ Han (2015) nos brinda com a reflexão sobre a *vita contemplativa*, que requer uma pedagogia específica do ver: devemos aprender a ver. Para ele, aprender a ver é sinônimo de treinar o olho na arte do descanso, da paciência e da capacidade de permitir que o mundo se aproxime de nós, e nós do mundo.

não consegue morrer no tempo certo tem de a-cabar [*ver-enden*] em uma hora inoportuna [*Unzeit*]" (Han, 2021a, p. 30)

Parafrazeando Han (2015), a sociedade do cansaço contemporânea faz o próprio tempo de refém. Ela o aprisiona ao trabalho, convertendo-o em uma extensão do próprio trabalho. O tempo dedicado ao trabalho é um tempo desprovido de conclusão, destituído de começo e de fim. É um tempo que não possui a riqueza de desprendimento, não exala o aroma da liberdade. A noção de pausa, muitas vezes vista como um intervalo entre tarefas, é, na realidade, uma mera extensão do tempo de trabalho. Ela não marca um momento distinto ou separado; é apenas uma etapa dentro desse contínuo tempo de trabalho. Em nossa realidade atual, parece que não dispomos de nenhum outro tempo além do tempo que dedicamos ao trabalho (ou seja, não a nós). Ora estamos nele, ora estamos nos recuperando dele para seguir adiante. Essa reflexão lança luz sobre a maneira como a sociedade contemporânea se mantém em uma rotina incessante, na qual o tempo se tornou um recurso ininterruptamente consumido pelo trabalho. O que o autor (2015) compartilha, e o que esse trabalho propõe, é uma convocação à reflexão sobre a necessidade de resgatar o tempo como um espaço sagrado para outros aspectos da vida que vão além das demandas laborais.

Portanto, com base nas obras de Han (2015; 2021a; 2021b) os desafios que enfrentamos na sociedade contemporânea são múltiplos e complexos. A pressão constante para produzir, a exaustão resultante disso, o consumo desenfreado de estímulos, a aceleração incessante, a dificuldade de encontrar conclusões e a falta de momentos contemplativos contribuem para uma realidade em que a vida se torna desprovida de significado e vivacidade espiritual. Nos dias de hoje, a urgência de uma revolução temporal se faz evidente. Precisamos dar luz a um novo tipo de tempo, um tempo que não esteja subjugado ao trabalho, mas sim dedicado ao "outro", ao eu, à contemplação, à humanidade e seu florescimento. É imperativo resgatar para o tempo o seu aroma poético – aquele que lhe confere significado e profundidade – em meio ao cotidiano prosaico. Essa revolução temporal deve nos libertar da prisão do trabalho constante, permitindo-nos apreciar o tempo como um recurso precioso, repleto de possibilidades para a introspecção, a criatividade e a conexão humana com a própria alma. Essa mudança de perspectiva é um chamado para restaurar a conexão entre o tempo de trabalho e o tempo dedicado à vida, ao prazer, e à realização pessoal.

Diante desse desafio projetual, propus-me a explorar uma abordagem que permitisse a criação de um tempo/instante/momento propício ao florescimento humano, onde pudéssemos verdadeiramente experimentar as artes e nossa própria vivacidade. Logo, busco conceber um tempo poético, no qual o sentimento estético e a expressão encontrem espaço para se manifestar tanto nas atividades mais simples do dia a dia quanto na própria rotina cotidiana prosaica.

3 EXPLORANDO E ORIGINANDO

Como relatei anteriormente, não compreendo o metaprojeto como uma etapa (De Moraes, 2010), mas sim como um nível de conhecimento sobre o design (Bentz; Franzato, 2016). Logo, o metaprojeto acompanha todo o projeto, desde a construção da fundamentação teórica. Todas as orientações e paradigmas que coloquei lá guiam as minhas concepções de técnicas e movimentos aqui. Como expliquei na seção "Projetando o projeto", por exemplo, a base epistemológica do meu trabalho é a Teoria da Complexidade. Quando eu declaro isso, busco coerência com a forma como eu entendo a metodologia de design estratégico e com o modo como eu aplico as atividades e técnicas nessa parte do trabalho. Ou seja, as bases epistemológicas que escrevi na seção "Metodologia de projeto" devem ser o "como", a maneira pela qual eu irei estudar a minha língua-objeto. Nesse sentido, o meu dever é propor técnicas e movimentos atrelados a minha orientação epistemológica.

Além disso, há o meu problema de projeto, para o qual, para inovar, eu preciso propor técnicas e atividades que conversam com esse problema, sendo o resultado do meu projeto consequência dos processos que eu escolhi construir e com os quais quis trabalhar – o meu objetivo aqui é ligar teoria e prática, processo de projeto e resultado. Design não é apenas sobre fazer, mas também sobre pensar, sentir, refletir, propor. Em concordância com o que dissertei sobre os níveis (Bentz; Franzato, 2016), tudo o que se encontra nos níveis de cima fornece balizas, direções e recursos para os níveis que estão abaixo se desenvolverem (ver Quadro 1).

Escolho escrever sobre isso aqui, no início do capítulo de projeto, para esclarecer que o propósito do meu trabalho não é realizar apenas um projeto prático, ou seja, um projeto que chegue a um resultado. Objetivo, também, um projeto com foco na reflexão crítica sobre os processos escolhidos, uma vez que estes vão proporcionar o resultado do meu trabalho. Assim, ao conceber uma nova forma de projetar, com a complexidade e visão sistêmica, os meus movimentos do processo de projeto resultarão no produto do trabalho.

Na busca por superar as dicotomias, segundo os princípios da complexidade, não há sentido em pensarmos em uma pesquisa contextual e outra não-contextual. Tudo faz parte de um mesmo sistema. Por isso, nesta seção, em que trato especificamente do meu processo de projeto, não faço separação entre contextual e não-contextual – tudo compõe, o que entendo por ser a minha pesquisa. Não à toa,

dei a esta seção o título "Explorando e originando", por entender que, ao explorar, são naturalmente provocadas aberturas, bifurcações, que originam outras, que seguem evoluindo e originando ainda mais outras.

O ponto de partida aqui é subjetivo, afinal cada designer pode tomar uma direção completamente diferente nesse gigantesco oceano de possibilidades em que nos encontramos no princípio de um projeto. O foco foi a minha aventura com o problema de projeto, que, no momento inaugural, estava impreciso, vago e cheio de contrastes, bem como a ação da reflexão crítica sobre as possibilidades, tendo em mente a abstração e o melhor aprofundamento do meu problema de design. Sobre o tema, assim Mauri (1996) abordou:

Pensemos no projeto como espaço aberto da consciência, como local de encontro e de integração de âmbitos de experiência múltiplos, de pontos de vista, significados, ressonâncias diferentes, de uma 'inteligência coletiva', onde reside a complexidade (Mauri, 1996, p. 23).

Encontrei-me, nessa jornada do trabalho, com os livros de Byung-Chul Han e de Edgar Morin, nos quais me deparei com novas ondas para nadar. Com Han (2015; 2021a; 2021b), abordei conceitos como sociedade do cansaço, desempenho e autoexploração, ausência de autenticidade e expressão, falta de conclusão, aceleração constante, entre outros; com Morin (2000; 2014; 2015; 2017), reforçando o lado poético da vida humana e dando atenção aos encantamentos da vida, trouxe ideias como bipolaridade da vida humana, sentimento estético, estados psíquicos ao experienciar arte, dupla consciência, imagem (cinema), imaginação *etc.* Lendo, pude perceber conexões ocultas entre causa do problema e suas possíveis traduções – presentes nos livros desses dois autores. Com essa breve explicação sobre o iniciar da jornada pesquisadora, pude me aventurar na escrita de expor meu processo de descobrimento e desenvolvimento da pesquisa.

Essa parte da minha pesquisa desenvolveu-se muito por meio de leituras de livros que exploram os temas abordados no meu projeto e, também, se construiu a partir de movimentos que tinham como essência questionadora o "e se". Esses movimentos se deram por meio de algumas reflexões acerca do problema. As aventuras que vivi por dimensões diversas, guiadas pela especulação, originaram-se a partir de uma primeira reflexão trazida por Han:

A sociedade do cansaço atual faz o próprio tempo de refém. Ela o acorrenta ao trabalho e o transforma em tempo de trabalho. O tempo do trabalho é um tempo sem conclusão, sem início e sem fim. Ele não exala [nenhum aroma].

nossa forma de viver, de criar o mundo ao nosso redor, e de interagir com ele. A ludicidade desempenha um papel significativo na formação da cultura e da expressão artística. Muitas das formas mais sofisticadas de comportamento humano têm raízes no jogo. O ser humano possui uma natureza lúdica, a partir da qual busca constantemente novos territórios mentais e emocionais.

Envolvendo-me em uma teia de ideias que se desenrola acerca desse tempo em que "saímos" de nós – estado de transe – e mergulhamos nas coisas, podendo até visualizar o perfume delas, comecei a perceber algumas conexões com o sentimento estético que venho buscando. Pensando na visualização do perfume, a estética entrou nessa teia a partir da seguinte reflexão: *"E se a criação desse tempo pudesse ser norteadada pelo sentimento estético?"*. Diversos outros pensamentos a respeito da estética começaram a aparecer. Perguntei-me *"E as artes: música, cinema e literatura? E a imagem, o som, o texto? Onde e como essas artes podem se entrelaçar em uma sinergia da emoção estética por elas provocada ? Existem experiências sinestésicas pelo mundo afora que possam servir de fonte de inspiração?"*. Foi uma imersão intensa, e, como uma peneira operante, percebi muitos insumos que antes estavam ocultos a mim. Encontrei artistas e encantei-me com eles, como James Turrell (Figura 3) e suas brincadeiras trabalhando com luz natural e arquitetura, buscando explorar uma percepção única das experiências visuais, na qual a luz não é uma ferramenta para possibilitar a visão, mas sim algo para se olhar.

Figura 3 – Obra *Skyspace: Espíritu de Luz* (2022), de James Turrell



Fonte: Arellano (2022).

Em um desses encontros, deparei-me com Walter De Maria, um escultor americano. O que prendeu minha atenção foi sua notável criação chamada "The Lightning Field" (Figura 4), um feito artístico que buscava o parar e a contemplação dos espectadores. Nesse ambiente, os visitantes eram convidados a mergulhar de forma profunda na experiência, explorando sua mágica, principalmente em momentos como ao pôr do sol e ao nascer do dia. O campo era composto por 400 postes de aço inoxidável, erguidos por todo o espaço. Quando a luz entrava em contato com essas estruturas metálicas, um espetáculo visual se desenrolava diante dos olhos dos observadores. A interação da luz com o aço inoxidável desencadeava efeitos que lembram relâmpagos, como uma dança de luzes. Esse encontro com a obra de De Maria foi uma imersão no entrelaçamento entre arte e natureza, um convite a contemplar a efêmera beleza que pode surgir da interação entre elementos naturais e construídos pelo homem. A experiência revelou-se profundamente inspiradora, fazendo-me refletir sobre a infinita capacidade da arte de nos surpreender e nos conectar com o mundo que nos cerca.

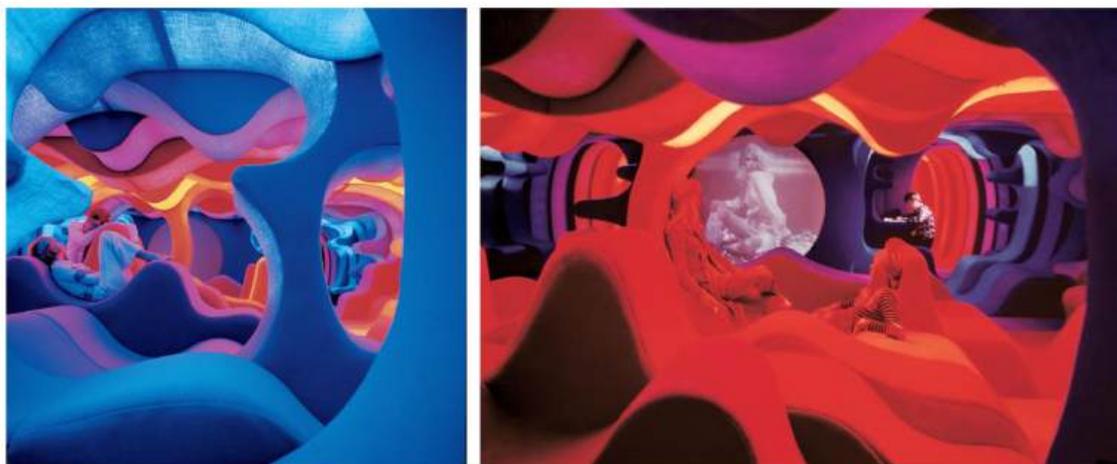
Figura 4 – *The Lightning Field*, de Walter de Maria



Fonte: Cliett (1978 ou 1979).

Encontrei-me, também, com o designer dinamarquês Verner Panton e sua obra *Visiona* (Figura 5). Esse projeto transformou um simples barco de excursão em um efêmera instalação sobre o tema da vida contemporânea, em que ambientes de bem-estar, comunicação e relaxamento se entrelaçavam harmoniosamente. Verner Panton, um verdadeiro mestre da criação, deu vida com design a vários objetos, desde móveis e têxteis até iluminação e revestimentos de parede e teto. E, com um toque de imaginação sem limites, ele os arranjou em composições, criando espaços imaginativos muito distantes do convencional. Mas Verner não parou por aí. Como um maestro das sensações, ele deu vida a uma orquestração única de iluminação e sons atmosféricos para cada um desses espaços, para intensificar ainda mais o sentimento estético.

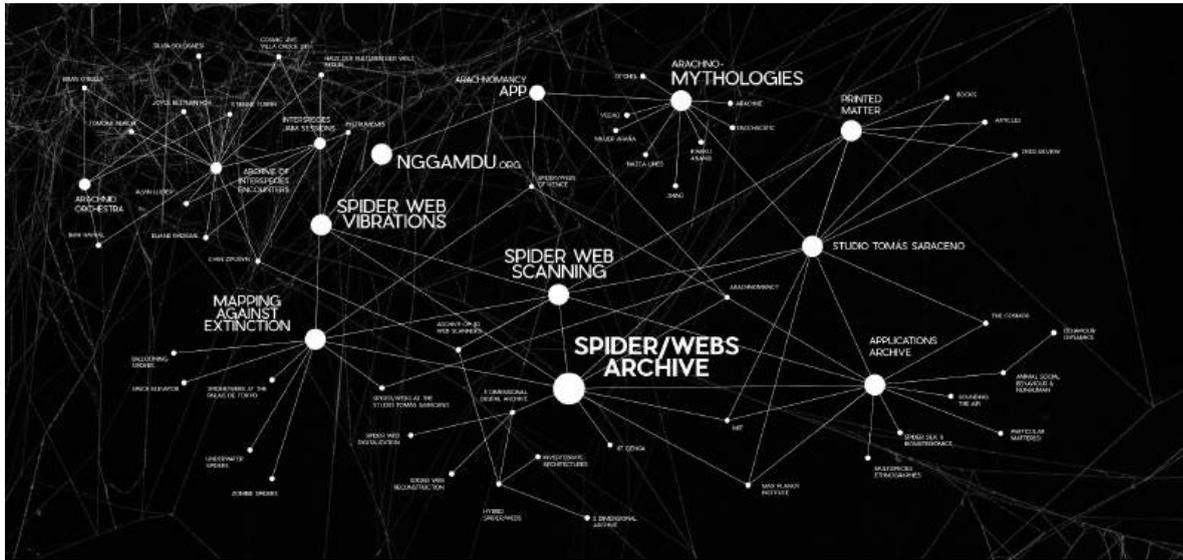
Figura 5 – *Visiona 1970*, de Verner Panton



Fonte: Verner (2016).

Descobri também, nessa jornada, um projeto de pesquisa do designer Tomás Saraceno, que busca explorar as relações sinantrópicas estabelecidas ao longo do tempo entre seres humanos e aranhas, unindo narrativas e elementos culturais, científicos e filosóficos, com o propósito de reformular a maneira como as pessoas percebem suas relações com aracnídeos, conectam-se com elas e cuidam delas. Por meio de pesquisas relacionadas às estruturas de aranha e teia, biomateriais e comportamento desses animais, a iniciativa visou promover estudos avançados e proporcionar novas percepções às pessoas. O projeto aborda a aranha e teia como modelo e metáfora para a complexa teia da vida, representando ecossistemas mais do que humanos e enfatizando a sintonia e sensibilidade das aranhas com humanos. Isso nos ajuda a voltar para novas, e antigas, possibilidades de coabitação. Através do compartilhamento e o aumento de informações sobre aranhas e suas teias e com uma comunidade ampla de pessoas "aracnídeas", o projeto buscou gerar novas aplicações, novos emaranhamentos, novas linhas de pensamento e novas perspectivas sobre ecologias de aranha/teia. Isso, segundo os autores, implicaria a capacidade de imaginar futuros compartilhados entre multiespécies e mais do que humanos. Finalizo, então, meu comentário a respeito dessa pesquisa com uma reflexão instigante feita pelo grupo responsável pelo projeto: "Podemos repensar o Antropoceno através das possibilidades de um Aracnoceno?"

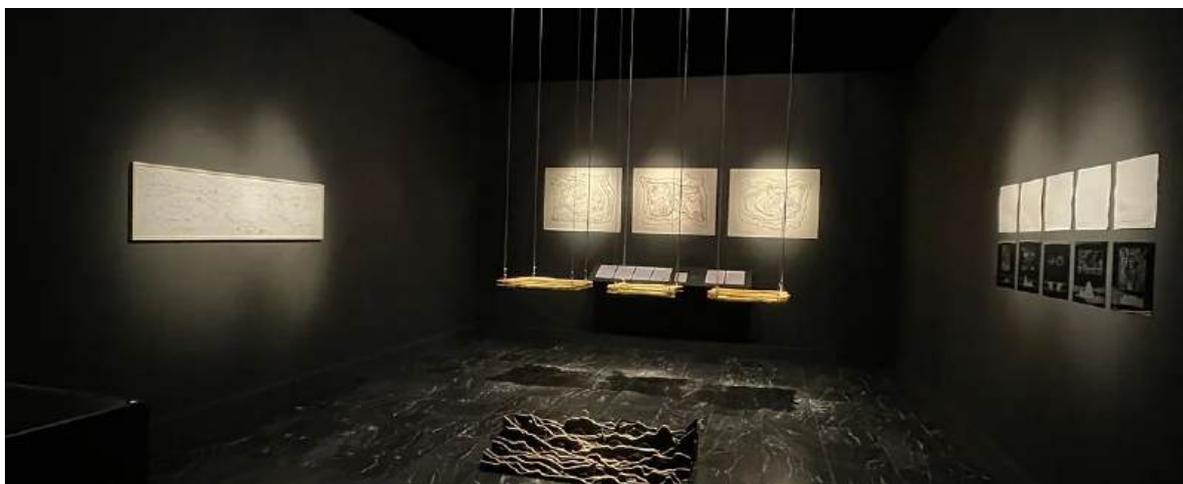
Figura 6 – Projeto Arachnophilia, de Tomás Saraceno



Fonte: Arachnophilia (2016).

Outra exposição muito interessante foi a da artista e pesquisadora Camila Proto, que trabalha nas fronteiras da ficção, das mídias e do mundo, propondo traduções da realidade. Ela explora as potencialidades da linguagem, da imagem e do som, bem como os diálogos transdisciplinares entre arte e ciência. De tais relações, eclodem trabalhos materializados em diferentes mídias e suportes. Para exemplificar, trouxe a exposição Terralíngua, na qual a artista nos convida a pensar como a palavra e o som poderiam criar certas geografias.

Figura 7 – Exposição Terralíngua, de Camila Proto



Fonte: Terralíngua (2023).

Aventurei-me, junto aos projetos apresentados, no descobrimento de lugares poéticos que proporcionam um espaço de expressão e sinergia das artes. Dois deles despertaram muito interesse em mim. Um foi o *Point Éphémère*, um local cultural multidisciplinar que ressuscita lugares abandonados para dar vida a uma proposta artística e cultural. O propósito do *Point Éphémère*, em parceria com a Câmara Municipal de Paris, é o apoio à jovem criação, oferecendo aos artistas espaços de trabalho e expressão. Além de ser um lugar colaborativo, ele acolhe eventos artísticos que abrangem encontros, exposições fotográficas, design, música, jogos, performances, enfim, uma variedade de espetáculos visuais e musicais.

O segundo foi o Centro Cultural Recoleta, em Buenos Aires. Trata-se de um espaço vivo e envolvente, onde as pessoas se encontram para viver, descobrir, criar, pensar e sentir. Esse espaço, além das áreas externas, oferece um leque diversificado de salas, onde ocorrem desde exposições e performances a workshops e atividades colaborativas envolvendo artes visuais, música, dança, teatro, literatura e cinema, em uma conexão com *hip hop*, *cosplayers*, *booktubers*, *instagramers*, *gamers* e todas as novas cenas culturais jovens que estão vivas na cidade. Enfim, um verdadeiro espaço de expressão.

Uma das bifurcações originadas – olhando para tudo isso que descobri – foi de ideias acerca do conceito de imagem. Por meio da seguinte frase, esbarrei com pensamentos valiosos:

Num certo sentido, tudo gira em torno da imagem, porque a imagem não é apenas o entroncamento entre o real e imaginário, é o ato constitucional e simultâneo do real e do imaginário. Daí, então, pode ser concebido o caráter paradoxal da imagem-reflexo ou "duplo" que, por um lado, carrega um potencial de objetivação (distinguindo e isolando os "objetos", permitindo o recuo e o distanciamento) e, por outro, simultaneamente, um potencial de subjetivação (a virtude transfiguradora do duplo, o "encanto" da imagem, da fotogenia...) (Morin, 2014, p. 14).

Três conceitos que preencheram minha mente com curiosidade apareceram. Primeiramente, a percepção de que a realidade se enriquece com a imagem, que, por sua vez, se enriquece com a realidade. Depois, a questão da presença-ausência, ponto em que mergulhei na esfera do conceito de sombra (a possibilidade de qualquer imagem), explorando, assim, a conexão, a partir dos princípios da complexidade e da recursividade entre imagem e sombra. Por último, o conceito, especificamente na interpretação de Heidegger (2007), de *poiésis*,

entendido não apenas como criação, mas como um descobrimento, como o impulso do espírito humano para criar algo a partir da imaginação e dos sentimentos.

A partir desses estudos do conceito de imagem e sombra, surgiu a possibilidade de envolver a fotografia em meu trabalho. Com a intenção de incluir a estética fotográfica, assisti ao episódio do fotógrafo Platon, da série "Abstract: the art of design" (2020) – disponível na plataforma de *streaming* Netflix – para enriquecer minha bagagem sobre a fotografia e, claro, escutar novas perspectivas a respeito. Percebendo as palavras de Platon, a fotografia se revelou na capacidade de possuir um caráter visionário, aberto para o invisível. Ela, ao mesmo tempo em que é física, é mental, pois é enriquecida com a qualidade psíquica de quem está capturando o momento. Segundo Platon (2020), a imagem tem o poder de captar a alma humana, fazer com que o ritmo seja percebido e, de uma certa maneira, congelar o tempo. Sua essência, diz o fotógrafo (2020), reside na promoção de espaço para capturar interpretações subjetivas, convidando-nos a explorar a conexão entre os elementos e senti-la puramente, despertando nossa alma para a realidade que está diante de nós. A fotografia instiga nosso interesse por aquilo que está em nossa frente, impulsionando-nos a questionar as infinitas perspectivas com as quais podemos perceber aquilo que está ali, enriquecendo, assim, o que talvez possa parecer simples, comum e monótono. Platon (2020) ainda compartilha que a fotografia espetaculariza, isto é, ela revela o espetáculo da nossa própria percepção, mostrando que não enxergamos o mundo sozinho, mas a partir de quem somos. Essa forma de expressão desvenda camadas ocultas de significado naquilo que, à primeira vista, poderia parecer banal e monótono. Ela concede vida ao que observamos, ao mesmo tempo que nos permite manifestar quem somos. Escolhi comentar sobre essa parte em minha pesquisa, pois pude sentir diversas conexões relevantes entre fotografia e o meu problema de projeto enquanto investigava.

Depois das descobertas sobre o conceito de imagem e do poder da fotografia para nossa poesia, decidi explorar a palavra “espetáculo” – que aparece tanto na obra de Morin (2017) quanto no documentário da Netflix (2020) que acabei de comentar – para tentar criar e um tempo poético, visto ser este uma fonte para fazer florescer nossa dimensão poética. No começo da reflexão, já se manifestou em mim a vontade de fazer um *moodboard* da palavra “espetáculo”, para visualizar como ela se expressa visualmente e buscar suas nuances.

uma parte prosaica, na qual fazemos coisas por obrigação e dever, muitas vezes desprovida de prazer, e outra parte poética, na qual florescemos e nos conectamos com o mundo que nos cerca – quando realizamos uma atividade por desejo próprio objetivando o prazer e satisfação. O argumento de Han (2015) de que estamos carentes em ser pode ser interpretado em função da ausência da expressão de nossa dimensão poética, esmagada pelo nosso cotidiano prosaico.

Portanto, percebendo todos os estudos e as ligações feitas entre o problema de pesquisa e a estética, emerge o fato de nós, humanos, sermos mais completos ao experienciar a emoção estética, pois o nosso envolvimento com ela enriquece nossas vidas. Segundo Morin (2017), o melhor de nós mesmos se expressa por meio da admiração e do maravilhamento. Essas emoções benéficas têm o poder de nos inspirar, contribuindo para a nossa evolução e crescimento como indivíduos. Assim, somos melhores, porque, ao mergulharmos nas artes, despertamos uma capacidade humana – a compreensão – que, muitas vezes, é omitida com o esmagamento prosaico do cotidiano. A beleza da arte e da cultura encontra-se na sua capacidade de nos tornar mais humanos, menos autocentrados, mais contempladores e mais complexos em nossa apreciação do mundo que nos cerca.

Trilhando uma via diferente, em outro desses movimentos de "e se" sobre os problemas, cheguei ao surrealismo, a partir do desafio de envolver a arte no trabalho. O ponto de partida dessa descoberta foi a seguinte frase de Han (2015, p. 15): "O depressivo não está cheio, no limite, mas está esgotado pelo esforço de ter de ser ele mesmo. A depressão é a expressão do fracasso do homem pós-moderno de ser ele mesmo". A partir dessa afirmação, questionei-me: "*E se colaborássemos com a arte para nos ajudar a se expressar e sermos nós?*". Foi nesse instante que uma ideia começou a tomar forma: uma atividade de pesquisa destinada a jovens "cansados" (público-alvo do trabalho), como oportunidade para explorar os sentimentos que envolviam suas vidas a partir de exercícios que dessem espaço para manifestações artísticas como resposta. Assim, nasceu a Oficina Proiésica.⁹

⁹ O termo "proiésica" é um termo de criação autoral minha para representar a presença não só do poético no prosaico, como também do prosaico no poético. Ou seja, a dialógica do poético e do prosaico.

3.1 OFICINA PROIÉSICA – PESQUISA QUALITATIVA

Enquanto contemplava o que desejava descobrir e alcançar com essa Oficina, além de como planejá-la, surgiu, em minha mente, uma frase da professora Ione Bentz – professora do curso de Design na Unisinos – em uma conversa casual que, até hoje, não abandona meus pensamentos. Suas palavras, inspiradoras, diziam o seguinte: "Os processos criativos originam a semente que gera o resultado de nossos projetos". Assim, devemos refletir sobre as práticas e atividades criativas do projeto, se deixando nortear com perguntas como "o que eu quero com isso?", "por que estou fazendo isso?", "onde isso me levará?" *etc.* Deve-se envolver, nas práticas, o problema de design e de projeto.

Com essa compreensão em mente, embarquei na jornada de pesquisa qualitativa, colaboração e cocriação com um grupo de jovens (público-alvo do trabalho), para enriquecer minha pesquisa com depoimentos genuínos e, dessa forma, poder entender as nuances das complexidades humanas de cada indivíduo, proporcionando um ambiente de expressão que lhes permitisse simplesmente "ser". Busquei propor um espaço para eles se divertirem, serem e florescerem, refletindo e se expressando sobre algumas questões da vida, tendo como base o dilema contemporâneo que Han (2015) nos brinda, segundo o qual a urgência e as demandas da vida moderna nos roubam a oportunidade de nutrir nossas almas com experiências pessoais e autênticas.

Nesse sentido, com o objetivo de promover um espaço de expressão, busquei envolver a suspensão da racionalização para atingir profundezas e dar mais luz à genuinidade – ideia essa inspirada nos ideais do surrealismo, movimento artístico que desafia as fronteiras convencionais e que surgiu através de um dos movimentos acerca do meu problema de design ("como o design pode encontrar inspiração na arte?"). Porém, por que logo o surrealismo? A arte surrealista, em suas representações, transcende as barreiras da compreensão racional e mergulha no subconsciente, no imaginário e no absurdo (Movimentos, 2022). Com a livre associação e o automatismo psíquico, a proposta é trabalhar com a mente em sua totalidade, inclusive sem se preocupar com a moralidade, verossimilhança ou recepção estética. Esse movimento abraça o acaso e o inesperado, encorajando-nos a perceber os detalhes da vida enquanto ela se desenrola diante de nós e o quão rico a percepção deles pode nos ser. Portanto, optei pelo

surrealismo, porque enxergo nele o potencial para despertar a genuinidade dos jovens nessa oficina, servindo como um dos operadores para reconexão com a alma e a sua expressão, questões que meu projeto está buscando promover.

A Oficina Proiésica contou com a colaboração de sete jovens, quatro mulheres e três homens, entre 21 e 25 anos, para cocriar. Os jovens escolhidos foram estudantes universitários – de diferentes cursos e áreas, que já estão no mercado de trabalho e encontram-se em um momento de pressão social e em coação de produção para construírem suas carreiras profissionais. Tendo em mente dois princípios da complexidade – dialógico, recursivo e hologramático, explicado na seção "Complexidade" –, pelo fato de eu entender a sociedade contemporânea como a sociedade do cansaço, qualquer jovem convidado para a pesquisa seria um jovem "cansado", afetado pelos sintomas dessa realidade por ser seu produto e produtor. Ainda quis, já na minha pesquisa com os jovens, propor espaços e condições para eles começarem a ter um tempo de conexão consigo mesmos e a pensar sobre as poesias de suas vidas, para, assim, ter uma ideia de como a promoção de um espaço com essa intenção repercutia nos jovens. O objetivo, então, foi propor um tempo para que eles pudessem "ser" e refletir sobre aspectos pessoais significativos de suas vidas, buscando insumos para a pesquisa.

A Oficina Proiésica formou-se por uma série de atividades e exercícios que abordaram questionamentos com a intenção de entender como situações, sentimentos e relações se davam no cotidiano dos jovens. Além de procurar conceber novas técnicas¹⁰ para cada atividade, abraçando a complexidade, arte e a visão sistêmica, também, concentrei-me em observar – técnica de observação de pesquisa – suas criações e respostas, assim como a forma que escolheram responder e como se sentiram ao se envolverem nesse processo. Não foram atividades que buscaram uma resposta correta ou errada, mas sim que objetivaram provocar manifestações autênticas e sensíveis.

A pesquisa aconteceu em dois momentos: em uma tarde de sábado, na Unisinos, entre 14h e 17h, com a realização de um grupo focal com momentos de troca de ideias e a execução de três exercícios coletivos; e, em um segundo momento, após a cocriação no sábado, em casa, individual, como se fosse uma

¹⁰ Cada técnica está entre as aspas nos títulos das atividades.

espécie de Cultural Probe¹¹, no qual os jovens¹² tiveram três semanas como delimitação de tempo para a realização das atividades propostas – montadas na plataforma digital de colaboração Miro.

Junto às explicações dos objetivos de cada atividade, sobre as quais começo a falar nas próximas seções, apresento as expressões e descobertas que pude perceber. O processo de descoberta ocorreu de forma análoga a uma peneira: depois de afundá-la na areia de manifestações, fui extraindo curiosidades que foram surgindo. Os achados, de maneira ampla, evidenciaram sintomas profundos relacionados à "sociedade do cansaço". Percebi, também, a satisfação e o reconhecimento dos jovens em relação à riqueza desse "tempo" que projetei, desse momento de reconexão consigo. Por serem manifestações de genuinidade e profundidade, preservei a identidade dos jovens, criando nomes para cada um deles. Tais nomes foram escolhidos pela associação que tracei entre as personalidades nas respostas e formas de cada jovem se expressar e perceber o mundo com as características de alguns animais; assim, nomeei-os como Tuna, Joaquina, Formiga, Coelho Branco, Camaleão e a Leoa. Com isso, vamos para a apresentação de todas as atividades que formaram a Oficina Proiésica.

3.1.1 Atividades coletivas de cocriação

Neste momento, apresento as atividades cocriadas, comentando meu propósito com cada uma delas e como elas aconteceram. Ainda, escrevo a respeito de seus resultados.

3.1.1.1 Jogo "Encontre o que permite a conexão"

Neste jogo, desafiei os participantes a explorar a conexão oculta entre duplas de palavras. Essa dinâmica visou dar atenção às associações e interpretações que os jovens faziam com as duas palavras propostas, seguindo a ideia da técnica do surrealismo de automatismo. A tarefa deles consistia em, sequencialmente, dizer uma palavra que acreditavam ser o operador de conexão entre as palavras

¹¹ Conjunto de ferramentas, artefatos e atividades fornecido ao colaborador para acompanhá-lo ao longo de um período específico, com o objetivo de incentivá-lo a observar e refletir.

¹² Para este segundo momento, um dos jovens homem não conseguiu achar tempo para a execução da pesquisa.

previamente mencionadas — inspirada no princípio dialógico da complexidade —, até que os jogadores dissessem a mesma palavra — e só assim o jogo acabava. Esta atividade foi reveladora do poder das palavras, pois conseguiu me dizer o que os jovens relacionavam, em suas mentes, com certas palavras.

Para dar início ao jogo, primeiro, era preciso de várias duplas de palavras para que os participantes tivessem um ponto de partida. Para formá-las, durante o processo de projetar, desenvolvi um *brainstorming* (Figura 9) de palavras-chave sobre o âmbito do meu projeto.

Figura 9 – *Brainstorming* de palavras a respeito do âmbito do projeto

arte; design; pensamento; reflexão; representação; imagem; contemplação; fruição; emoção; exaltação; prazer; produtividade; ansiedade; automatismo; perceber; experiência; cultura; estética; fotografia; parar; desempenho; visualizar; pedagogia; interpretação; subjetivo; cotidiano; tempo; duração; ritual; apreciação; estímulo; informação; imaginação; ângulos; perspectivas; entusiasmo; descoberta; psiquismo; curiosidade; criatividade; autenticidade; cooperação; mudança; capturar; atenção; aprendizado; sensibilidade; realidade; desfrutamento; velocidade; esgotamento; expressão; sentimento; consumo; sociedade; jovens; mente; subconsciente; processo; manter; surgir; atividade; detalhes; resultado; complexidade; inspiração; consciência; complexidade; diálogo; relação; exaustão; sobrecarga; imperfeição; sentido; qualidade; percepções; traduções; olhares; reprodução; resgate; alma; potencialidades; vida; especial; homo ludens; momento; absorção; signos; lentes; uno; diverso; julgamento; visual; som; profundidade; intensidade; aceitar; abraçar; significado; interação; equilíbrio; humano; natureza; conhecimento; lugar; surpresa; calma; contexto; situações; perda; destruição; ideal; impedimento; obstáculos; presença; mergulho; dispersão; foco; ser; observação; entrega; ego; imediato; reação; resistência; hesitar; essencial; conclusão; ritmo; retorno; habitar; ritual; duração; coação; repetição; psiquismo; lembrança; sombra; tédio; perda;

Fonte: Elaborada pelo autor.

Então, olhando para esse *brainstorming*, fui aleatoriamente resgatando palavras e formando as duplas; no fim, cheguei em vinte e oito duplas. Na reunião no sábado, primeira vez em que os jovens entravam em contato com as atividades do meu projeto, oculte as duplas com *post its* do Miro para que sorteássemos, uma por vez, qual seria a daquela rodada. As duplas sorteadas no momento da execução da tarefa foram curiosidade e resgate; mergulho e dispersão; permanência e desempenho; parar e atividade; lembrança e repetição; repetição e fruição; imaginação e ritmo; uno e diverso. E, assim, os jovens jogaram procurando a mesma palavra diante uma dupla apresentada.

Figura 10 – Apresentação para o jogo das palavras¹³



Fonte: Elaborada pelo autor.

Nesta atividade, pude perceber a diversão que todos estavam tendo ao jogar, pois foi um momento de muitas risadas e descontração. Ademais, percebi a evidência do poder das palavras em atravessar várias dimensões e chegar em lugares distantes (e próximos). Por exemplo, na dupla de palavras "uno e diverso", no caso de Leoa e Tuna, elas percorreram por diversas palavras até chegarem – momento no qual as duas pessoas encontram a conexão – na palavra "livro".

3.1.1.2 Roda de conversa para explosão de sentimentos

Nesse espaço, por meio de uma roda de conversa, convidei os jovens a explorarem a representação de diversos sentimentos; entre eles, os obstáculos, que frequentemente nos atrapalham em sermos autênticos, associados à coação para nos encaixarmos a um ideal preestabelecido; a sensação de pressão, que está intrinsecamente ligada à coação da produção; e, por fim, o *burnout*, que é um esgotamento emocional. O método de expressão era livre, permitindo aos participantes assim manifestarem seus sentimentos da forma que mais conversasse com suas profundezas.

¹³ No momento da atividade, as frases estavam ocultas.

Figura 11 – Apresentação para a construção da "explosão de sentimentos"



Fonte: Elaborada pelo autor.

Em relação aos obstáculos que nos atrapalham de sermos nós, os jovens decidiram capturar uma foto como forma de expressão – cuja representação não irei compartilhar para preservar as suas identidades. A foto era composta por uma pessoa iluminada de um lado segurando uma corda imaginária, em oposição a outros jovens – a sociedade –, dispostos no lado contrário. Em seus processos criativos sobre qual forma representar, os jovens, que estavam bem sérios e pensativos, com risadas (talvez de nervosismo), chegaram a uma conclusão de forma breve. Ao perguntar qual foi a essência da ideia nessa expressão, as respostas se deram assim:

A ideia da foto partiu da discussão frente à questão proposta, em que discutimos que a vida contemporânea – sociedade, família, capitalismo, necessidade de aprovação etc [questões abordadas na atividade do sentimento de pressão] – configura os obstáculos para expressarmos quem somos. Dito isso, concluímos que a vida é um eterno ‘cabo de guerra’, em que, de um lado, está nosso ‘eu’ tentando existir com todas as suas forças frente aos estímulos e pressões. Do outro lado, está esse ‘combo’ já mencionado, quase sem fazer esforço para puxar a corda, pois tem toda a vantagem. Nesse caso, a corda somos nós, puxados dos dois lados, que representam os dilemas da nossa existência e também a busca pelo equilíbrio entre o prosaico e o poético (Tuna).

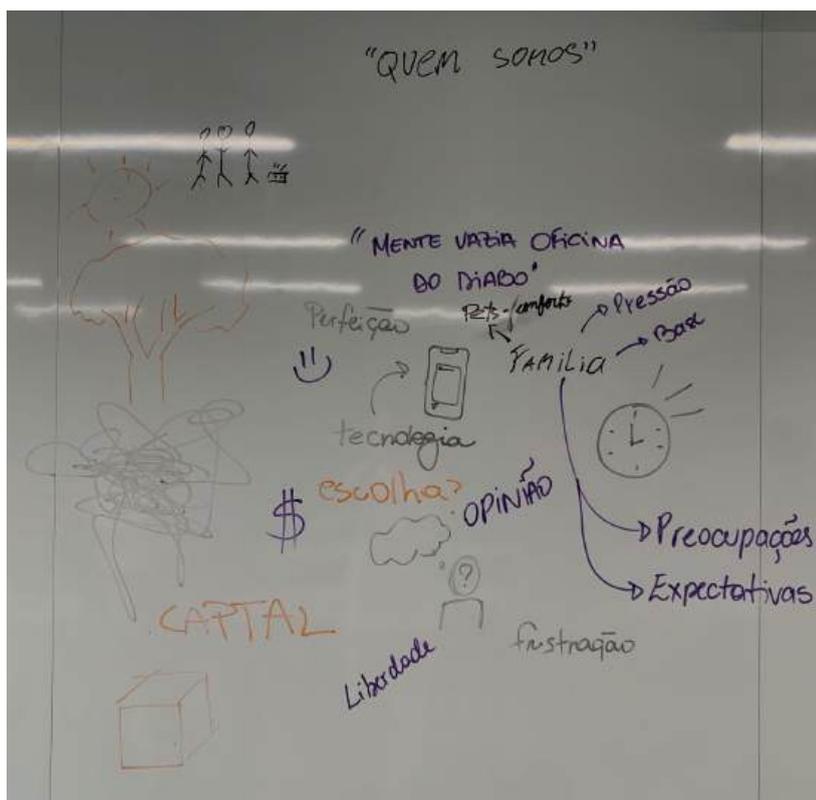
Uma outra interpretação foi esta:

Pensamos sobre como estamos, constantemente, ‘de frente’ para a sociedade, para a cultura, para nossa família e o que esperam de nós. É como se fosse um cabo de guerra, em que pensamos quem somos e do

que gostamos e o que queremos, mas somos o tempo todo impactados e 'direcionados', de alguma forma, por esses elementos (Formiga).

Na representação do sentimento de pressão, relacionada à coação de desempenho, eles foram para a parede desenhar e escrever (Fotografia 1).

Fotografia 1 – Expressão sobre o sentimento de pressão



Fonte: Registrada pelo autor.

Observando-os, percebi que estavam todos se pronunciando, ativos e bem envolvidos. Estavam todos de pé, em círculo, em frente à parede/quadro onde estavam escrevendo. Pareciam tensos, soltos, nervosos, leves e emotivos. Depois, pedi que cada um comentasse sobre o que acrescentou. Os comentários, pode-se dizer, foram muito conectados, ou seja, houve uma harmonia de emoções. Eles comentaram bastante sobre o sentimento de frustração. Uma das falas que evidencia isso foi a seguinte:

Hoje vivemos com a sensação de que estamos sempre atrasados e desatualizados. [...] Todos esses estímulos geram uma sensação constante de insatisfação, comparação e, conseqüentemente, frustração. Essa frustração está muito ligada ao resultado da busca constante e até mesmo

obsessiva por produtividade e eficiência, sendo também uma representação da ideia de que não temos tempo, quando, na verdade, o tempo está aí o tempo todo. Mas esse tempo não é mais 'nosso', mas sim do capitalismo expresso na coação de produção. Enfim, acredito que estamos sempre atrasados, correndo contra o relógio – em todos os aspectos da vida: estamos sempre 'devendo algo' em alguma esfera da vida e, por isso, acabamos (novamente e repetidamente) sem tempo para nós mesmos (Leoa).

Uma outra reflexão erguida foi sobre o nosso jeito de se apresentar às pessoas, sempre nos definindo a partir do trabalho. Nessa parte, eles se perguntaram: "Quem somos para além do nosso trabalho? Estamos vivendo uma 'crise de identidade' coletiva?". E, ainda, um outro *insight muito relevante* dos jovens foi sobre a nossa liberdade de viver, quando apontaram a seguinte ideia: "Muitas vezes, nem paramos para pensar sobre algumas coisas, só estamos ali, existindo e cumprindo expectativas".

Em relação à representação do sentimento de *burnout*, os jovens, novamente, escolheram se expressar através de uma foto – cuja representação não irei compartilhar para preservar a identidade dos jovens. A foto era de um rosto de um dos jovens com os olhos fechados e no fundo uma imagem que representava uma névoa, um *blur*, um fundo de água. Eles estavam em uma roda, construindo sua ideia para a expressão. Todos estavam ativos, se manifestando e bem pensativos. Explicando o sentido da foto pensada por eles, disseram o seguinte:

A ideia da foto partiu da interpretação da sensação de um burnout. No caso, a impotência, o sufocamento, o desespero, o vazio. A sensação de afogamento. Por isso, escolhemos representar um fundo de água turbulenta e escura, características que representam esse 'oceano' que não é calmo nem azul, mas melancólico, revoltado e até assustador. Já a representação dos olhos fechados e do semblante 'neuro' partiu justamente desse sentimento de vazio e desesperança, como se perdêssemos a nossa alma. O enquadramento da foto escolhido também é bastante impactante, pois é como se fosse um retrato – a personificação do burnout (Tuna).

Uma outra colocação sobre a expressão foi esta: "É uma representação do sentimento de não ter saída, de estar submerso nos problemas e na vida em que nos sentimos exaustos, submersos dentro de nós mesmos e não achando uma saída" (Camaleão).

3.1.1.3 Construção de cenários

A ideia aqui foi construir quatro cenários de forma colaborativa com os jovens. Fiz uma apropriação da técnica surrealista de *cut-up*, que é um método em que um

texto é cortado aleatoriamente e rearranjado para criar um novo texto. Utilizei seis dos meus próprios livros, de conteúdos prosaicos e poéticos, sorteando-os. A cada sorteio, uma página era escolhida ao acaso e, em seguida, uma frase era selecionada aleatoriamente. Repeti esse processo até reunir trinta e duas frases (ver Figura 13), variando e sorteando, a cada rodada, um livro diferente dos seis. Na tarde da reunião, concebi uma maneira de construir cenários: apresentei 32 bolinhas, cada uma com um número correspondente. Cada número representava uma frase, daquelas já sorteadas, embora os jovens não soubessem qual número correspondia a qual frase. Assim, cada jovem escolheu um número aleatório de forma a acomodar os 32 números nos quatro cenários. Ou seja, foram dispostos oito números/frases para cada cenário. Após a revelação das frases, coube aos jovens a tarefa de organizar as oito frases de cada cenário em um parágrafo, podendo reordená-las à vontade para dar o sentido que eles quisessem e até mesmo alterar a voz, se julgassem que isso acrescentaria mais profundidade ao significado. Assim, a intenção era ver qual sentido criariam a partir das frases sorteadas.

Figura 12 – Apresentação e slide do Miro da atividade "Construção de cenários"



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 13 – Frases sorteadas para a atividade "construção de cenários"



Fonte: Elaborada pelo autor.

E assim, a partir de frases fortes e cheias de poesia, os jovens criaram os cenários ao darem novos sentidos às frases. A seguir, apresento a forma como tais frases ganharam corpo e vida. Porém, antes, quero destacar que, depois de os cinco jovens cumprirem a atividade, fiz contato com o Desenhando Unisinos – movimento estudantil que promove espaços para desenhar e desenvolve projetos com diversos clientes –, ou seja, outros diferentes jovens, para criar uma arte para cada cenário com base nos parágrafos produzidos. Decidi propor esse intercâmbio de relações como forma de complementação à pesquisa, para ver como outros jovens interpretariam aquilo e qual sentido dariam através da arte visual. Os cenários, então, se apresentaram assim:

Cenário 1: Em algum lugar de um lugar, onde o avesso do inverso começa a ver e ficar, percebo que hoje o objeto sou eu. Tem vezes que tenho vontade que nada mude, vou ver, mudar é tudo que pude, me vejo mecanizada, robotizada, desumanizada. A minha memória não era nada mais além de um amontoado de detalhes sem importância. Abeirei-me do tronco caído e deparei-me com a exuberante manifestação das violetas. A alma forte conserva o repouso, move-se lentamente e sente uma relutância frente ao demasiadamente-vivaz, o estado da alma se desprende de si próprio.

Figura 14 – Construção visual do Cenário 1



Fonte: Arte desenvolvida pelo Desenhando Unisinos pelos estudantes Rafael Rocha e Santhiago Lautert.

Cenário 2: De qualquer hexágono, veem-se os andares inferiores e superiores: interminavelmente. Naquele instante, o besouro voou e saiu ao ar claro do dia. Agora, ele passa em toda parte, alça-se no alto ou se aninha em lugares onde nenhum olho humano jamais pôde se aninhar. Há zonas que ainda não me foram reveladas, não a vida ativa, mas só a vida contemplativa é que torna o homem naquilo que ele deve ser. Tomo um susto, como quem se perde no exato lugar onde está. Ele aparece e desaparece, dilata-se e se encolhe, passa da microscopia à macroscopia e assim o efeito óptico da ubiquidade faz a metamorfose do objeto. Aceitava mal que aquilo fosse só o que era.

Figura 15 – Construção visual do Cenário 2



Fonte: Arte desenvolvida pela colega Eduarda Souto.

Cenário 3: Fazemos como se nada fosse mudar até que tudo se altera de uma vez só, pois são de caráter cíclico. Estou lúcida para além da minha humanidade, separada do meu corpo e ainda habitando nele, buscando a cor dos meus olhos. A cena é carregada de emoção e a emoção é projetada na cena. Tem um valor lúdico espetacular e de estímulo à sensibilidade. O que interessa, a partir de premissas, é chegar a uma conclusão, digamos apenas o que ela é: uma presença afetiva.

Figura 16 – Construção visual do Cenário 3



Fonte: Arte desenvolvida pelo Desenhando Unisinos pelos estudantes Rafael Rocha e Santiago Lautert.

Cenário 4: O vazio de sentido faz com que nos comuniquemos sem pausa e sem interrupção, as pessoas desentenderiam o que se deparava diante dos seus olhos. Debruçado num buraco vendo o vazio ir e vir, estou me transformando em algo que ignoro; isso fala através de mim. Ontem, coisa inteira. Hoje, apenas manchas. O abisma em outros labirintos mais inextricáveis e heterogêneos. Vai vir o dia quando tudo que eu diga seja poesia, versos que não possuem uma forma própria, mas apenas indicações silenciosas e veladas de personalidade.

Figura 17 – Construção visual do Cenário 4



Fonte: Arte desenvolvida pela estudante Manoela Valadares.

3.1.2 Atividades individuais realizadas em casa

Neste capítulo, irei apresentar as atividades concebidas por mim na plataforma Miro para os jovens refletir, sentir e desenvolver os exercícios ao longo de um período de três semanas, permitindo-lhes um espaço de privacidade e a liberdade de entregar a expressão do jeito que sair. Em cada título de capítulo, há a presença das aspas. O que está dentro delas é o como se desenrola a atividade, é a técnica, de criação autoral, usada para atingir os objetivos.

3.1.2.1 Atividade "Zero estímulo"

Essa prática teve como objetivo descobrir os pensamentos que surgiam nos jovens ao desacelerar, ao parar, ao ficar em uma situação de zero estímulo, como se fosse uma experiência em uma sala branca. O enunciado consistiu em propor que

ficassem olhando para a parede, sem contato com outras pessoas ou informações, por quinze minutos. Em seguida, eles tinham que escrever sobre todos os sentimentos e emoções que apareceram durante aquele tempo. O propósito foi entender como os jovens se sentiam quando não estavam consumindo informação nenhuma e quais eram suas preocupações cotidianas. A técnica de pesquisa usada aqui foi a de zero estímulo, ou seja, o como eu provoquei a reflexão das emoções dos jovens.

Figura 18 – Slide desenvolvido para a atividade "Cero estímulos"

o que o parar provocou de pensamentos?

atividade zero estímulo

contato consigo...

fique numa situação de zero estímulo, como se fosse uma experiência numa sala branca por 15 minutos.

refletir e escrever ou tentar representar do jeito que quiser sobre como se sentiram no processo e os pensamentos que surgiram



Fonte: Elaborada pelo autor.

Pude perceber diversos achados nesse “parar” dos jovens. Claro, essa capacidade de percepção se deu por meio da leitura das obras de Han (2015; 2021a; 2021b). Nos descobrimentos que apareceram, houve a presença – o que aconteceu em todas as atividades – dos sintomas da sociedade do cansaço: a aceleração incessante que caracteriza seus dia a dias, a qual dificulta a reconexão com suas almas a habilidade de reconhecimento de aspectos essenciais de suas vidas quando param “de correr”; a inquietação relacionada ao trabalho, a qual os persegue mesmo fora do horário de trabalho; e, por fim, a incapacidade de manter o controle sobre suas ações em meio ao caos do cotidiano. O primeiro achado surgiu a partir da fala de Coelho Branco, que optou por não fazer esse exercício de zero estímulos. Ao justificar-se, ele disse o seguinte:

Essa é difícil de começar... Eu não quero parar para fazer isso e nem consigo. Eu estou num momento de estudo, de trabalho, muito acelerado. Não quero perder tempo. Quando eu leio sobre, me parece interessante, me dá vontade de fazer, mas, quando eu tô livre, não quero parar para fazer (Coelho Branco).

O segundo achado sobre o reconhecimento ao parar emergiu das palavras de Tuna:

A falta de estímulos faz a gente olhar para si. Foi bom. Senti a necessidade de me reconectar comigo mesma. Meus desejos, meus sentimentos, minhas memórias, meu corpo e minha imagem. Esse tempo me fez refletir sobre a necessidade de olhar mais pra mim. A importância e o valor que há em se reconhecer. Acho que tá tudo tão conectado: falta de tempo (ou prioridades) de reflexão interna causa a desconexão com a imagem. Enfim, sinto minha mente clara, limpa. É bom olhar para si. Foi como encontrar uma amiga. Um reencontro, para assim dizer (Tuna).

E o terceiro achado, relacionado à falta de controle sobre nossas atividades do cotidiano, foi manifestado por Joaquina: "Passei o dia ardendo por fazer coisas que não fiz, e afundei lentamente em coisas que não quis. [...] Queria ouvir menos os outros – e sentir menos seus cheiros".

3.1.2.2 Atividade "Suspendendo a consciência"

Nesta atividade, a ideia era, criando a técnica de suspender a consciência dos jovens para, se possível, extrair símbolos e emoções repletos de detalhes e significados. Enfim, o objetivo era entender o que existe nas profundezas desses sujeitos. Pedi para escreverem sobre seus sonhos logo após acordarem e depois representá-los como quisessem.

Figura 19 – Slide desenvolvido para a atividade "Suspendendo a consciência"

atenção aos sonhos...

escreva o que lembra quando acordar

depois, expresse seu sonho como bem entender, se por um moodboard, se por uma colagem de imagens e palavras, se um texto, se um desenho...



The illustration shows a stylized, orange, round character with closed eyes and a pink mouth, lying in bed. From the mouth, a stream of colorful, multi-colored smoke or vapor rises into the air. The character is positioned between a white pillow and a dark blue blanket. The entire scene is set against a white background within a square frame.

Fonte: Elaborada pelo autor.

Nesse exercício, algo que foi recorrente foi a não lembrança dos sonhos, e, por isso, houve poucas expressões a respeito. Isso, de alguma forma, mostra a falta de reconhecimento das pessoas com suas emoções, a ausência de conexão consigo próprio. De acordo com Sidarta Ribeiro (Sonhos, 2020; TV Brasil, 2020), o sonho pode ser entendido como um momento em que a gente toma contato com desejos e temores muitas vezes não reconhecidos por nós.

Porém, mesmo sem muitas expressões, *insights* valiosos apareceram. Um deles foi como a jornada de trabalho, ao nos deixar acelerados e preocupados demais, pode atrapalhar nosso contato com o subconsciente e, portanto, com nós. Isso ficou claro na fala de Joaquina: "Eu estou há três anos sem férias, mas agora, uma semana antes de a gente começar essa pesquisa, eu tive cinco dias de férias. E eu tive sonhos tipo como não sonhava há muito tempo".

3.1.2.3 Atividade "Interpretações da vida com cinema"

Nessa prática, pensei em uma técnica que pudesse ajudar a identificar e interpretar emoções, narrativas e marcas dos jovens através do cinema. Pedi para que os jovens assistissem a dois filmes: "O cavalo de Turim" (2011) e "Memento"

(2000)¹⁴. Esta atividade visava explorar filmes que trabalhavam o conceito de tempo e fruição em suas narrativas, a fim de resgatar insumos para o projeto. Li diversas críticas a respeito de uma variedade de obras cinematográficas e escolhi três peças para assistir e estudar mais a fundo suas reflexões. Essas obras foram "Morangos Silvestres" (1957), filme dirigido por Ingmar Bergman que aborda temas como a reconciliação emocional, a busca por sucesso em detrimento de conexões emocionais, a aceitação das imperfeições da vida e também a presença da dualidade entre prazer e azedume na vida; "Memento" (2000), filme dirigido por Christopher Nolan que metaforiza a representação da mente do homem pós-moderno, trata sobre o conceito de memória e (o mais importante) acontece em três linhas de ação, resultando em uma verdadeira avalanche de informação e um quebra-cabeça difícil de ser montado; e "O cavalo de Turim" (2011), obra dirigida por Béla Tarr e Ágnes Hranitzky que, em contrapartida à abordagem de Nolan, utiliza pouca informação na narrativa e oferece um verdadeiro espetáculo da monotonia e da negação do prazer. Esse filme, que envolve a impossibilidade da vida diante de sua escassez, trata da rotina monótona e da sensação de estagnação que permeiam as vidas dos personagens, revelando a ausência da fruição e contemplação. Conta, ainda, em sua abordagem, com uma narrativa feita em longas tomadas estáticas e com pouquíssimos diálogos, convidando o espectador a refletir com calma sobre cada cena e a se envolver profundamente com as emoções e pensamentos dos personagens. Após a investigação dessas três peças, estudando suas traduções da realidade e refletindo sobre isso – momento de muito enriquecimento à minha pesquisa –, decidi prosseguir, para as atividades, com as obras de Nolan e de Tarr e Hranitzky.

Para a atividade com os dois filmes, busquei saber e entender quais emoções foram evocadas nos jovens ao verem os filmes, compreendendo como elas aconteceram. Para isso, pedi para que compartilhassem reflexões e pensamentos sobre cada obra, a fim de entender as interpretações subjetivas de cada um sobre o que era tratado nas peças através do sentimento estético do cinema.

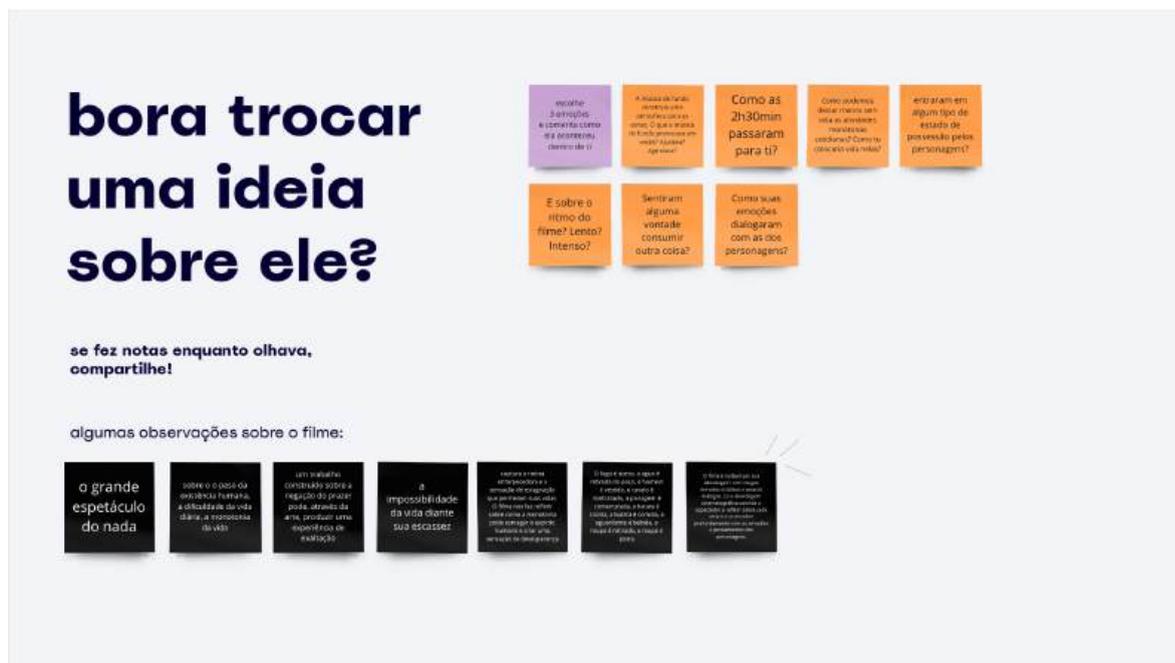
¹⁴ "O cavalo de Turim" (2011) está disponível na plataforma *Youtube*, e "Memento" (2000) está disponível na plataforma *Prime Video*.

Figura 23 – Slide desenvolvido para a atividade "Interpretações da vida com cinema" (questionamento sobre as emoções)



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 20 – Slide desenvolvido para a atividade "Interpretações da vida com cinema" (interpretações sobre os filmes)



Fonte: Elaborada pelo autor.

Acredito que, como resultado dessa tarefa, o que mais se destacou foi a sua não realização e a justificativa quase similar dos jovens. Das seis pessoas, duas assistiram a alguma obra; destas, apenas uma assistiu às duas obras. Comentários

como "Não deu tempo, estou numa correria, trabalho, faculdade" e "Eu iria ficar culpada porque eu podia estar fazendo coisas que eu deveria estar fazendo e não vendo um filme, tá ligado?" são exemplificativos de um sentimento que foi comum à maioria dos jovens.

Contudo, certas observações, emoções e reflexões sobre o filme de Nolan que foram levantadas merecem destaque: "Esse filme me faz querer aproveitar mais a vida, os momentos cotidianos, saborear as trivialidades da vida"; "Às vezes, a busca excessiva por propósito é exatamente o que nos faz miseráveis"; "Fiquei incomodada pela filha, como se ela orbitasse a vida do pai e não desempenhasse papel principal na própria vida – algo que acontece nas nossas vidas. Às vezes, somos a filha e o pai, a sociedade..."; "Até que ponto muitas vezes não somos assim também, vivendo na repetição automática de tarefas e perdendo a fruição da vida?". Das observações acerca do filme de Nolan, outras riquezas apareceram: "Me faz refletir muito sobre a necessidade de parar para sentir. No caso, o personagem podia reconhecer algumas coisas ao interpretar as sensações frente a elas. Quais cheiros, cores, palavras ou cenas surgem?"; "Algo que me fez pensar foi como não ter lembranças é não ter um pedaço valioso de si mesmo".

3.1.2.4 Atividade "Dimensão poética"

Inspirada na obra de Morin (2017), esta atividade buscou desvelar como os jovens alimentam a sua dimensão poética. Em seu livro, Morin aborda que, na vida humana, há uma espécie de bipolaridade: uma parte prosaica, na qual fazemos coisas por obrigação no cotidiano, muitas vezes sem experienciar o prazer; e outra poética, na qual florescemos e nos conectamos com o mundo que nos cerca. Busquei então, a partir disso, entender como os jovens alimentavam sua dimensão poética, como se dava a relação entre essas partes neles e ainda se eles acreditavam que a coação de produção e o consumo desenfreado de informação prejudicava o enriquecimento da poesia em suas vidas. Enfim, queria compreender como era o "tempo poético" deles.

Figura 21 – Slide desenvolvido para a atividade "Dimensão poética"

vamos falar da dimensão poética em nós?

na vida humana há um espécie de bipolaridade:

uma parte prosaica, na qual fazemos coisas por obrigação, quase sempre sem experimentar o prazer; e a outra parte poética, na qual florescemos e nos conectamos com as coisas e o mundo que nos cerca.

o consumo de produção e o consumo de estímulos desenhado, arrapalha e mantém a dimensão poética?

como você alimenta o lado poético da sua vida humana

como é a relação da parte prosaica e a poética na sua vida?

expresse as respostas como quiser!

The slide features a light blue background with a large white cloud-like shape containing three yellow boxes with text. A black silhouette of a person with arms raised is positioned in the center. A yellow box with text is located to the right of the silhouette. A white line starts from the bottom left and curves upwards towards the top right, ending near the cloud shape.

Fonte: Elaborada pelo autor.

Tuna criou um *moodboard* (Figura 22) para falar sobre seu lado poético.

Figura 22 – *Moodboard* produzido por Tuna como expressão

chorar

reconectar

I am rooted, but I flow.

tentar

expandir

movimentar

criar

refletir e silenciar

The moodboard is a collection of images and text labels arranged on a light gray background. The labels are: 'chorar' (cry) at the top, 'reconectar' (reconnect) at the bottom left, 'I am rooted, but I flow.' in a white circle at the bottom left, 'tentar' (try) at the bottom center, 'expandir' (expand) at the bottom center, 'movimentar' (move) at the bottom right, 'criar' (create) at the bottom right, and 'refletir e silenciar' (reflect and be silent) on the right side. The images include a person eating spaghetti, a person lying on a patterned mat, a person swimming in the ocean, a person holding a large piece of bread, a person in a yoga pose, and a paint palette.

Fonte: Elaborada por Tuna.

A jovem enfatizou que, cada vez mais, percebe que faz (o que alimenta sua poesia) através do movimento – manifestado de diferentes maneiras. Para ela, não existe vida sem isso; talvez por isso, ela sinta que, para alimentar quem é, precisa fluir, transformar e expandir. Nas palavras dela, "tudo isso me tira do lugar e me coloca de volta em mim". Um momento forte e expressivo ao conversar com Tuna foi a sua emoção, seu choro, enquanto contava sobre seu processo. Comentou que esse tempo, esse momento que projetei aos jovens, fez com que ela pudesse reconhecer várias emoções, e uma delas foi o fato de ela, em meio ao cotidiano prosaico, deixar essa dimensão de lado. Colocou, assim, por cima de seu *moodboard*, um retângulo escuro opaco representando seu lado prosaico, muitas vezes dominante.

Formiga, por sua vez, destacou o poder de como os outros nos ajudam a perceber as coisas ao nosso redor. A respeito disso, ela disse o seguinte: "Acho que sempre é possível observar mais. E acho que eu e meu namorado nos ajudamos a olhar para os detalhes". Um outro comentário seu não passou batido:

Acho que estamos acostumados a consumir, a receber pronto, o tempo todo, que não temos espaço para a demora, para o processo criativo. Ou seja, para ver o lado poético, o lado que está além do que nossa atenção mais superficial consegue captar (Formiga).

Leoa, em seu momento, compartilhou esta mensagem:

A primeira coisa que vem à minha mente é uma imagem de mim mesma, por volta dos cinco anos. Um ser cheio de atenção e presença, que reparava nos cheiros e sabores, que dançava ao ritmo de qualquer música e buscava diversão em atividades tão simples quanto ajudar a minha avó a regar as plantas. Recordo da alegria de descobrir que eu poderia criar uma chuva simulada se apertasse a ponta da mangueira, e que eu ainda poderia criar um arco-íris naquele movimento todo. Hoje, percebo uma nova pessoa, uma versão que me faz realizar cada atividade como obrigação, que tem dificuldade de estar ali por inteira (Leoa).

Por fim, Joanhina expressou-se através de um texto "diário". Nele, surgiram trechos como os seguintes: "Um dos meus maiores medos [e temas de terapia] é sucumbir ao prosaico. Eu sinto que ele assombra e domina – ou tenta dominar – tudo ao nosso redor."; "Apesar de muitas vezes eu me perder durante o dia, busco a arte quando posso e quando consigo tempo para ser. Me nutro em cinema e música, escuto histórias e mergulho em novos tipos de pessoas".

3.1.2.5 Atividade "Fotografia"

A intenção desta atividade era entender a visão dos jovens sobre fotografia – uma das sete artes. Inspirado nas ideias de Morin (2014) sobre imagem e no conceito de pedagogia do ver de Han (2015), para nortear os jovens a se expressarem sobre a fotografia, levantei questões como “Vocês percebem elementos, ângulos, enfim, coisas subjetivas na fotografia que no momento, na própria vida, não fica tão evidente?”; “Vocês sentem que a fotografia/representação enriquece a realidade?”; “Como a representação (cinema e fotografia) pode nos ensinar a ver e como ela nos ajuda a perceber?”.

Figura 23 – Slide desenvolvido para a atividade "Como a fotografia é vista"



Fonte: Elaborada pelo autor.

Contando sobre interpretações acerca do poder da fotografia nas nossas vidas, os jovens me brindaram com suas perspectivas. Formiga trouxe a importância da memória em nossas vidas e como a fotografia pode nos mostrar tal memória:

Acho que a fotografia pode nos ensinar a manter registradas, dentro de nós momentos, memórias que nos constituem. Acho também que ela nos mostra que afeto importa, atenção ao olhar importa, observar importa. Ela nos possibilita ampliar a forma de ver o mundo à nossa volta. Ela dá forma para o não dito, para o vivido e experienciado (Formiga).

Joaninha já apareceu com um olhar mais crítico em relação à fotografia:

Tu consegue olhar mais detalhes, perceber outras impressões. Ver como as coisas estavam, ou aparentemente estavam. Tu corta o fator caótico um pouco e pode abstrair em cima dos signos. O problema da foto é que ela é um recorte. Tu pode simular cenários. É só fazer a escolha mais adequada (Joaninha).

Coelho Branco, na sua vez, abordou que, ao congelarmos um momento, um *frame*, isso nos ajuda a apreciá-lo sem pressa. Assim, em uma imagem, a interpretação pode ser muito mais profunda, mesmo que subconscientemente.

Finalmente, Tuna compartilhou sua visão de que a fotografia pode ser a lente com que escolhemos ver aquilo que nos rodeia. Para ela, fotografia é sobre estar atento aos ângulos que ninguém percebe, sendo o resultado de "uma atenção muito grande e um olhar muito sensível".

3.1.2.6 Atividade "Relação com a música"

Na busca por um novo tempo que colaborasse com o sentimento estético, dediquei-me à compreensão da influência da música na vida dos jovens. Com isso, queria desvendar o que essa forma de expressão provocava, como os jovens se relacionavam com ela e como o "eu" se revelava através de suas notas.

Figura 24 – Slide desenvolvido para a atividade "Música na sua vida"



Fonte: Elaborada pelo autor.

Por fim, a música. O exercício mais fácil de fazer – como apontado pelos jovens. O especial, aqui, se deu por meio de algumas interpretações: o poder de transformação da música dos estados emocionais; a presença total dela no mundo, pois nada é sem música nessa vida; e a habilidade da música em fazer nos aproximarmos de pessoas, nos ensinar e nos inspirar. Alguns comentários feitos pelos jovens demonstram esses sentimentos: "Então, a música pra mim se faz transcendental. Eu me arrepio, me nutro, me assusto às vezes com tudo o que eu sinto. A música me dá esperança, é espiritual e mundana. Me leva longe e me faz presente"; "Ela é o saber que, se fechar os olhos, se pode sentir coisas novas e ir para lugares outros – estando no mesmo lugar".

Portanto, a Oficina de pesquisa e cocriação foi um grande ensinamento sobre, principalmente, as diversas técnicas e formas de condução que uma pesquisa qualitativa pode ter. A maneira como a Oficina inspirou e enriqueceu meu projeto, em relação ao entendimento não só do público-alvo e de seus desdobramentos, mas também de diversos aspectos ocultos na complexidade humana, foi imensa. Por meio das interações, ações e reações, ditos e não ditos, pude compreender os problemas e narrativas de elementos essenciais do tema projetual. Foi, sinceramente, uma experiência de aprendizado gigante para meu desenvolvimento como designer.

Cada atividade pôde contribuir de maneiras singulares para o desenvolvimento do projeto. As diversas expressões de cada exercício serviram como gatilhos para seguir o percurso criativo. Em outras palavras, a forma como os resultados impulsionaram os passos seguintes do projeto teve o efeito de desencadear novas possibilidades e caminhos. E foram a partir desses novos efeitos que o sistema-produto-serviço do projeto nasceu. No capítulo a seguir, descrevo sobre o que consiste a entrega final – que, como verás, leitor, não se esgota neste Trabalho de Conclusão de Curso.

4 ANTENA PROIÉSICA – SISTEMA-PRODUTO-SERVIÇO

*Oh, what a time that will be
Oh yes, we'll wait, wait, wait and see
We'll count the stars up in the sky
And surely we'll never die
(Bunny Wailer, 1976)*

*I've got this light
and the will to show.
(Eddie Vedder, 2007)*

*Try my best to live good
yes, yes, yes
(Burning Spear, 1975)*

Antes de detalhar o sistema-produto-serviço do projeto em si, quero contar a curiosidade por trás da escolha do nome escolhido para o projeto: "Antena Proiésica". O termo "antena" surgiu das loucas viagens reflexivas provocadas pelos disparos do movimento projetual "Construindo cenários". Conforme descrevo mais adiante no capítulo cinco, ao trabalhar com uma outra cadeia significativa, que vai além da mera representação daquilo sendo investigado, cheguei, com o disparo da frase "Vai vir o dia quando tudo que eu diga seja poesia", produzida pelos participantes no Cenário 4, na interpretação de uma aspiração a algo mais profundo, poético e significativo de expressão. A, hipoteticamente, algo que supere as limitações da linguagem comum. Isso me levou a questionar o seguinte: "o que pode transcender a linguagem comum?"

Guiado por essa indagação, segui meu caminho de abdução e criação de hipóteses, chegando na ideia de "telepatia". Nesse percurso de brincar com conceitos para os extrapolar, mantendo um pé na realidade, imaginei essa capacidade como uma antena ou rede sensível capaz de sentir, interpretar e transmitir pensamentos e sensibilidades. Buscando aplicar essas reflexões de forma prática, questionei-me sobre como poderia desenvolver um meio e produto que pudesse funcionar como essa antena sensível, capaz de perceber e compartilhar sensibilidades proiésicas, expandindo-as e as fazendo evoluir.

A partir dessa brincadeira, cheguei em um sistema-produto-serviço que visa acarretar uma nova mobilização e corrente sociocultural. Ele se apresenta em dois formatos e momentos:

- **Momento A:** apresentação de um canal colaborativo digital, acompanhado de conteúdos e design visual. Tal produto, cujo papel é ocasionar novos pensamentos e sensibilidades, é responsável pela transmissão e evolução do projeto.
- **Momento B:** realização, como experimento, da primeira¹⁵ oficina do projeto. Essas oficinas têm o papel de ocasionar sensibilidades proiéticas e de operar como um convite para descobrir e criar formas possíveis, pelas quais se pode furar a sombra escura prosaica para dar luz às cores internas de cada indivíduo, ocultadas pelo esmagamento da dimensão prosaica sobre a poética. Além disso, é também sua intenção conectar os sujeitos para a construção da rede comunitária projetante¹⁶.

Ambos os momentos têm o objetivo comum de criar oportunidades para que os sujeitos venham a refletir, expressar e sentir sensibilidades proiéticas. No entanto, eles se diferenciam em um aspecto temporal. O primeiro momento, a criação e lançamento do canal digital no Instagram, foi iniciado junto à construção deste trabalho, mas não se encerra nele. Assim, postagens, reflexões e trocas propostas entre os participantes aparecem aqui de forma embrionária – a ideia é que o canal continue a crescer, fazendo florescer um espaço poético em meio ao prosaico virtual. Por outro lado, o segundo momento, a elaboração do laboratório proiético, já foi desenvolvido por completo, embora o meu desejo seja que outras versões, com outras atividades, sejam criadas a partir do experimento que elaborei neste projeto.

4.1 MOMENTO A: CANAL DIGITAL COLABORATIVO

O momento A desdobrou-se na inauguração e apresentação do canal digital projetante, desenhando-se como uma forma de atuação da antena sensível do projeto. Esse meio colaborativo – uma página¹⁷ de Instagram – serve como uma fábrica e um repositório de sensibilidades proiéticas; um espaço em que as pessoas podem refletir, florescer e se inspirar com a proposta e a perspectiva do projeto,

¹⁵ "Primeira", pois o TCC acaba, mas o projeto não. Ele seguirá vivo; portanto, as oficinas também.

¹⁶ O adjetivo "projetante" significa aquele que desempenha o protagonismo recursivo no projeto. Em outras palavras, o projetante é aquele que é, ao mesmo tempo, um dos produtos do projeto e o seu produtor.

¹⁷ *Link* para acessar a página da Proiética no Instagram: <https://www.instagram.com/proiesica/>.

juntamente com a produção de sensibilidades proiéticas de outros, e, a partir disso, tornarem-se conscientes dos sintomas da sociedade do cansaço e capazes de sentir, perceber e realizar suas próprias expressões para "furar" a sombra prosaica.

O canal digital foi criado na rede social Instagram. Optei por tal plataforma, ao invés de desenvolver um site, por conta de dois motivos: o primeiro, pelo fato de o Instagram ser um dos produtores que potencializa os sintomas da sociedade do cansaço, como a coação de produção, a desnarrativização, a aceleração e a ansiedade (Han, 2015; 2021a; 2021b). Então, a ideia é fazer dele um dos produtores de um tempo de florescimento e vivacidade, em contraponto ao tempo "morto" (Han, 2021a; 2021b) que o uso intenso dessa rede social origina. Em outras palavras, a intenção é dar espaço ao poético em meio ao prosaico – que aparece, e muito, no Instagram. A segunda razão é por conta de o Instagram ter uma funcionalidade de turbinar as publicações, tornando-se possível atingir ainda mais almas com o propósito e visão do projeto.

No canal, a apresentação das ideias de forma de expressão, aquelas que permitem o florescimento da dimensão poética, é feita através de uma composição que envolve um poema com colagens ou *moodboards*. Esse poema serve de guia para as ações e é aberto à interpretações. As imagens presentes na composição carregam e transmitem mensagens da "vibe" da forma de expressão. O objetivo é proporcionar maior liberdade ao acaso, permitindo que o indivíduo que interage com a composição possa produzir e criar conforme sua própria interpretação artística. Ressalto ainda que, além das produções compartilhadas no canal, o intuito é continuar construindo laboratórios proiéticos, como o do momento B, para postar os resultados na página, inspirar novas almas e continuar expandindo a rede comunitária para pintar o cotidiano prosaico da sociedade do cansaço.

O perfil do projeto no Instagram, portanto, além de operar como um estímulo ao florescimento da poesia humana, funciona como um meio de divulgação do projeto, seus desdobramentos, reflexões e propósitos, dando continuidade à sua evolução. A seguir, detalho todos os elementos que compõem a construção do design visual do canal, incluindo alguns processos criativos, os resultados finais, os materiais utilizados na conta do Instagram e alguns mockups para uma melhor visualização do produto.

4.1.1 Concebendo cor ao canal digital

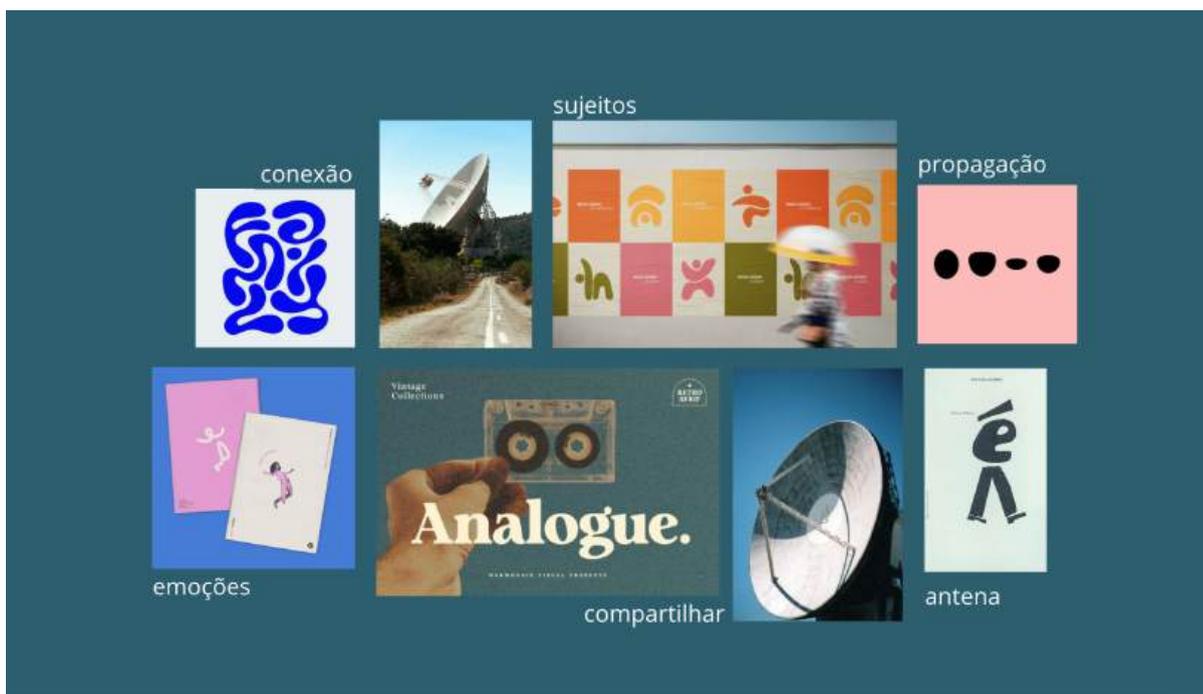
*Then I walk where I'd be shaded by the trees
By a meadow of green
For about a mile
I'm headed to town, town, town, in style
With all my favorite colors, yes, sir
All my favorite colors, right on
My sisters and my brothers
See 'em like no other
All my favorite colors.
(Black Pumas, 2020)*

Nesta subseção, apresento o design visual criado para o canal digital do projeto. É importante salientar que esta parte do trabalho foi elaborada com a única finalidade de dar uma personalidade, uma identidade ao projeto. Não se pretende aqui evidenciar a elaboração detalhada e completa de uma identidade visual tradicional; o foco reside apenas na implementação da cor do canal digital.

A construção do sistema visual para o canal foi guiada pela intenção de integrar conceitos como movimento e sensibilidades, conexões e rede de sujeitos, bem como para suscitar a propagação e expansão provocadas pela antena sensível — as pessoas e o canal digital. A Figura 25 traz a inspiração estética expondo tais elementos. Com essas ideias em mente, desenvolvi uma logomarca principal, um ícone, e defini uma paleta de cores a ser usada tanto na logomarca e no ícone quanto na criação dos materiais — as publicações, da conta de Instagram do projeto. Escolhi também tipografias especiais para conferir uma identidade única ao canal digital.

O canal tem como um de seus propósitos a partilha de conteúdos, referências e ideias para as expressões, bem como das produções criativas dos membros da rede do projeto. Por isso, elaborei, com as partes mencionadas, um sistema gráfico que confere consistência e identidade ao canal. A seguir, apresento esse sistema e os materiais gráficos para os conteúdos da página no Instagram.

Figura 25 – *Moodboard* do design visual

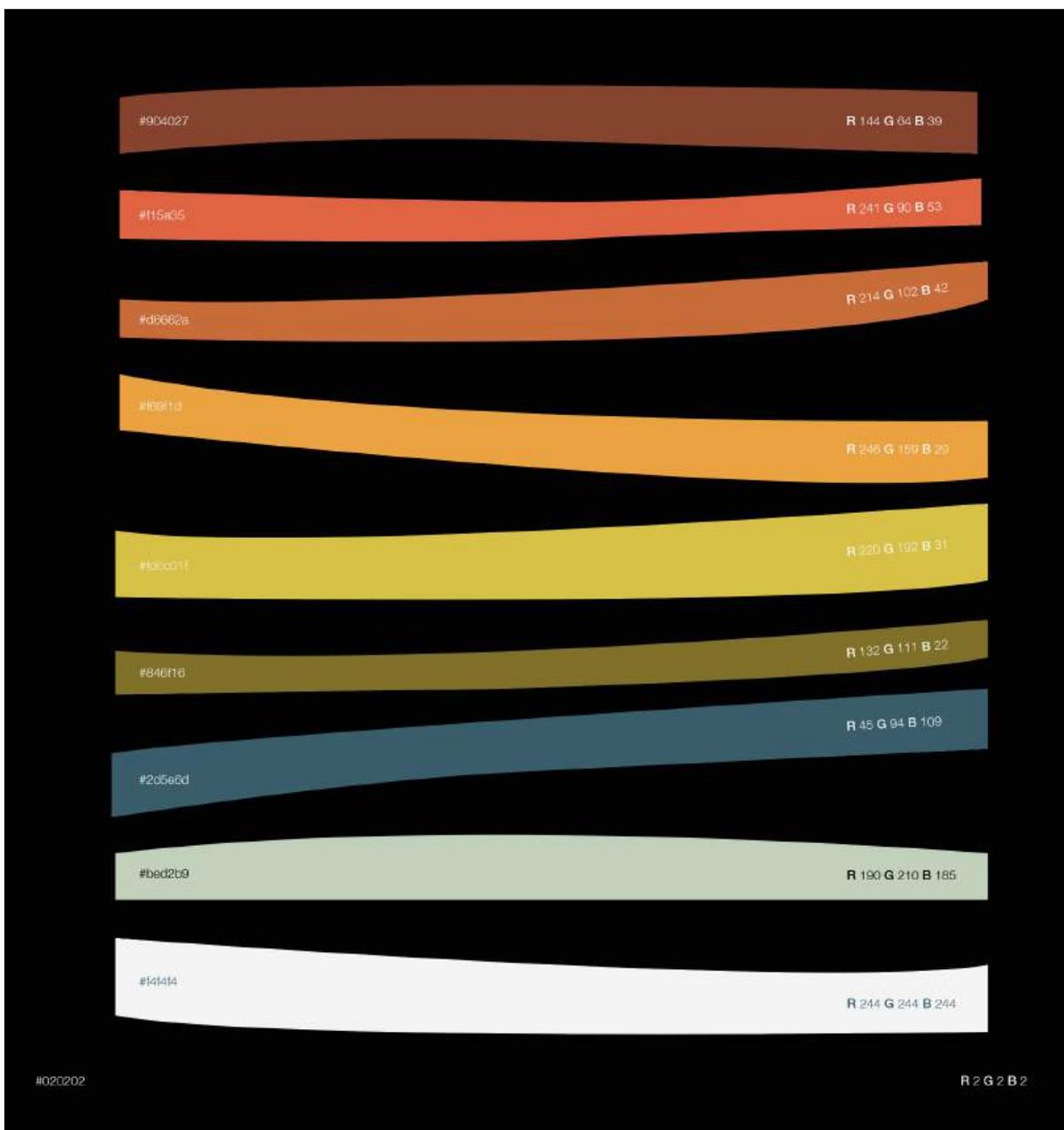


Fonte: Elaborada pelo autor.

Depois de um período contemplando o *moodboard* (Figura 25) que montei para expressar os principais traços da estética que desejava dar ao canal, as ideias e os resultados começaram a aflorar e a se materializar. Para apresentar o design visual do canal digital, nas próximas páginas, compartilho alguns resultados alcançados, juntamente com as curiosidades e as ideias que inspiraram cada elemento. Em outras palavras, não apenas mostro os aspectos visuais, mas também busco envolver a ti, leitor, ao trazer brevemente o processo criativo por trás de cada decisão para essa construção.

A primeira parte do sistema gráfico do design visual foi a concepção da paleta de cores (Figura 26). A sua construção foi inspirada na pluralidade das emoções e pensamentos humanos, refletindo sua complexidade e diversidade. A paleta conta com uma ampla variedade de cores, todas selecionadas para garantir que funcionem harmoniosamente entre si, o que permite uma maior flexibilidade e criatividade no seu uso, ampliando as possibilidades de criação e a aplicação em diferentes materiais visuais.

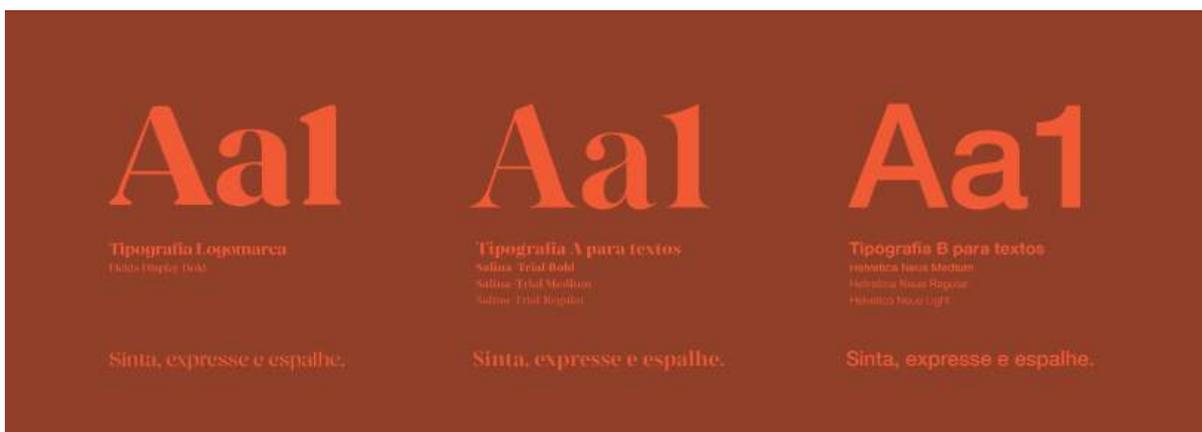
Figura 26 – Paleta de cores para o canal digital da Proiésica



Fonte: Elaborada pelo autor.

Após a definição da paleta de cores, dediquei-me à escolha das tipografias e ao desenvolvimento da logomarca e, ainda, para completar, ao de um ícone versátil, para ser usado de forma independente. A seguir, apresento os resultados desses elementos, detalhando as escolhas feitas e como elas se alinham com a visão do projeto.

Figura 27 – Tipografias para o canal digital



Fonte: Elaborada pelo autor.

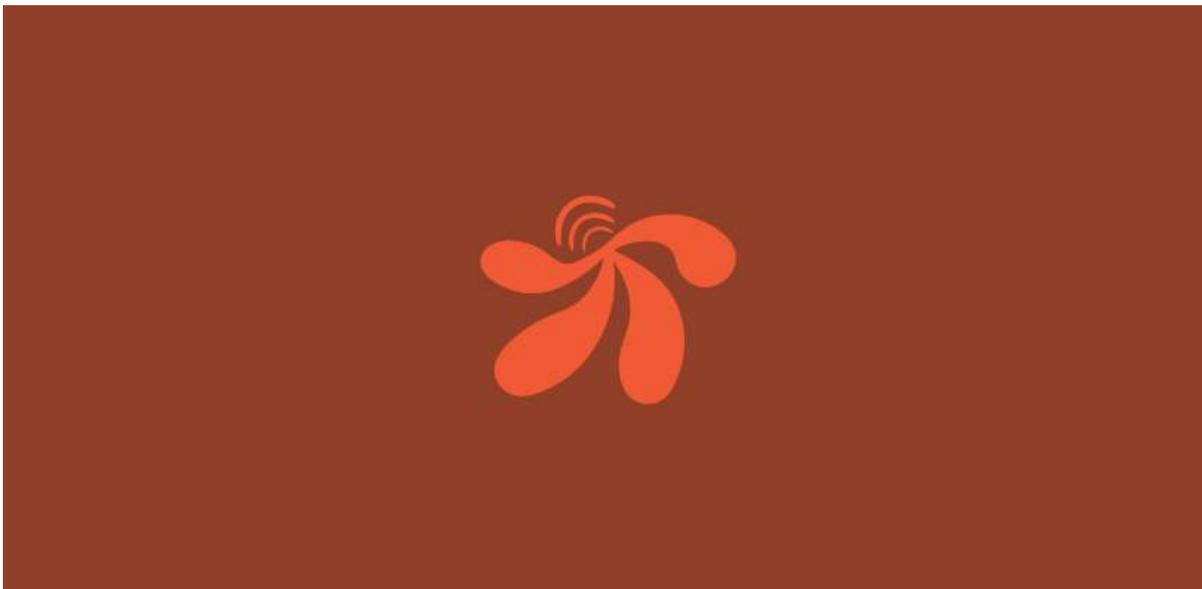
Figura 28 – Logomarca do canal digital e do projeto



Fonte: Elaborada pelo autor.

Contando algumas curiosidades desse resultado e visando a um melhor entendimento do propósito da identidade, começo pela inclinação dada à letra "o". Essa ideia foi pensada para expressar o conceito da antena e seu ângulo tradicional, que é conhecido por permitir uma melhor captação e transmissão. Ao fim da palavra/nome, o símbolo presente foi desenhado com o propósito de transmitir a ideia da "antena" e sua capacidade de transmitir as ondas de pensamento e emoções. Além disso, ele destaca os conceitos de propagação e expansão. A seguir, exponho o resultado da logomarca.

Figura 29 – Logomarca do canal digital e do projeto



Fonte: Elaborada pelo autor.

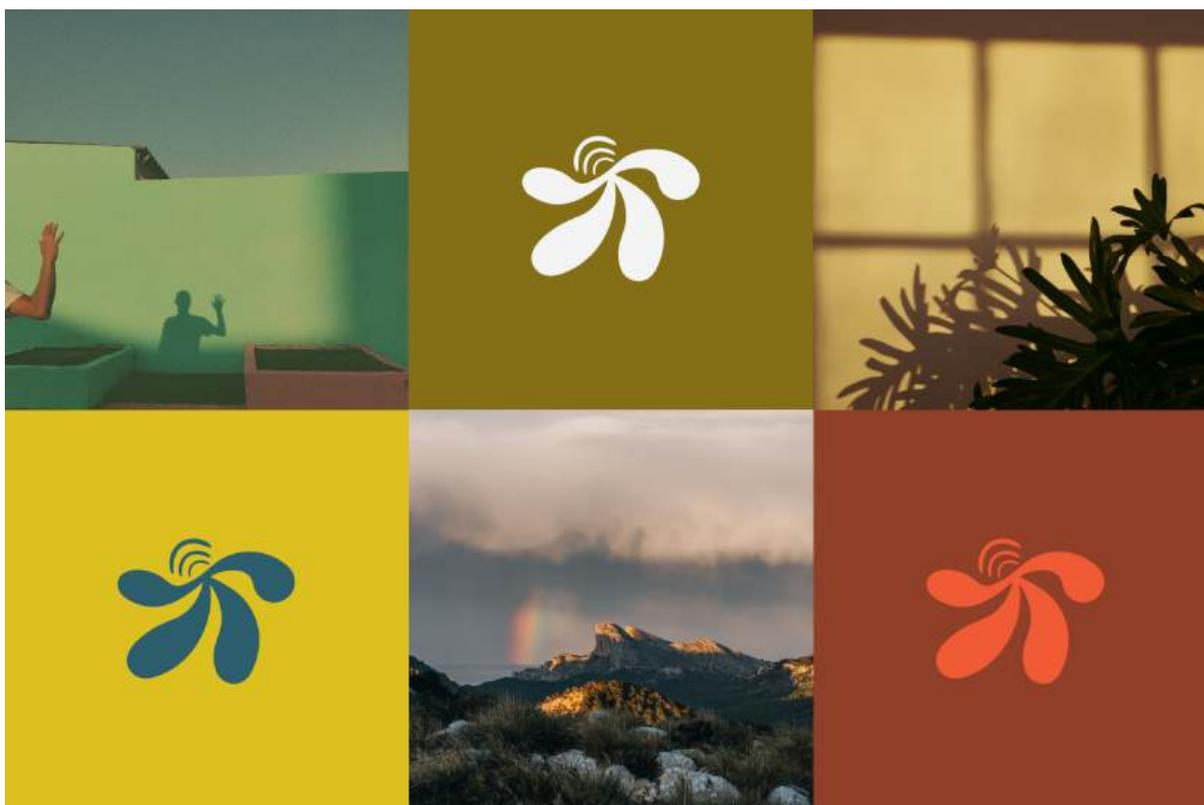
Para a criação do ícone/logomarca da Proiésica, eu queria que houvesse a presença não só do conceito de antena, mas também da figura humana, dos sujeitos da rede comunitária. Então, para isso, o ícone foi concebido como a figura de um sujeito vibrante, em movimento, simbolizando a forma humana e a ideia do movimento corporal que, ao se desdobrar, libera emoções e pensamentos – em analogia ao poder da música descoberto na pesquisa qualitativa. Essa representação visual busca capturar a dinâmica do corpo em ação, refletindo a recursividade entre o físico e o emocional na comunicação e expressão humanas. Buscando assegurar uma maior consistência visual, a construção do ícone da Proiésica foi inspirada no acento presente na letra “é” da logomarca; assim, utilizei-me de seu formato e estilo visual para obter uma harmonia visual, reforçando a unidade do sistema gráfico.

A fim de compor e formar a cabeça do sujeito no ícone, incorporei o símbolo da antena (do projeto) – explicado anteriormente –, com o intuito de transmitir a ideia de que todas as pessoas envolvidas na rede comunitária, com suas emoções e pensamentos, têm um papel relevante no compartilhamento e na expansão do projeto. Ainda, simboliza que cada membro da comunidade é um ponto ativo de transmissão, sendo fundamental para a propagação e o crescimento das ideias e produções do projeto. A reflexão sobre o fato de cada sujeito ser a antena do projeto, esse ponto ativo de transmissão, fundamenta-se no princípio recursivo da

complexidade (Morin, 2015). Tal princípio descreve um processo em que os produtos também atuam como produtores e vice-versa. Isso significa que somos, simultaneamente, influenciados e moldados pelo contexto que criamos e no qual estamos inseridos. Em outras palavras, um membro da rede comunitária do projeto, ao interagir com outros, cria conexões, influencia e é influenciado, construindo e sendo construído.

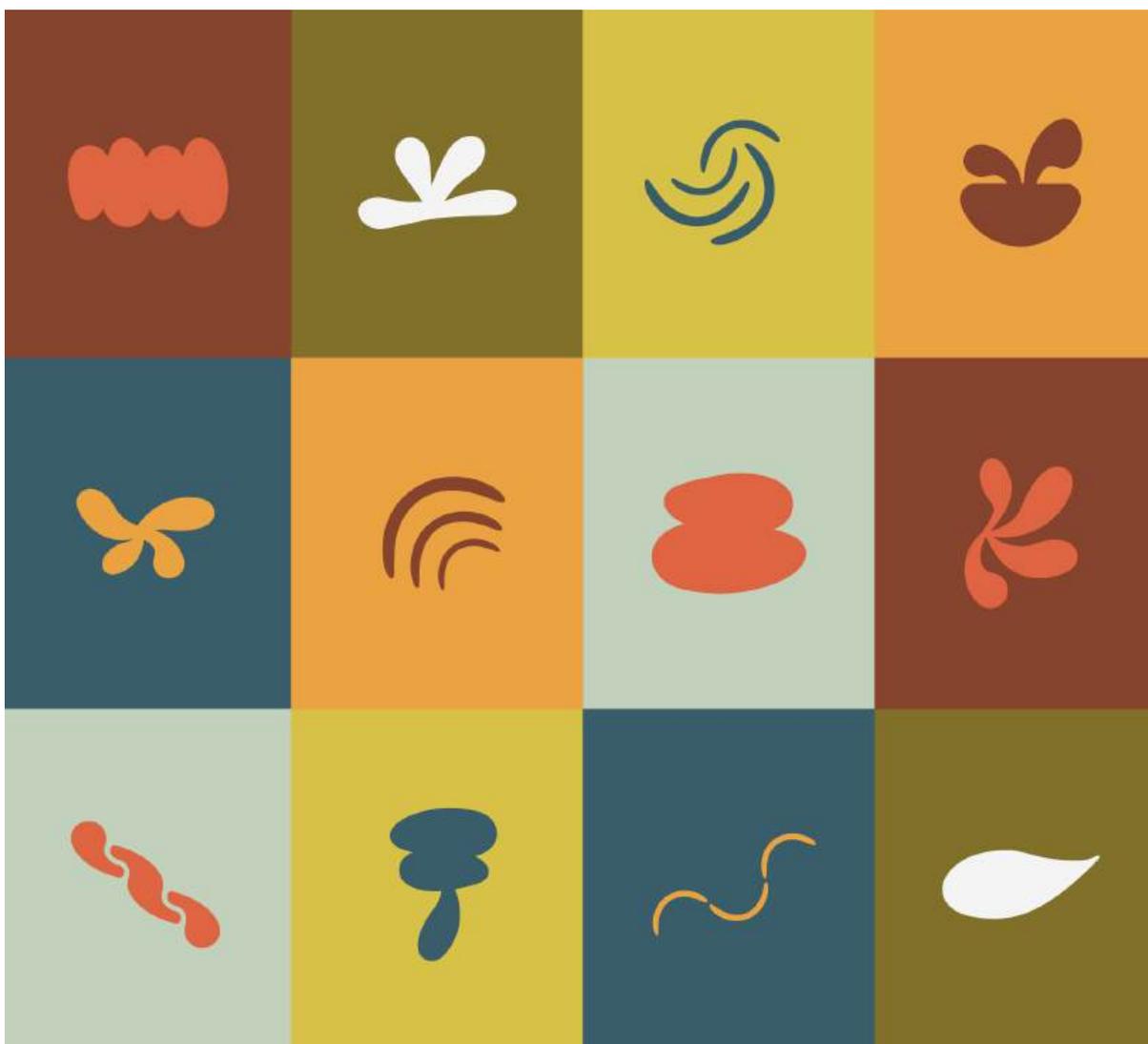
Buscando tornar mais completo o sistema gráfico do canal digital, procurei conceber alguns outros elementos visuais que pudessem complementar as diversas produções de conteúdo. Nas próximas páginas, exponho uma série de figuras que mostram tais elementos, junto a padrões e aplicações da paleta de cores no sistema gráfico.

Figura 30 – Logomarca do canal digital em diferentes cores ao lado de imagens ilustrativas



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 31 – Elementos visuais criados para uso no canal digital



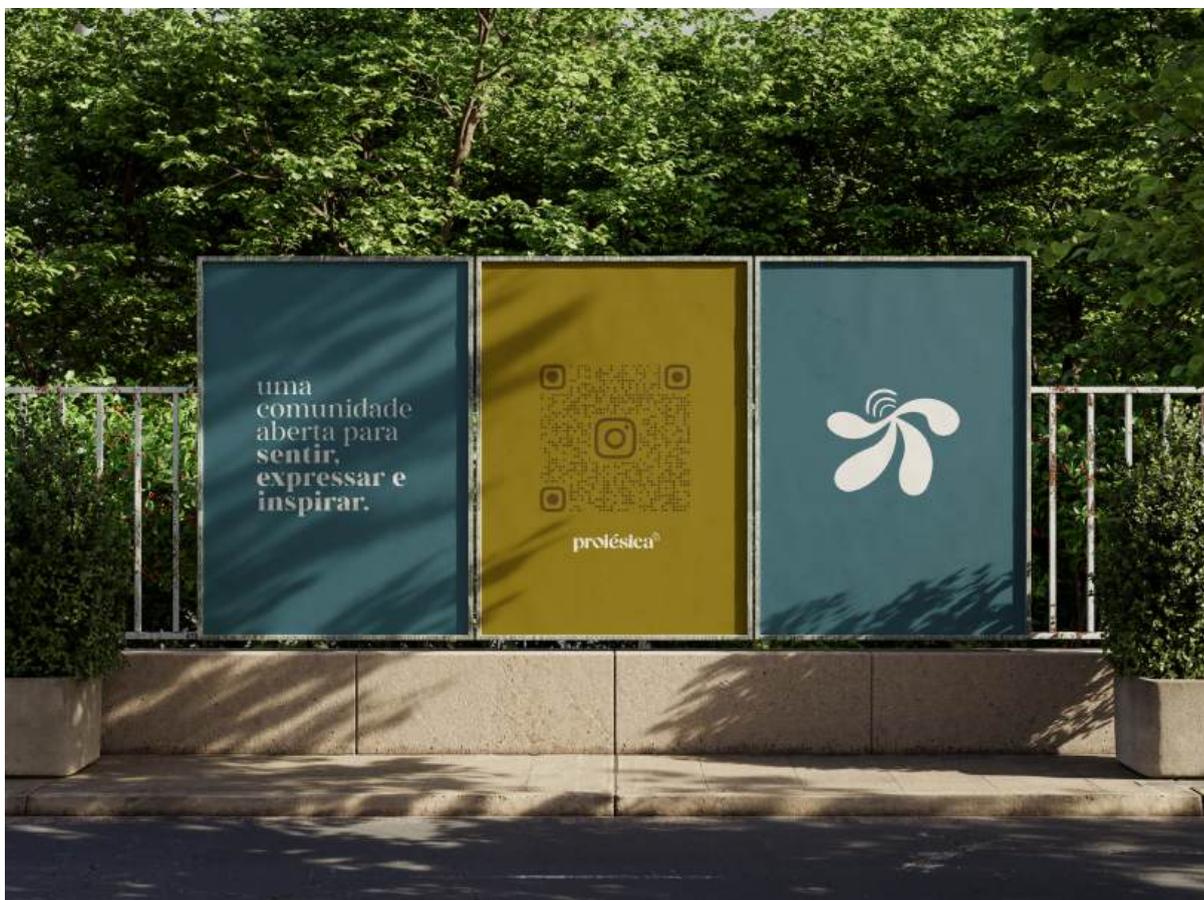
Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 32 – Moodboard do design visual para o canal digital



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 33 – Moodboard do design visual para o canal digital



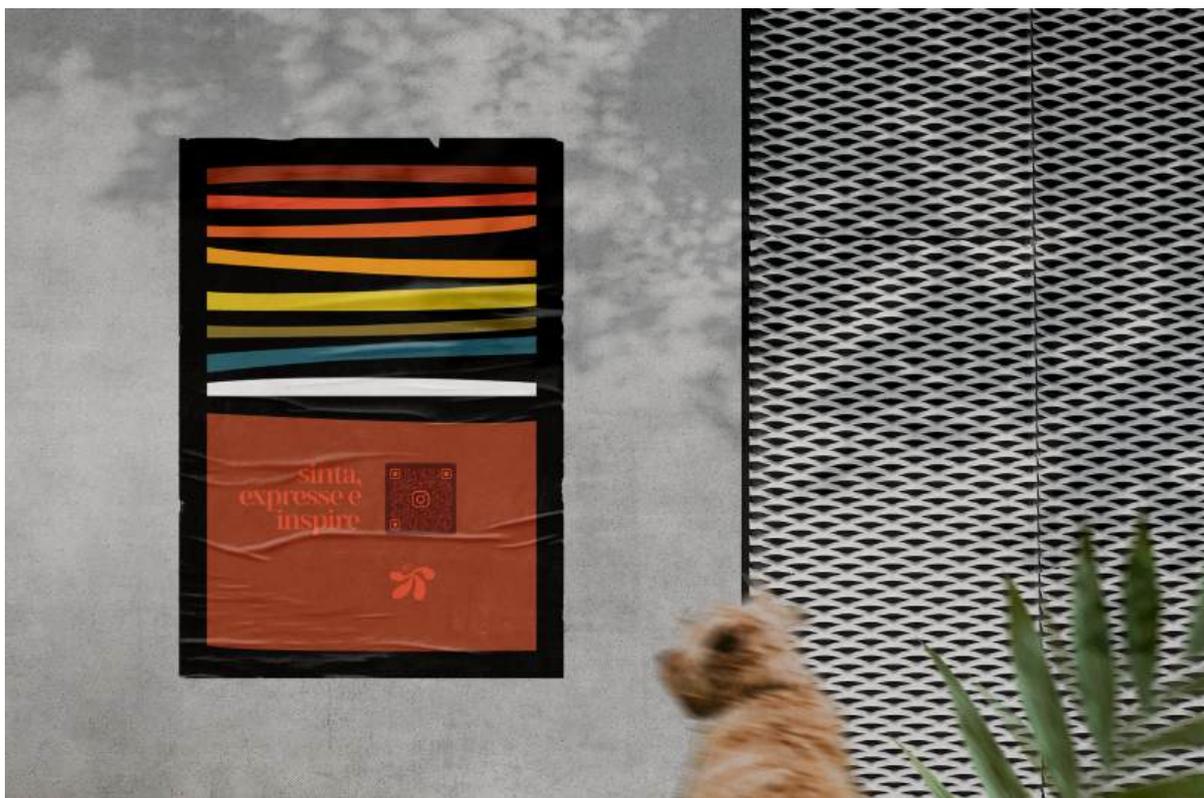
Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 34 – Moodboard do design visual para o canal digital



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 35 – *Moodboard* do design visual para o canal digital



Fonte: Elaborada pelo autor.

Com o sistema gráfico definido, completo e diversificado, comecei o desenvolvimento das artes que irão compor o conteúdo da página do projeto no Instagram. Assim, após ilustrar algumas possibilidades de aplicação e uso do design visual, agora, comento acerca da elaboração de postagens e outros materiais para a plataforma digital.

4.1.2 Os conteúdos do canal

*Don't you know that
I'll be around to guide you
through your weakest moments
to leave them behind you
returning nightmares
only shadows
we'll cast some light and you'll be alright*
(José González, 2003)

Para iniciar a produção de materiais para a página do projeto no Instagram, refleti sobre diversos aspectos que poderiam ser úteis para estruturar, compor e organizar o conteúdo do canal digital. Então, pensei em colocar, na conta da Proiésica, alguns destaques – aqueles conteúdos que ficam destacados de forma

permanente na parte de cima do perfil, entre da biografia e o *feed* de postagem –, para abordar algumas informações mais relevantes do projeto. Os destaques que concebi foram dois: um, nomeado "Sobre", que apresenta brevemente sobre o que se trata o projeto e explica o conceito de "Antena Proiésica", com o objetivo de introduzir o tema, provocar identificações e atrair novos participantes para o movimento; e outro, intitulado "Oficinas", que discorre sobre as oficinas da Proiésica, abordando suas informações básicas, relevantes para a rede. A seguir, exponho como ficaram tais materiais.

Figura 36 – Capa do perfil e destaques da conta da Proiésica no Instagram



Fonte: Elaborada pelo autor.

Tendo em vista a importância dos destaques para o esclarecimento do projeto, promovi a fixação de uma publicação (Figura 37) específica no *feed* da página. Com essa ação, minha intenção é capturar a atenção das pessoas para direcioná-las aos conteúdos destacados.

Figura 37 – Publicações fixadas no Instagram



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 38 – Materiais do destaque "Sobre"

Livres, de uma maneira geral, geral
 Estamos vivos
 Aqui e agora, brilhando como um cristal
 Somos livres
 Que fizessem os seus
 E vozes
 Abertado um grande canal
 No estanco na linha do tivo
 Caçando os dias em horas vazias
 Virinhos do céu
 Mas sempre rindo e cantando, nunca em vão
 Uma doce família que tem a minha
 De achar alegria, motivo e razão
 Onde dizem que não
 A que tá a magia, meu irmão
 Tu aqui e agora, no ar que rodeia
 Na son que nos cerca, no olho que vê
 E não conseguimos mais
 A que tá o segredo, meu irmão
 Que pulso no pulso, que sente e não julga
 Que tira do sério, é sem rumo na cidade
 E não dá pra explicar
 A que tá o mistério, meu irmão, é...
 Descobrir e que liberta o sol
 Que luz buraco.
 Para a sombra escura, escura, escura
 Esperar, as memórias mais bonitas
 O modo, o mal real que te segura
 (O Rappa, 2015)

Mas o que exatamente é esse projeto?

O projeto Antena Proiética é um trabalho de TOC de design.

Pra contar brevemente qual o propósito aqui, primeiro vamos dar uma contextualizada sobre como, no enfoque do projeto, nos encontramos enquanto tema antropobiocênica atualmente.

De acordo com o velho Morin, dentro de nós, há a presença de uma bipolaridade: uma parte prosaica, desprovida, muitas vezes, de prazer, expressão e vivacidade; e outra parte poética, na qual florescemos e nos conectamos com o mundo que nos cerca, deixando nossa alma cheia de vida.

É o que acontece hoje, com base nas ideias de Har, devido à coação da produção da sociedade capitalista, é um esmagamento, da parte prosaica sobre a nossa dimensão poética, que faz com que somente seguimos e deixamos de sentir, perceber e viver... tomando nossa experiência de vida vazia.

Então, para tentar mudar essa coisa toda, a Proiética busca iluminar e pintar esse cotidiano prosaico da sociedade contemporânea com expressão, estética e vivacidade.

Pra conseguir provocar isso, a página Proiética no Insta tem o papel de funcionar como um canal digital que ocasiona e compartilha novos pensamentos e comportamentos à sociedade do cansaço (enfoque do projeto), e de também, expandir e evoluir a rede comunitária – a "antena" para a transmissão sensível das emoções proiéticas.

“eu não to entendendo é nada... proiética? o que significa esse negócio?”

Casualta, vai ficar mais claro com a explicação do nome do projeto "Antena Proiética":

A "antena" representa o propósito do projeto e a função dessa página no Instagram, a ideia de captação e compartilhamento de crises de pensamentos e emoções proiéticas.

E o "proiética" é um neologismo criado pelo fundador do projeto. As emoções "proiéticas" são aquelas capazes de provocar o florescimento da alma humana e dar mais vivacidade em meio a ruínas escuras prosaicas que afeta a sociedade do cansaço e seu cotidiano "morto".

Tem muito mais pra contar... Mas a ideia, aqui nesse espaço, é só dar uma breve apresentação.

Caso tu ficou curioso e quer saber mais sobre a perspectiva trabalhada e sobre o projeto em si, manda uma DM pra nós dizendo "espalha" que a gente te manda o texto, escrito por Luí Chitolina, sobre essa viagem toda ;)

Ah, e por essa página ser um canal digital colaborativo, o seu envolvimento é muito importante e valioso. Dá uma olhada nas atividades de expressões já postadas no feed e faça as que quiser! São aquelas com poemas "descrevendo" o que fazer.

Se fez alguma expressão, compartilha seu resultado com nós para inspirar outras almas também ;)

contato

nossa DM ou pelo email: proiética.antena@gmail.com

Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 39 – Materiais do destaque "Oficinas"



Fonte: Elaborada pelo autor.

Além de compartilhar as ideias de expressões, as oficinas e seus resultados, para manter a página em constante evolução e cheia de vida, concebi uma série de conteúdos inspirados na ideia de quadros típicos de programas de televisão. Até o momento da entrega deste trabalho, os quadros que desenvolvi foram os seguintes:

"Notas Que Tocam", "Reflexões Proiécicas" e "Sementes Ordinárias". Cada um deles, com suas particularidades, alinha-se ao propósito do projeto de explorar, inspirar e promover reflexões sobre como podemos ampliar e intensificar nossa percepção poética e criativa em meio ao cotidiano prosaico. Ou seja, cada um dos quadros é uma ferramenta e forma diferente não apenas para sentir e expressar o proiécico, mas também para refletir sobre ele. Esses quadros não serão para sempre; eles marcam o início. O conteúdo da página irá surgir de acordo com os efeitos e surpresas do engajamento da rede.

Em "Notas Que Tocam", desenvolverei artes gráficas inspiradas em letras de músicas e trechos de livros que oferecem perspectivas sobre o nosso modo de perceber a vida e de estar no mundo. Este quadro visa usar a arte como uma ferramenta de expressão e reflexão pessoal, mostrando como a música e a literatura podem inspirar e enriquecer nossa interpretação da vida e ajudar a reconhecer e compreender as nossas emoções. Ainda, ele serve não só como uma expressão artística que busca evidenciar formas de expressarmos e compreendermos emoções complexas, mas também como um convite para os seguidores interpretarem à sua maneira e encontrarem repercussão pessoal nas obras. Assim, a intenção de tal quadro é promover uma interação rica e contínua, na qual a comunidade pode discutir suas próprias interpretações e sensibilidades evocadas, criando um diálogo dinâmico entre os sujeitos da rede.

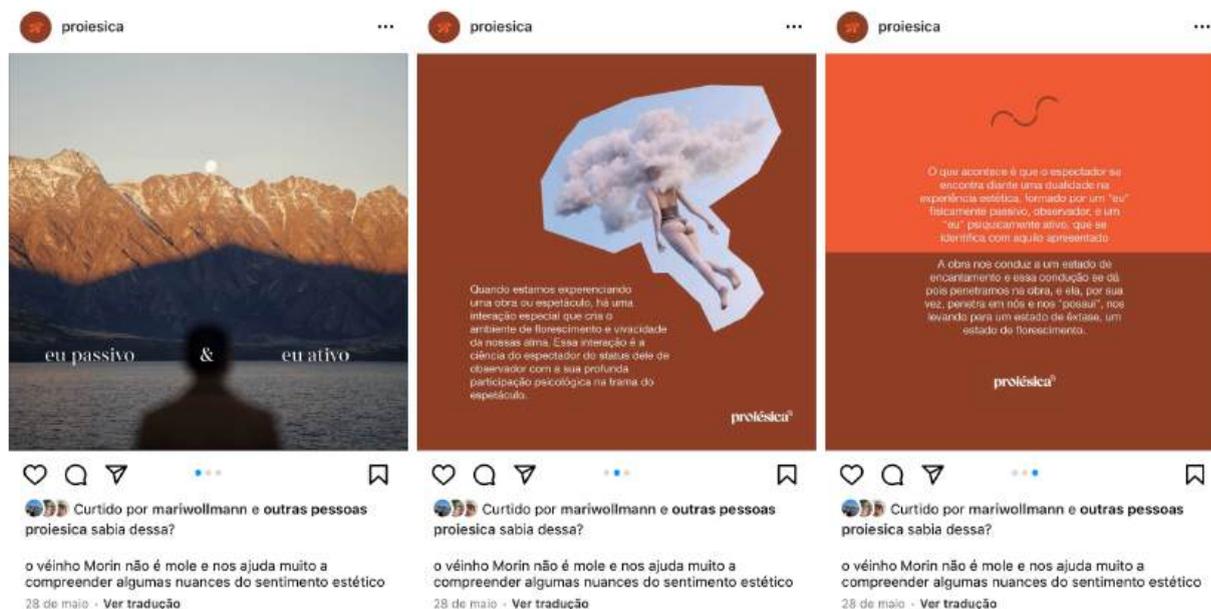
Figura 40 – Publicações do quadro "Notas que tocam"



Fonte: Elaborada pelo autor.

No quadro "Reflexões Proiéscas", compartilharei pensamentos e perspectivas baseados nos estudos que realizei sobre estética (Morin, 2017) e a sociedade do cansaço (Han, 2015). Esse espaço, além de promover discussões e reflexões à rede comunitária, é dedicado a despertar curiosidades e aprendizados sobre o sentimento estético e os sintomas da sociedade contemporânea do desempenho.

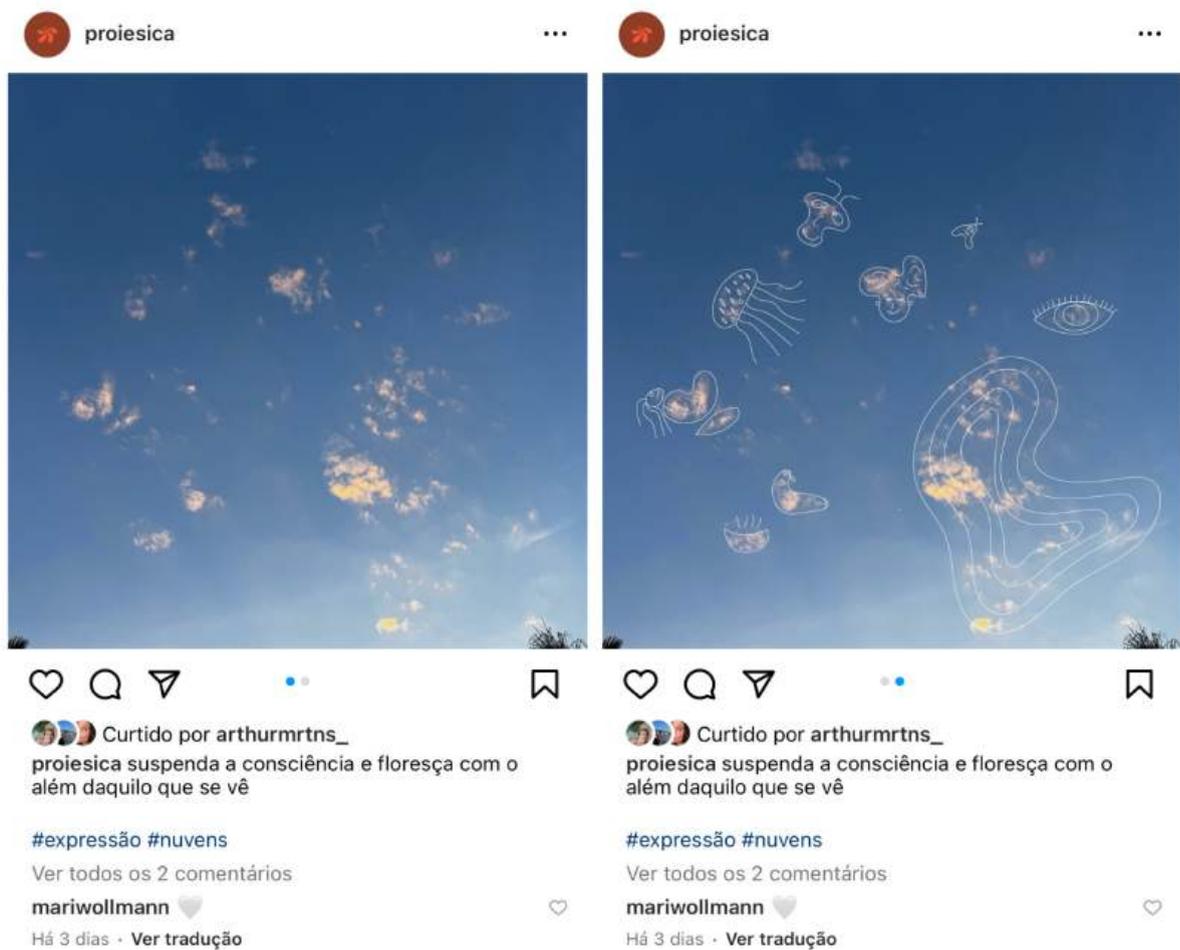
Figura 41 – Publicação do quadro "Reflexões Proiésicas"



Fonte: Elaborada pelo autor.

No quadro "Sementes Ordinárias", demonstrei formas simples de pintar e de enxergar o dia a dia com novos olhos, como se fôssemos crianças descobrindo o mundo pela primeira vez. Aqui, o "pintar" é usado metaforicamente para representar como podemos colorir nossas rotinas prosaicas com imaginação, autenticidade e perspectivas subjetivas alternativas. Um exemplo disso é simplesmente olhar para as nuvens acima de nós, suspendendo a consciência e deixando-nos florescer com o além daquilo que vemos, do jeito que cada um quiser e sentir, seja ele qual for.

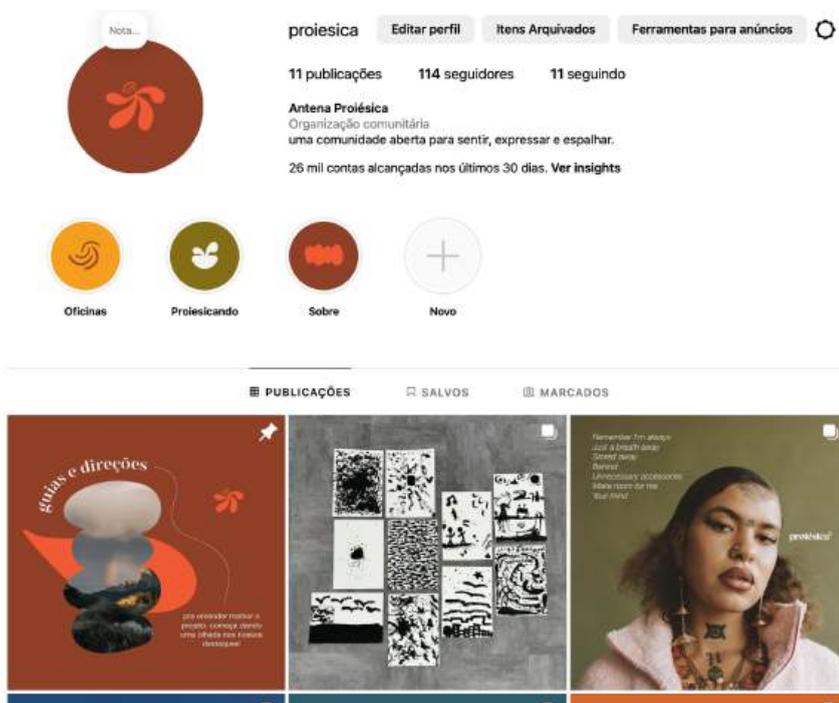
Figura 42 – Publicação do quadro "Sementes Ordinárias"



Fonte: Elaborada pelo autor.

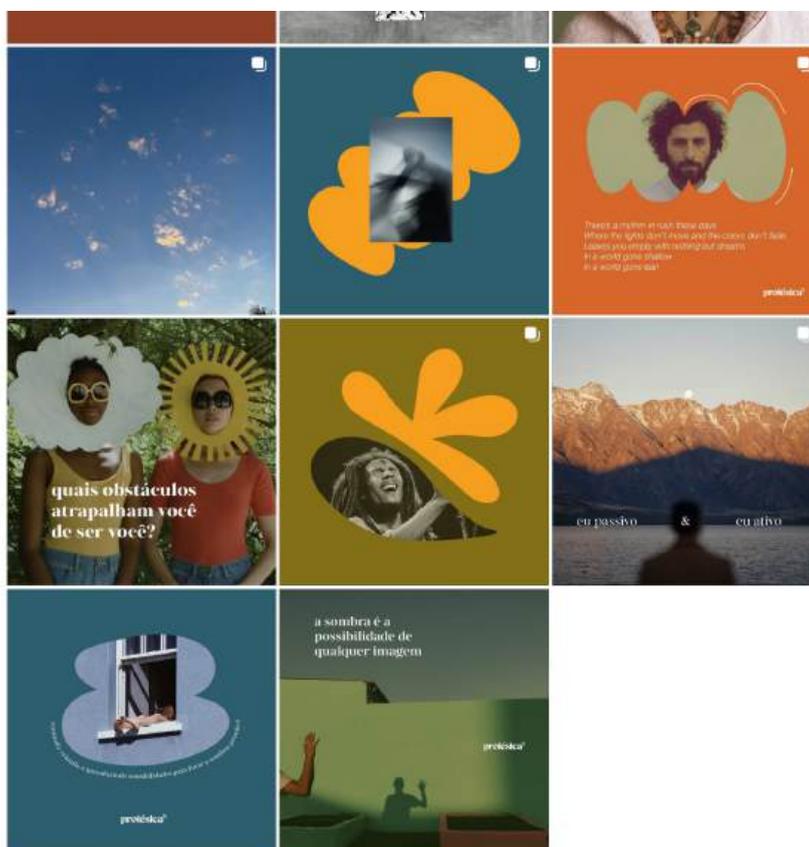
Através desses quadros, o projeto não apenas compartilhou conteúdo, mas também promove uma interação contínua e criativa com a comunidade, encorajando a expressão e a conexão entre os seus membros. Relevante destacar que todos os quadros têm a proposta de ser desenvolvidos e compartilhados – não somente por mim, mas também pelos sujeitos da rede. A seguir, apresento a página da Proiesica com os conteúdos prontos que dão vida ao canal digital.

Figura 43 – Perfil da Proiésica com vida no Instagram



Fonte: Elaborada pelo autor.

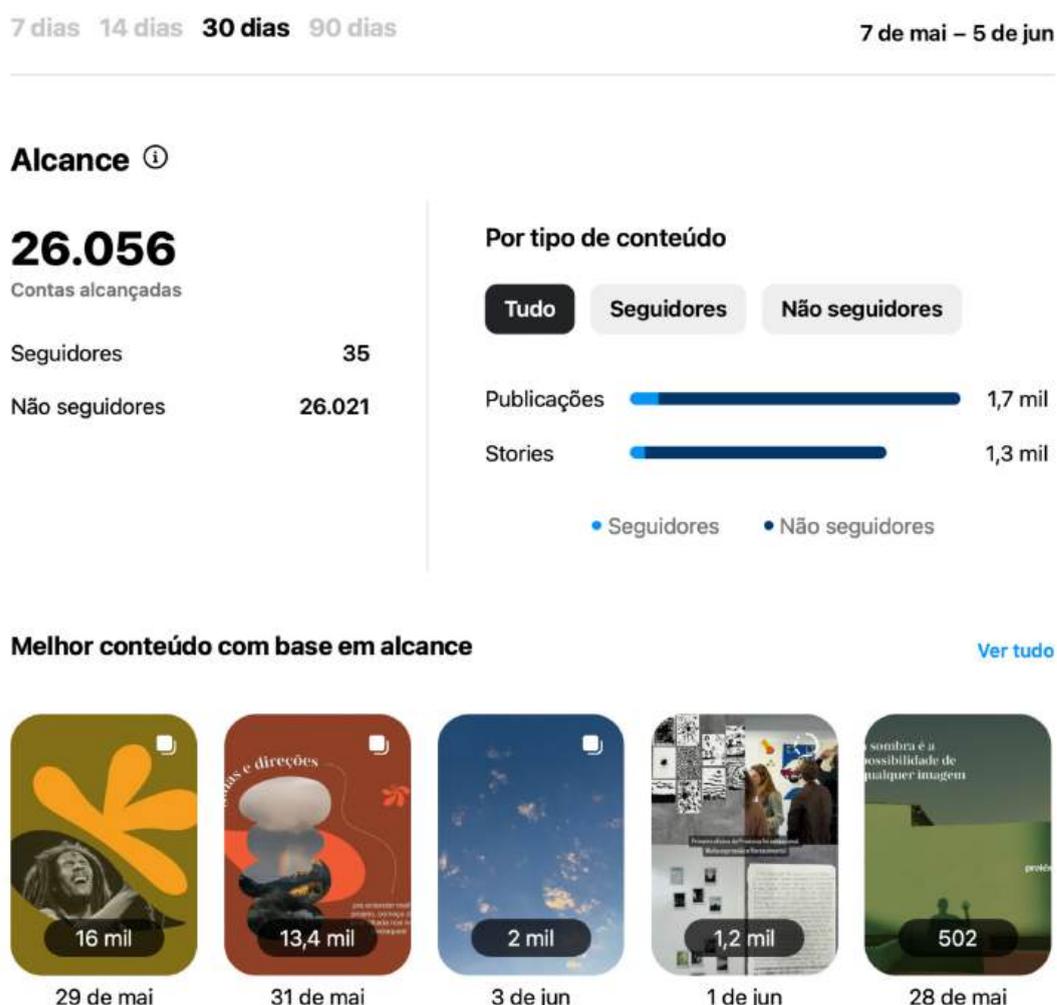
Figura 44 – Publicações no feed da Proiésica no Instagram



Fonte: Elaborada pelo autor.

Ainda, finalizando a apresentação do canal digital, revelo os resultados, turbinados, de engajamento e alcance da página até a data de conclusão e entrega do meu projeto. A seguir, exponho os números do desempenho da página e da publicação com o maior alcance, por meio de capturas de tela do relatório gerado pelo próprio Instagram.

Figura 45 – Relatório do alcance da Proiésica no Instagram



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 46 – Publicação da Proiésica com maior alcance no Instagram



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 47 – Relatório da publicação da Proiésica com maior alcance no Instagram



Fonte: Elaborada pelo autor.

4.2 MOMENTO B: REALIZAÇÃO DO PRIMEIRO LABORATÓRIO DA PROIÉSICA E INÍCIO DA CONSTRUÇÃO DA REDE COMUNITÁRIA

O segundo momento de atuação do sistema-produto-serviço que proponho neste trabalho consistiu em um primeiro movimento, através da primeira oficina da Proiésica, com o objetivo de ampliar a rede comunitária – pessoas que sentem, vivem e compartilham sensibilidades proiésicas¹⁸. Digo "primeira" oficina, pois esses encontros são o coração pulsante da Proiésica. É quando a rede se encontra, cria conexões e deixa as suas sensibilidades florescerem, expandindo a dimensão proiésica em cada um dos sujeitos. A intenção é continuar organizando eventuais oficinas/encontros para dar vida às ideias mais vibrantes e expressivas que os sujeitos da rede e eu, o designer projetista da Proiésica conceberem no canal digital, ao longo do desenrolar do projeto.

Com o laboratório, executado em quatro salas diferentes da Unisinos, planejadas previamente, busquei causar sensibilidades proiésicas, operando como um convite para a reflexão, descoberta e criação de formas possíveis pelas quais se pode furar a sombra escura prosaica para dar luz às cores¹⁹ internas de cada indivíduo, ocultadas pelo esmagamento da dimensão prosaica sobre a poética. Nas quatro salas, procurei fomentar um ambiente propício à expressão, vivacidade e florescimento de sensibilidades, provocando reflexões com o objetivo de transcender a trivialidade do cotidiano.

A realização da oficina do Momento B se deu na Unisinos, em um sábado, e contou com a presença de dez²⁰ jovens cansados²¹, dos quais sete eram mulheres e três eram homens, com idades entre 21 e 27 anos. Esses participantes eram provenientes de diversas áreas profissionais, incluindo Psicologia, Comércio, Administração, Ciência da Computação, Arquitetura, Design e Direito. A jornada do dia foi dividida em dois turnos distintos para otimizar a dinâmica das atividades: o turno matutino, das 9h às 12h30min, e o vespertino, das 14h às 17h. O turno da manhã abrigou um grupo de seis participantes e o da tarde, de quatro – estratégia

¹⁸ As sensibilidades proiésicas são aquelas capazes de provocar o florescimento da alma humana e dar mais vivacidade em meio à nuvem escura prosaica que afeta a sociedade do cansaço e seu cotidiano.

¹⁹ Essa "cor" representa a plenitude do "eu", as sensibilidades subjetivas do indivíduo autêntico e sua manifestação (Morin, 2000).

²⁰ Três deles já tinham um contato com o projeto. Eles participaram da cocriação e pesquisa do projeto, descrita no capítulo "Oficina Proiésica – Pesquisa Qualitativa".

²¹ Jovens da sociedade do cansaço.

esta pensada para facilitar o desenvolvimento e a condução das atividades propostas. Para deixar mais claro como tudo aconteceu, explico a seguir, através de um quadro, cada uma das salas e suas respectivas atividades, junto aos seus propósitos e materiais utilizados.

Quadro 3 – Síntese das atividades da Oficina do momento B

SALAS	SOBRE	ATIVIDADE	MATERIAIS UTILIZADOS
Sala Incerteza	Discorre sobre a habilidade ²² humana de conceber cores e vida ao vazio e sobre o poder do coletivo, através da troca de diálogos e ideias. Nesse contexto, busca-se a construção de um "nós" para refletir e inventar formas pelas quais se pode dar cor ao vazio.	A ideia foi incentivar a colaboração e criação proiésica coletiva, através de materiais que se encontram disponíveis ao nosso redor, para preencher o vazio com cor, onde essa "cor" representa a plenitude do "eu", as sensibilidades do indivíduo autêntico e sua manifestação (Morin, 2000).	- Quatro fileiras verticais e duas horizontais de "quadros" de folha A3, todos em branco; - Uma variedade de EVAs coloridos; - Canetas, fitas, colas e tesouras.
Sala Mãos	Trata sobre uma narrativa introspectiva e sensorial, onde cada movimento do sujeito é uma pincelada de sensibilidades e percepções. Essa atividade se desenhou com o objetivo de compreender e tornar vivaz e visíveis, suspendendo a consciência, conceitos, ideias e sentimentos.	Uma atividade de imersão onde a música guia nossos movimentos corporais provocando espontaneidade dos movimentos. Com música no fone e as mãos cheias de tinta, cada participante é convidado a traduzir as vibrações musicais em padrões visuais numa folha A3.	- Lona para cobrir o chão; - Folhas A3; - Um balde de tinta preta; - Luvas plásticas; - Jaleco; - Fone de ouvido; <i>Playlist</i> com músicas.
Sala Descoberta	Contou com a presença do sentimento estético da música e com a fotografia e sua capacidade de aguçar a percepção sensível e de registrar memórias que nos constituem. Assim, ambas formas de arte, se combinaram e guiaram a atividade por meio da	A atividade discorreu em dois momentos: O primeiro, a ideia foi o participante colocar música no fone, cobrir seus olhos com uma venda, deixar-se ser guiado pelos estímulos sonoros e se permitir mover livremente o corpo.	- Câmera <i>Polaroid</i> com filmes; - Três opções de vendas para cobrir os olhos; - Fone de ouvido; - <i>Playlist</i> com músicas.

²² Habilidade estudada e percebida nos processos da pesquisa qualitativa realizada na Oficina Proiésica, presente na seção "Oficina Proiésica – Pesquisa Qualitativa".

	possessão dos estados ²³ do sentimento estético (Morin, 2017).	Para o segundo, a pessoa foi convidada a pegar a câmera Polaroid e ir para a rua capturar em cinco fotografias, nas coisas que a cercam, as sensibilidades vivenciadas no primeiro momento, com o intuito de compor uma composição fotográfica.	
Sala Encontros	Consiste na provocação e reflexão de como podemos conseguir inspiração para expressar sensibilidades e pensamentos nossos, por meio das formas de artes: música e literatura. O propósito dessa sala é iluminar e influenciar caminhos e meios pelos quais podemos expressar nossas sensibilidades e sentimentos em meio ao prosaico.	A atividade proposta foi a construção de um poema, ou um texto tradicional, que expressasse sentimentos e pensamentos próprios, a partir da técnica de cut-up com trechos de livros e versos de música.	- Cinco livros; - Materiais de escrita, como lápis, borracha, caneta e caderno; - Um <i>notebook</i> com acesso ao serviço do Spotify.

Fonte: Elaborado pelo autor.

As atividades, ilustradas através do projetor de cada sala, foram introduzidas e apresentadas aos sujeitos participantes por meio de uma composição artística formada por um poema acompanhado de imagens – expostas em forma de colagens ou *moodboards*. O poema, que descrevia as ações para realizar a atividade/expressão proposta, não oferecia instruções diretas, mas sim sugestões abertas a múltiplas interpretações. Esse formato buscou proporcionar espaço para o acaso e permitir que cada pessoa adicionasse um toque pessoal à forma como iria realizar a expressão. As imagens que acompanharam o poema tiveram o papel de complementá-lo, evocando mensagens e emoções não ditas.

Ainda, antes de detalhar as salas, ressalto como se deu a organização e condução do movimento B: começou na Sala Incerteza, onde introduzi as ideias que orbitam o projeto, como seu problema e propósitos, e expliquei a finalidade da oficina, exaltando a relevância da participação de todos ali naquele momento e

²³ Todos os estados estão explicados no capítulo "Sentimento estético" deste texto.

criando um clima de abertura e conexão para a experiência que seguiria. Após esse primeiro momento de introdução e desbloqueio de incertezas, iniciamos a primeira atividade (que em seguida detalharei), na própria Sala Incerteza. Essa sala, após a execução de cada exercício, tornou-se o ponto de origem e um espaço de contato e diálogo, onde os jovens aguardavam sua vez para as próximas atividades. Conforme os participantes iam concluindo sua expressão em uma das salas, eles voltavam para a Sala Incerteza, um ponto de respiro entre as expressões e de conexão com os outros sujeitos, para dar vaga aos que estavam esperando sua vez. Esse sistema de rotação continuou até que todos tivessem passado por todas as salas propostas. Assim, não existiu uma ordem de atividades; apenas começamos todos juntos na Sala Incerteza.

Durante todo esse processo, tanto no turno da manhã quanto no da tarde, eu não parava em nenhum momento. Mantinha-me principalmente na Sala Incerteza, conversando com os participantes e, quando era a hora de um deles ir para uma das salas realizar a atividade, chamava-o e o acompanhava, orientando-o com instruções breves e esclarecendo quaisquer dúvidas. Essa interação era delicada, visando não comprometer a liberdade interpretativa de cada um, mas garantindo que a essência das atividades fosse compreendida.

Agora sim, leitor, trago os resultados da oficina. Nas próximas páginas, além de expor as expressões oriundas do momento, complemento cada uma das salas com algumas informações extras do que já foi dito no quadro anterior (Quadro 3).

4.2.1 Sala Incerteza

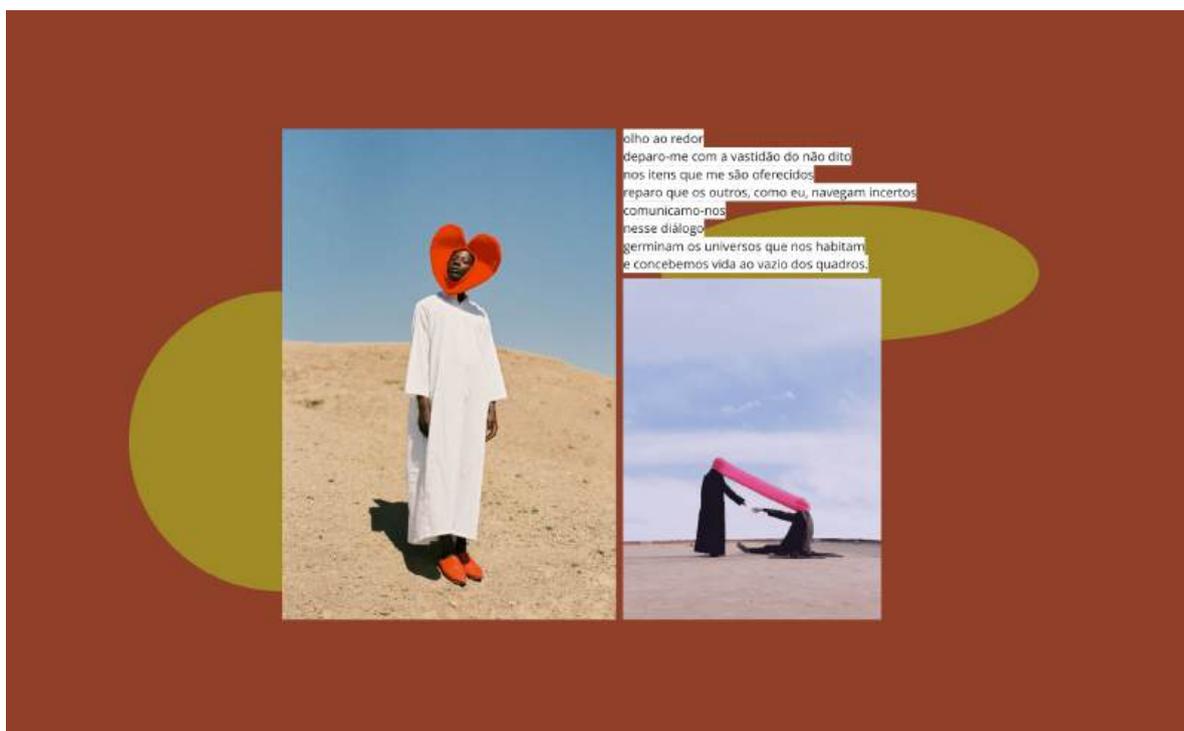
*olho ao redor
deparo-me com a vastidão do não dito
nos itens que me são oferecidos
reparo que os outros, como eu, navegam incertos
comunicamo-nos
nesse diálogo
germinam os universos que nos habitam
e concebemos vida ao vazio dos quadros.²⁴*

Dentro dessa sala, estavam dispostas na parede quatro fileiras verticais e duas horizontais de folhas A3, formando “quadros”, todos em branco, disponíveis à intervenção. Ao lado de tais quadros, uma variedade de EVAs coloridos, canetas, fitas, colas e tesouras se encontravam disponíveis para utilização. A ideia dessa

²⁴ Poema criado por mim para descrever a sala e sua atividade – este sobre a Sala Incerteza.

composição, inspirada no movimento projetual "Dialogando", era incentivar a colaboração e a criação proiésica coletiva, através de materiais que costumeiramente se encontram disponíveis ao nosso redor, para preencher o vazio com cor, em que essa cor representa a plenitude do "eu", as sensibilidades do indivíduo autêntico e sua manifestação. Esse estado é a autoafirmação do "eu", da subjetividade humana (Morin, 2000).

Figura 48 – Composição para apresentação da atividade da Sala Incerteza



Fonte: Elaborada pelo autor.

Fotografia 2 – Oficina da Sala Incerteza (turno matutino)



Fonte: Registrada pelo autor.

Fotografia 3 – Oficina da Sala Incerteza (turno vespertino)



Fonte: Registrada pelo autor.

Fotografia 4 – Expressões da atividade da Sala Incerteza



Fonte: Registrada pelo autor.

4.2.2 Sala Mãos

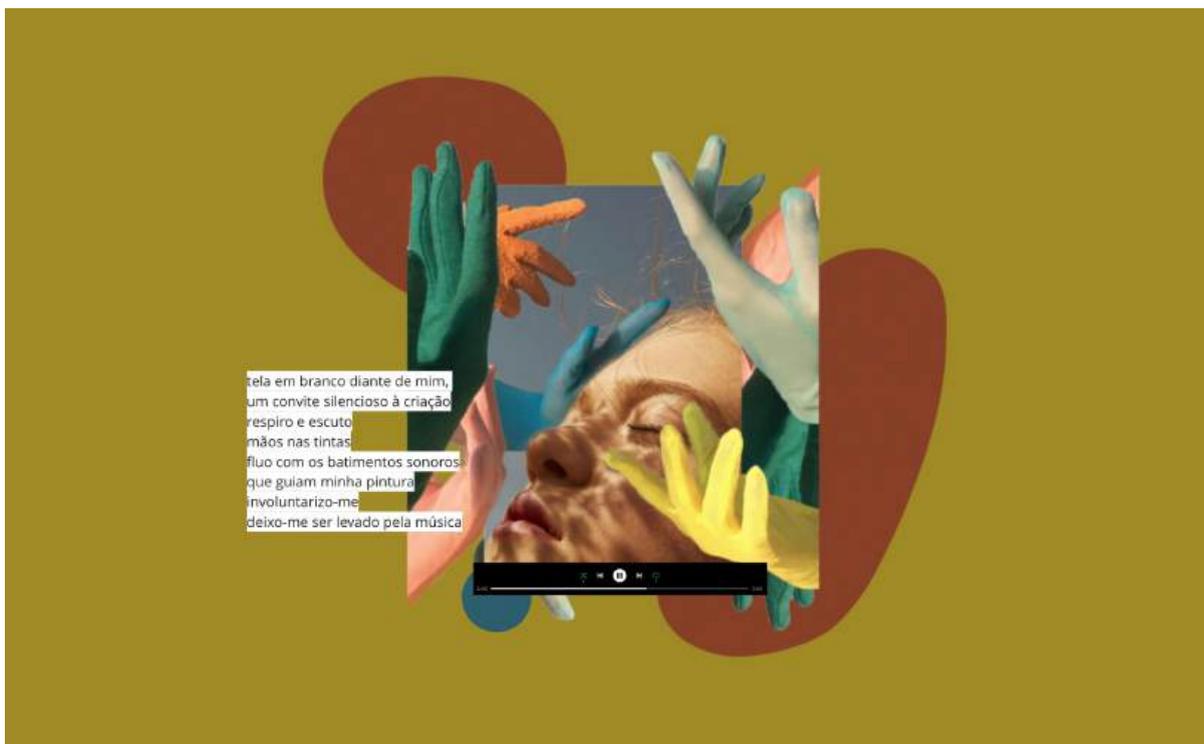
*tela em branco diante de mim,
um convite silencioso à criação
respiro e escuto
mãos nas tintas
fluo com os batimentos sonoros
que guiam minha pintura
involuntarizo-me
deixo-me ser levado pela música.²⁵*

Na Oficina Proiésica, ao refletirem sobre o que a música pode nos provocar e ensinar, o que foi fortemente expresso por todos jovens, mesmo que de formas diferentes, foi o seu poder de fazer florescer a alma e de conseguir, dualmente, levar-nos para longe e nos fazer presentes. Segundo as palavras dos jovens, se fecharmos os olhos, a música nos permite descobrir o novo estando no mesmo lugar.

Na Sala Mãos, a música foi a guia. Com as mãos cheias de tinta, cada participante foi convidado a traduzir as vibrações musicais em padrões visuais em uma tela – no caso, uma folha A3. O ato de pintar não é apenas um gesto, mas uma jornada sensorial em que, mesmo estacionários, viajamos através da arte. Assim, os participantes puderam expressar suas emoções na tela usando respingos ou traços dos dedos, por exemplo, conforme sentiam as vibrações.

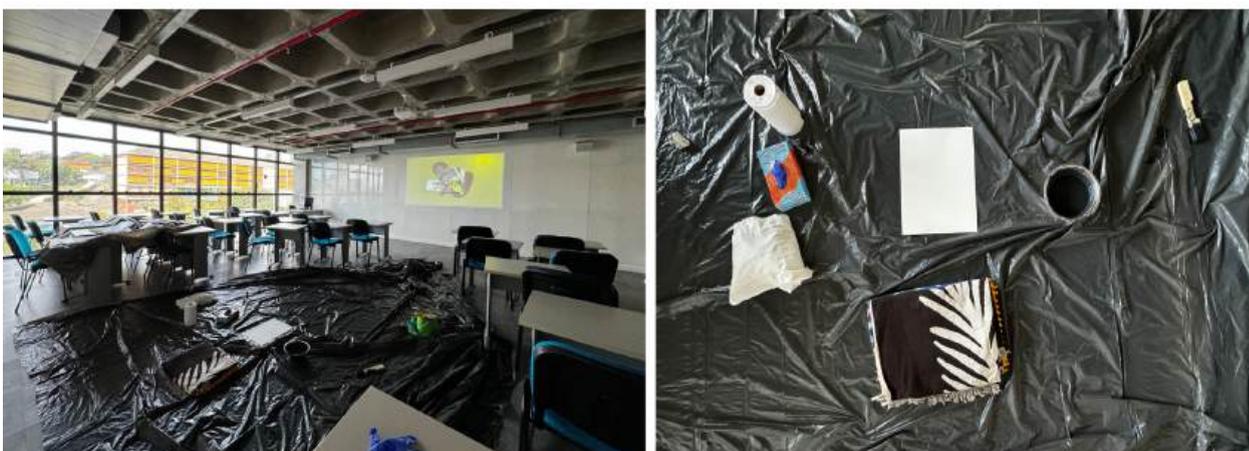
²⁵ Poema criado por mim para descrever a sala e sua atividade— este sobre a Sala Mãos.

Figura 49 – Composição para apresentação da atividade da Sala Mãos



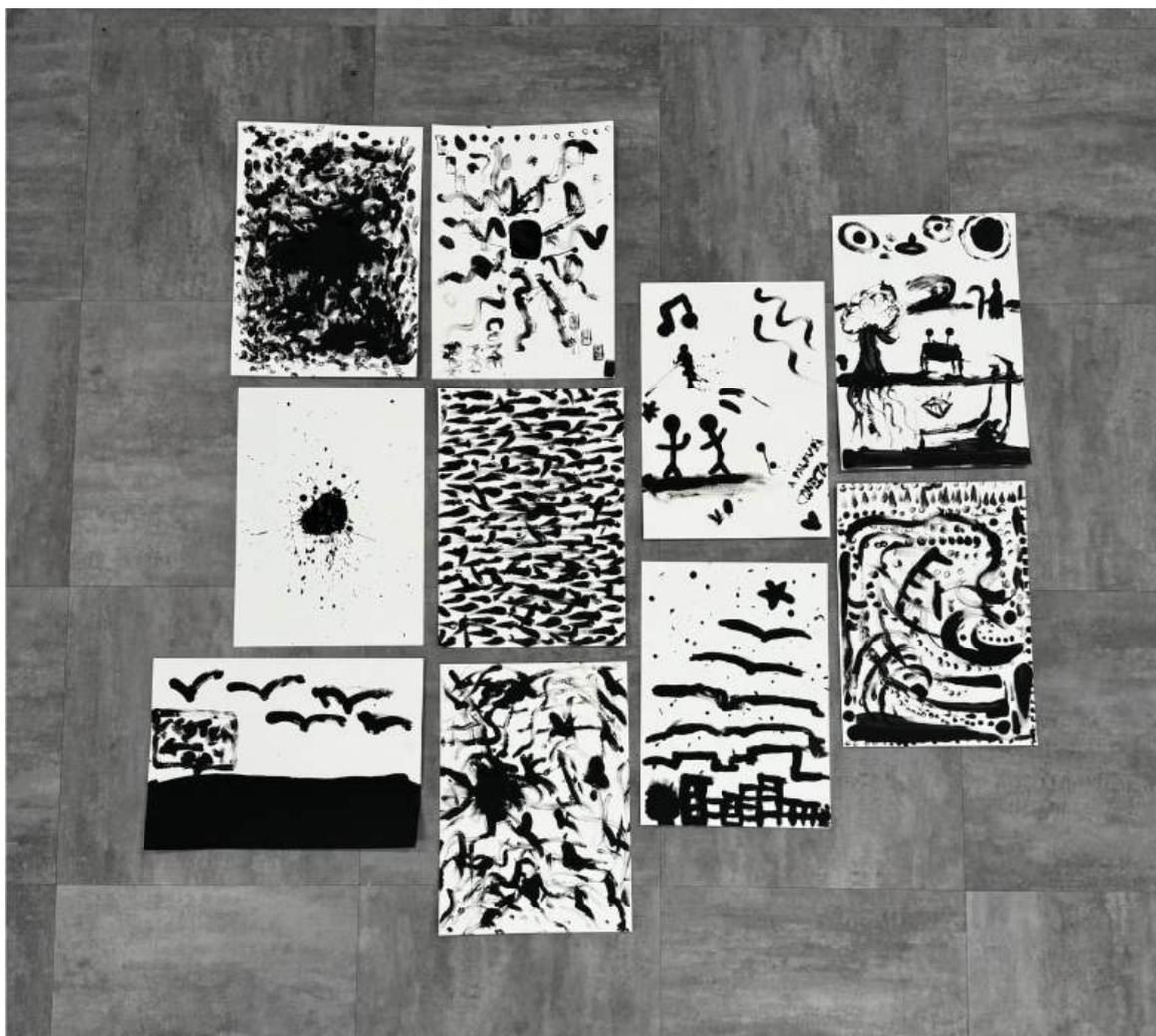
Fonte: Elaborada pelo autor.

Fotografia 5 – Oficina da Sala Mãos



Fonte: Registrada pelo autor.

Fotografia 6 – Expressões da atividade da Sala Mãos



Fonte: Registrada pelo autor.

4.2.3 Sala Descoberta

*música no fone, olhos vendados
através dos estímulos sonoros
danço como se ninguém tivesse olhando (nem mesmo eu)
quebro as barreiras que eu mesmo ergo
paro, respiro e sinto
caminho para a rua
observo o que me cerca
naquilo que está diante de mim, percebo as minhas emoções
capturo cada chamado sutil
o sensível se encontra em mim
imagino cenários e intensifico o vivido
descubro o poético ordinário.²⁶*

²⁶ Poema criado por mim para descrever a sala e sua atividade— este sobre a Sala Descoberta.

Hoje, em meio à rotina da sociedade do cansaço, as emoções e os sentimentos que sentimos diante de uma experiência, muitas vezes, podem passar despercebidos, devido à constante aceleração e falta de conclusão que afeta os sujeitos cansados (Han, 2015; 2021a). Por conta disso, a Sala Descoberta buscou possibilitar a desaceleração, o sentir presente, o reconhecimento da nossa autenticidade e a visualização do proiésico em nós, no mundo que nos cerca e na vida em curso e seus espetáculos.

Figura 50 – Composição para apresentação da atividade da Sala Descoberta



Fonte: Elaborada pelo autor.

Fotografia 7 – Oficina da Sala Descoberta



Fonte: Registrada pelo autor.

Fotografia 8 – *Polaroids* da atividade da Sala Descoberta (Parte I)



Fonte: Registrada pelo autor.

Fotografia 9 – Polaroids da atividade da Sala Descoberta (Parte II)



Fonte: Registrada pelo autor.

4.2.4 Sala Encontros

*onde o triângulo é quadrado
e o reto parece torto
suspeito de ser verbo sem sujeito
penso e me pareço
busco minha cor
o reconhecer aparece sem que eu o chame
um novo encontro acontece
por toda eternidade.²⁷*

*sorteio e leio
escolho e escuto
ao perceber as conexões que me chamam
emprego a técnica de cut-up
o cortar trechos e versos das obras que interajo
como um cirurgião das palavras
desmembro e rearranjo os fragmentos
dando-lhes um novo sopro
um poema, um texto que pulsa com minhas próprias ideias e sentimentos.²⁸*

²⁷ Poema criado por mim para descrever a sala e sua atividade – este sobre a Sala Encontros.

²⁸ Segundo poema criado por mim para descrever a sala e sua atividade – este sobre a Sala Encontros.

De acordo com Han (2015), o estado depressivo do homem pós-moderno está sobrecarregado pelo exaustivo empenho do sujeito de se reconhecer como autêntico, de entender o que é seu. Segundo o autor, a depressão pode ser vista como a expressão do fracasso do sujeito cansado em manifestar sua própria identidade. A Sala Encontros, por isso, consistiu na provocação e reflexão sobre como podemos conseguir inspiração para expressar sensibilidades e pensamentos nossos, por meio das formas de arte, como a música e a literatura.

Figura 51 – Composição para apresentação da atividade da Sala Encontros



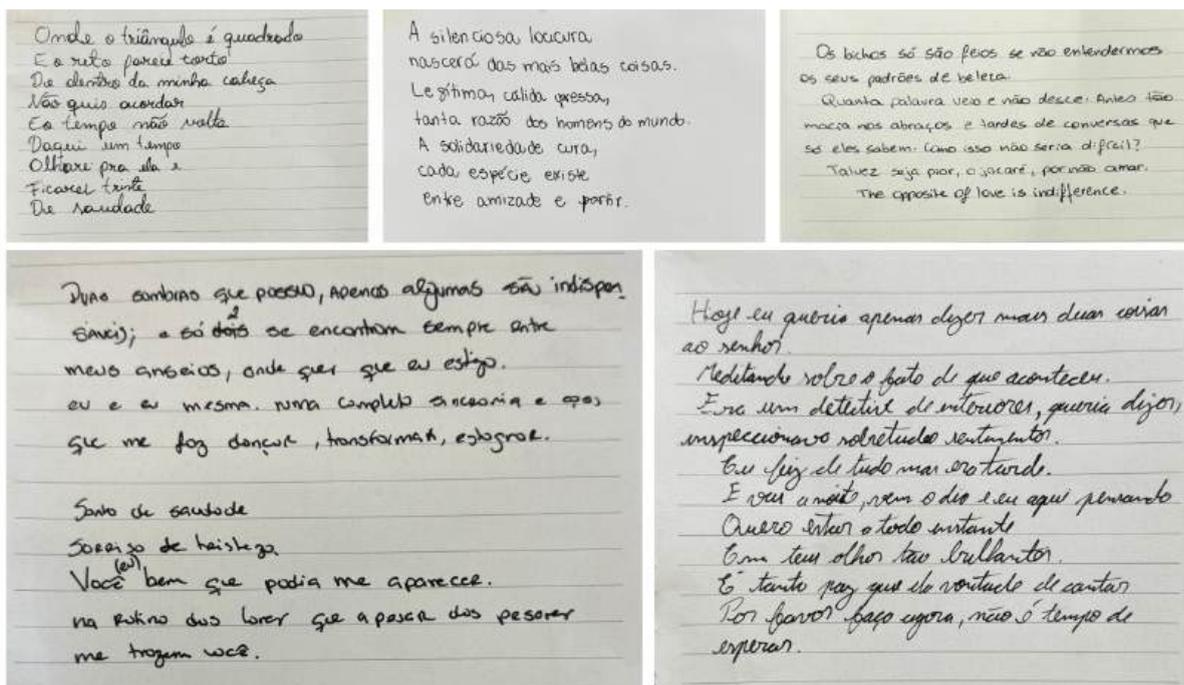
Fonte: Elaborada pelo autor.

Fotografia 10 – Oficina da Sala Encontros



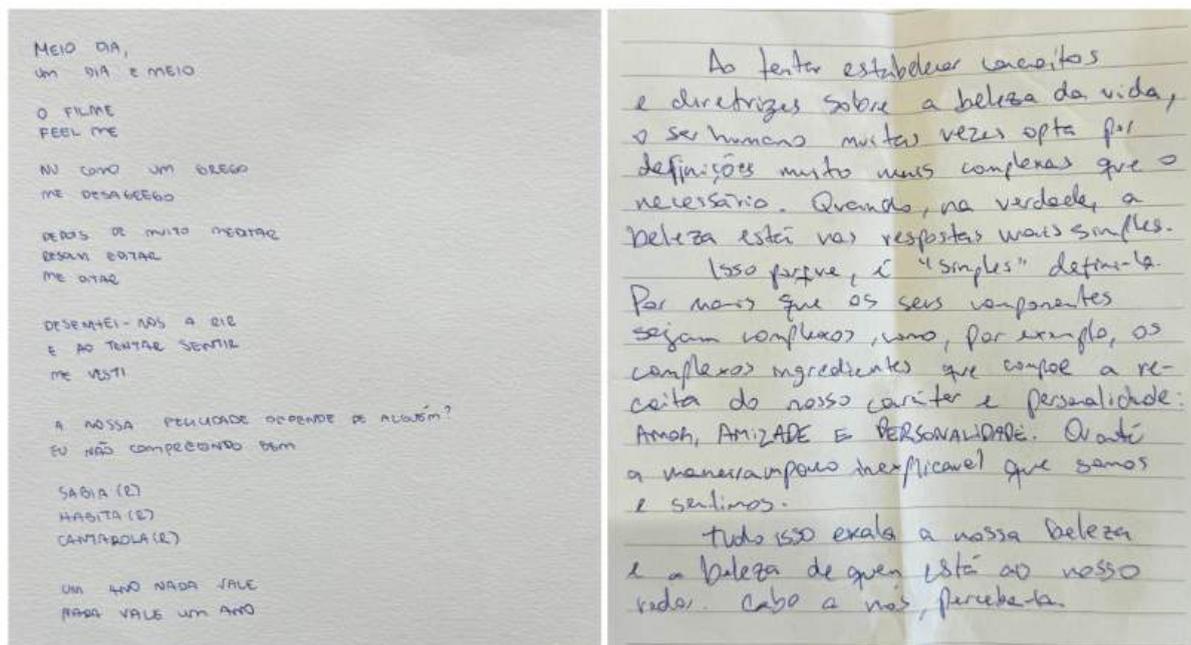
Fonte: Registrada pelo autor.

Fotografia 11 – Expressões da atividade da Sala Encontros (Parte I)



Fonte: Registrada pelo autor.

Fotografia 14 – Expressões da atividade da Sala Encontros (Parte IV)



Fonte: Registrada pelo autor.

4.2.5 Momento desfecho-abertura da oficina

No momento desfecho-abertura²⁹ do percurso do primeiro laboratório do projeto Antena Proiética, todos reunidos na Sala Incerteza, convidei os envolvidos a se engajarem em uma reflexão e uma análise crítica das descobertas, ideias e emoções sentidas no laboratório. Além disso, para finalizar o laboratório, propus que concebêssemos um mosaico de impressões digitais, com os dedos sujos de tinta, em um quadro de tela de pintura para celebrar e valorizar a presença dos sujeitos projetantes e a experiência vivida ali naquele momento.

No entanto, como estavam cansados, os jovens não quiseram compartilhar as reflexões imediatamente e me questionaram se poderiam enviar seus comentários na semana seguinte. Concordei e pedi que me enviassem, quando possível, uma mensagem pelo WhatsApp descrevendo suas impressões e sentimentos sobre a oficina. Contudo, nem todos enviaram suas respostas. A seguir, apresento o *feedback* daqueles que me responderam:

Eu gostei muito do teu trabalho... Da forma super acessível como tu abordou, para as pessoas se soltarem, sejam elas de qualquer área. Eu

²⁹ Chamado assim para não transmitir uma ideia de linearidade, pois o processo vai continuar, com cada um levando para suas vidas e com os trabalhos indo para o canal digital.

acho que falta muito disso hoje em dia na sociedade aqui em porto alegre. A gente não vê muitos grupos, ou pelo menos eu não conheço... De tipo, reunir jovens mais ou menos da mesma idade e trocar ideia, fazer atividades de criatividade e de se soltar mesmo... Eu acho muito válido toda essa tua proposta e ideia e acho que algo que eu notei bastante foi como tu conseguiu fazer com que as pessoas ficassem confortáveis e dispostas para estarem ali e fazerem de verdade. Achei muito legal mesmo e acredito muito no potencial do teu projeto... E se tu for fazer outra oficina, com certeza vou querer ir! (Gabriela, estudante de Arquitetura, 22 anos).

Achei extremamente criativo e curti muito a ideia de nos expormos a nós mesmos, projetar sensações e explorar o imaginário. sinto que esses movimentos não são realizados no meu dia a dia e que se fossem feitos provavelmente poderia conseguir apreciar melhor os momentos de tédio, como uma forma de me expressar. acredito também que a conexão com nós mesmos é fundamental pro exercício da vida e que auxilia nos demais âmbitos de toda essa loucura. te agradeço pelo convite e pela experiência, com certeza o exercício de olhar com mais atenção e carinhos aos acontecimentos, aos hábitos e à rotina já está sendo feito (Ana, designer, 23 anos).

Achei muito legais as atividades. A ideia de romper um pouco com a mecanicidade da rotina através da arte e da estética soa como um minuto de paz permeando o caos, ainda mais com tudo o que vem acontecendo. Gostei do fato de todos os resultados, ou consequências, serem imagens que representam um todo maior, não sei se fez sentido... Enfim, muito tri o projeto e melhor ainda o sentimento e o carinho que tu tem por ele, faz toda a diferença! Boa sorte com as próximas etapas, já deu tudo certo! (Gabriella, estudante de Direito, 21 anos).

Desacomodar. Essa palavra ficou comigo de conversas que tive ao longo da experiência, e que talvez também fale de como eu me senti. Tiveram atividades que gostei mais do que imaginei que iria, como a de montar um pequeno texto a partir dos livros. É impressionante como temos um lado que desperta quando estamos dispostos a experimentar, fazer algo com tempo e prazer. Mas também teve tarefas que me desafiaram mais, como desenhar algo a partir da música. Uma tarefa que foi difícil do momento de montar a playlist até colocar no papel. Algo relativamente simples, mas que não foi menos complexo. Acho que foi um momento importante para parar, estar só e acompanhada ao mesmo tempo. Entrar em conexão com nossos sentimentos e pensamentos, prestando atenção em coisas que de certa forma até nos são cotidianas, mas que muitas vezes são apenas elementos que compõe a rotina, e não elementos a serem apreciados assim como são (Isabela, psicóloga, 26 anos).

A oficina foi um momento muito gostoso de olhar para dentro, de realmente destinar um tempo para sentir, identificar e expressar as emoções silenciadas no dia a dia. Arrisco dizer que foi o perfeito 'encontro com o artista', que é uma atividade proposta pela autora Julia Cameron no livro 'O caminho do artista'. Acredito que por ter proximidade com meu lado criativo, realizar as expressões tenha sido mais intuitivo - mas não menos interessante ou curioso, pois cada uma revelou algo diferente sobre mim. Dentre todas, tive duas favoritas. A primeira foi a Sala 'Mãos' que foi um

convite à minha criança interior de simplesmente brincar com a tinta nas mãos - sem rumo certo, sem medo de errar. A outra foi a Sala 'Encontros' que propõe uma busca livre entre trechos de música e excertos de livros que, num primeiro momento não fazem o menor sentido, mas se encaixam perfeitamente trazendo novos significados e traduzindo sentimentos para mim mesma. Se eu precisasse 'definir' a oficina, diria que foi um reencontro leve e sincero com quem sou (Mariana, estudante de Arquitetura, 22 anos).

Primeiro que achei bem interessante a ideia do projeto. Eu tenho muito pouco contato com outras artes, mas eu gosto muito da música, sempre gostei muito de tocar. Sempre tive uma personalidade um pouco mais fechada e mais rígida, sabe? No sentido de, não ser tão aberto, de ser mais introspectivo. Eu preciso pensar bastante nas coisas antes de decidir e não sair fazendo logo de cara. Então, por isso, a primeira atividade me causou um pouco de desconforto, todo mundo foi fazendo e eu só ficava ali pensando em matemática, olhava para os ângulos do que já estava ali e tudo mais. Fiquei um tempo parado e só consegui fazer uma coisinha que me chamou o coração. Sempre tive esse lado de reprimir o que eu não faço direito, vinculado à ideia de aceitação e tal. Mas mesmo assim consegui me soltar um pouco na primeira parte e fazer algo. Fiquei feliz com a minha pequena contribuição. Na Sala Descoberta, na dança, as músicas me trouxeram bastante a sensação de liberdade, força, foco e futuro... Progresso, avanço, esforço, sabe? Me senti bem empoderado. Na hora das fotos, tentei tirar de imagens que ressoassem com a sensação que eu estava sentindo. Foi bem interessante a experiência, nunca tinha tentado algo parecido, gostei bastante. A atividade da Sala Mãos foi extremamente divertida, soltar as mãos com o que vem no coração em um papel produzindo sons... parece que a mão fala melhor o que o coração quer dizer com a boca. E com a música o cara ressoa com ela, ela ajuda muito nisso. Pra mim foi a prática mais interessante. A Sala Encontros, gostei demais também. O construir um poema com trechos de livros e obras... Eu gostei bastante disso por conta de como tu junta as frases para tentar trazer algum significado. E a maior parte das vezes esse significado não faz sentido. Nem todas as frases encaixam. Mas quando ele faz sentido, não é tu tentando tirar uma frase de dentro de ti. Aquele significado tira algo de ti que tu não estava vendo e percebendo. Eu gostei muito do texto que saiu e tentando juntar as palavras, eu tive a sensação de aquilo tirou de dentro de mim uma coisa que eu não estava ciente, e que me fez muito sentido pois saiu de dentro de mim sem eu saber que aquilo estava lá. Sei lá, me pegou de surpresa, me mostrou algo que eu não estava vendo. No fim, foi uma oficina muito divertida, mesmo não tendo uma afinidade grande com esse tipo de atividade, então até estava meio preocupado no começo. Mas gostei bastante do resultado e me mostrou coisas que eu não estava vendo e me deixou bastante solto no resto do dia. Acho que mais pessoas deveriam participar. E tomara que tu consiga seguir com esse projeto, porque realmente tem um efeito na nossa alma, parece que puxa a gente para se conectar mais com a gente mesmo e isso não é algo que estamos acostumados a fazer no dia a dia (Augusto, estudante de Ciência da Computação, 21 anos).

Contudo, a realização das oficinas da Proiéscica representou um encontro de jovens e um momento de expressões cheias de vivacidade. De acordo com eles,

surpresos com a simplicidade das práticas, todos conseguiram captar as reflexões subjacentes às atividades e se sentiram tocados pela experiência, compartilhando que aquele instante tinha sido muito criativo, interessante e especial. Para eles, algo que ficou evidente foi que o florescimento e a expressão das sensibilidades e pensamentos não dependem de numerosas ferramentas nem de habilidades artísticas. Durante o desenvolvimento da oficina, as reações e emoções dos participantes que mais me marcaram incluíram as risadas, a diversão, a curiosidade, a confusão, a paciência, o envolvimento, a conexão, um certo sentimento de alívio/respiro/pausa e a oportunidade de expressão de suas verdadeiras naturezas sem receios de julgamento.

Fotografia 15 – Composição da atividade da Sala Abertura (digitais dos dedos dos participantes)



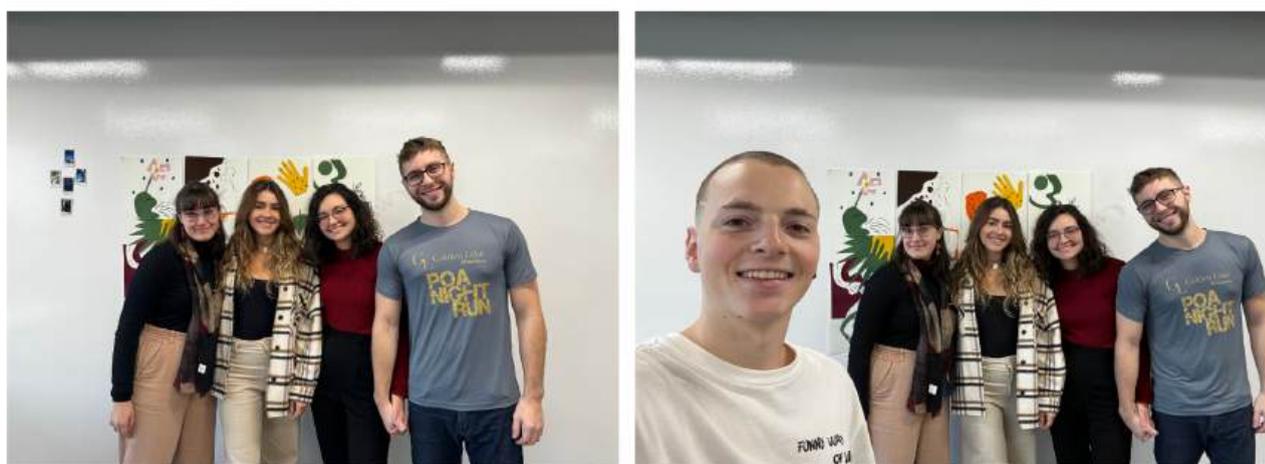
Fonte: Registrada pelo autor.

Fotografia 16 – Participantes do turno matutino



Fonte: Registrada pelo autor.

Fotografia 17 – Participantes do turno vespertino



Fonte: Registrada pelo autor.

5 UM PROJETAR COM ENFOQUE NA ARTE E NA COMPLEXIDADE

*E quando alguém me pergunta
como se faz pra nadar
explico que eu não navego
quem me navega é o mar.
(Paulinho da Viola, 1996)*

Na busca por novos aprendizados, provoquei-me a elaborar uma forma de projetar a partir de um pensar e fazer o design estratégico com enfoque na arte, comprometido pela complexidade e pela visão sistêmica. Este capítulo se desdobra na apresentação desse projetar. Nele, chamo os processos não de "métodos", mas de "movimentos", pois, ao contrário da noção dominante de "método" como caminho já desenhado, "movimento" passa a ideia de um processo que não foi pré-concebido ao projeto e, também, demonstra a ideia da dialógica ordem-desordem.

O motivo pelo qual eu apresento a forma de projetar concebida, no final deste trabalho, está em Morin (2016, p. 36):

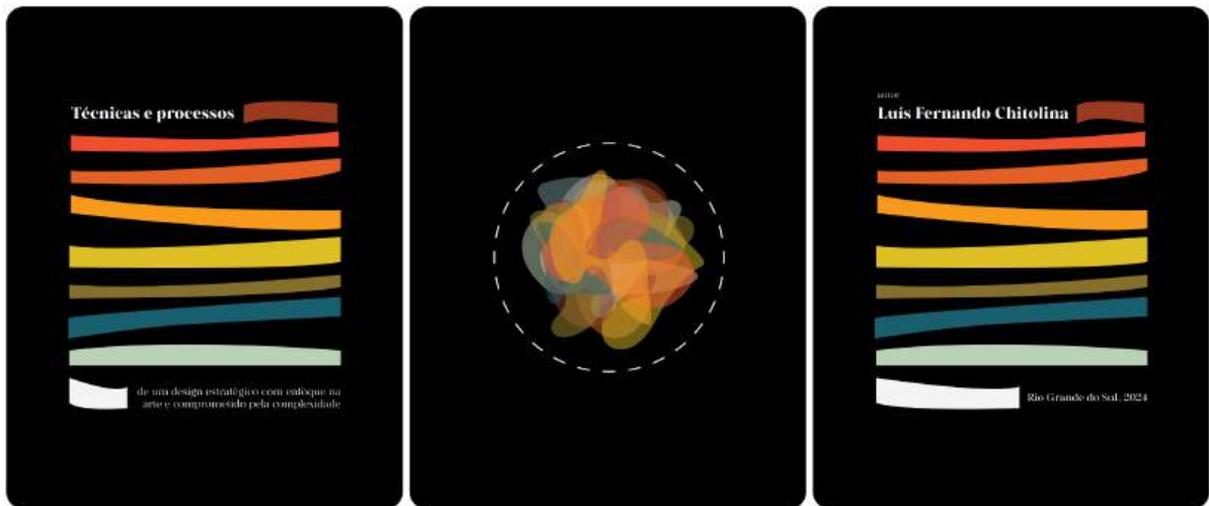
"[...] o método só pode se construir durante a pesquisa; ele só pode emergir e se formular depois, no momento em que o termo transforma-se em um novo ponto de partida, desta vez dotado de método"

Além disso, pois, ao longo do projeto, busquei encontrar um método "[...] que detecte, e não que oculte as ligações, articulações, solidariedades, implicações, interdependências, complexidades". (MORIN, 2016, p. 29).

5.1 BARALHO DIDÁTICO

Após dois semestres dedicados à elaboração deste projeto, dediquei-me a analisar retrospectivamente o percurso que trilhei, refletindo sobre os principais movimentos e técnicas envolvidos em sua construção. Para enriquecer a compreensão e facilitar a operação por outros designers das técnicas e movimentos projetuais aqui desenvolvidos, concebi um "baralho".

Figura 52 – *Cards* desenvolvidos para o baralho (respectivamente, capa, verso e contra-capas)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Trata-se de um sistema de cartas que contém, de maneira didática, as técnicas e processos concebidos, visando aprimorar a interpretação e a aplicação de cada técnica e processo no contexto de um novo projeto. Dessa forma, essas cartas, que serão disponibilizadas de forma digital e impressa, podem ser usadas por outros designers, para assim poderem refletir sobre as possibilidades aqui instigadas e, quem sabe, adotarem abordagens semelhantes.

Assim, nas páginas seguintes, leitor, mostro como o baralho se estrutura. Além de construir um "como fazer" através dos próprios cards, também descrevo como cada técnica e movimento pode se desenvolver, seus propósitos e objetivos. Assim, junto da apresentação das cartas didáticas, compartilho, na subseção relativa aos movimentos, como eles nasceram, aconteceram e formaram o desenvolvimento, especificamente, deste projeto.

5.1.1 Características do sistema

Na perspectiva de uma compreensão sistêmica, é fundamental evidenciar que os movimentos projetuais emergiram respondendo às necessidades de influências externas e internas do todo. Os processos foram e são abertos aos acontecimentos. Nesse contexto, destacam-se as seguintes características do todo:

- a não-hierarquia, ou seja, não há prioridades, nem uma ordem/sequência obrigatória entre os processos;
- a dialógica, recursiva e hologramática (Morin, 2015) caracterização dos movimentos;

- a natureza autopoietica (Capra, 1997), a partir da qual o sistema é caracterizado por passar por mudanças que repercutem no todo e que são orientadas pela interação e influência dos processos organizados na dialógica ordem-desordem. A partir de pontos de instabilidade, há a emergência espontânea de uma nova ordem, na qual os movimentos projetuais nascem e vão formando o todo.

Figura 53 – Cards didáticos sobre o funcionamento do baralho



Fonte: Elaborado pelo autor.

5.1.2 Técnicas

Além de *cards* sobre o sistema do baralho didático, também produzi alguns outros que abordam técnicas. Tais procedimentos foram concebidos e praticados ao longo do projeto e serviram de apoio para os movimentos, os quais explico adiante.

Figura 54 – Cards sobre as técnicas para o baralho didático



Fonte: Elaborado pelo autor.

5.1.3 Movimentos projetuais

Compartilharei, então, como os movimentos, guiados pela complexidade e pela arte, se desenrolaram no desenvolvimento deste projeto. Dessa forma, tu, leitor, ao ler o conteúdo dos *cards* e os trechos complementares aos processos, todos descritos a seguir, podes construir um entendimento completo e integrado de como atuei e de como essa atuação pode ser personalizada e operada.

5.1.3.1 Divagando

Um dos movimentos do meu processo criativo se manifestou por meio da divagação, simples e complexa. Ele se desenrolou em lugares como minha mente, com o corpo quieto e de olhos fechados; em um caderno, através de rabiscos; na plataforma Miro – na qual, especialmente, acontecia a organização da rede de divagações; e na parede da minha casa, para sair da tela e pensar de pé. Todos esses "lugares" funcionaram como um diário de pensamentos, notas e referências.

Figura 55 – *Cards* acerca do movimento "Divagando"

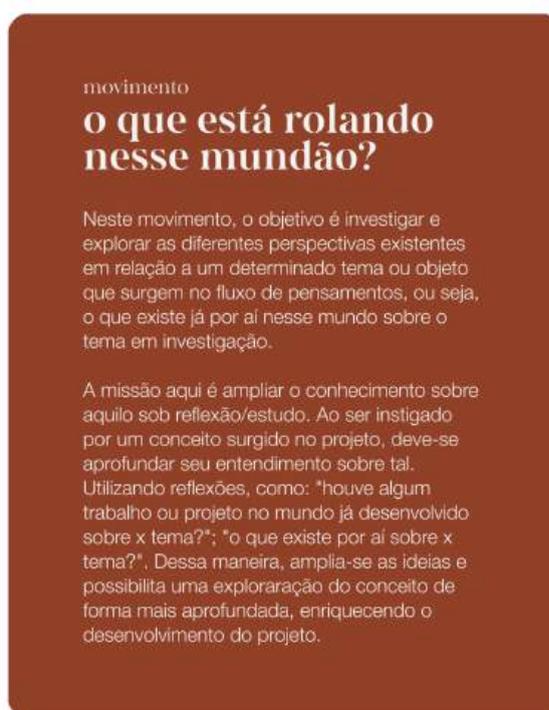


Fonte: Elaborado pelo autor.

5.1.3.2 O que está rolando nesse mundão?

Neste movimento, meu objetivo era investigar e explorar as diferentes perspectivas existentes em relação a um determinado tema ou objeto que surgia em meu fluxo de pensamentos, ou seja, o que já existe por aí nesse mundo sobre aquilo, o que já está sendo pensado. A missão aqui era ampliar meu conhecimento sobre o tópico sobre o qual estava refletindo.

Figura 56 – Card acerca do movimento "O que está rolando nesse mundão?"

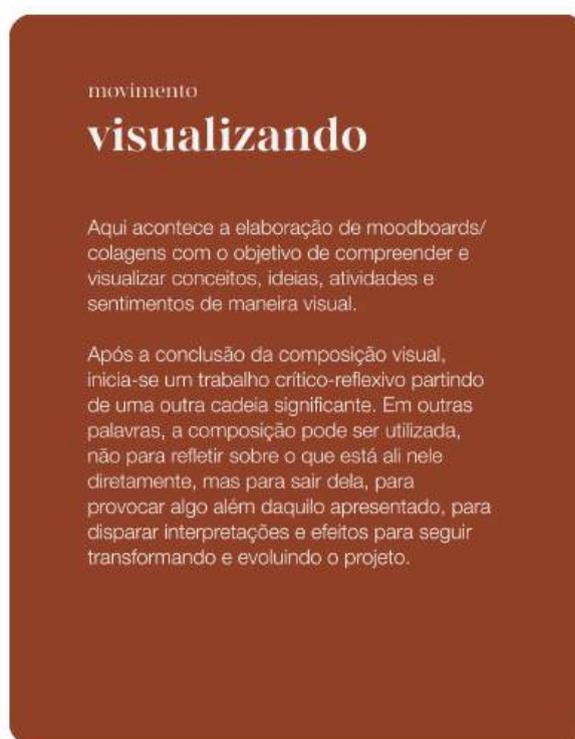


Fonte: Elaborado pelo autor.

5.1.3.3 Visualizando

Neste movimento, eu me empenhei na elaboração de *moodboards* ou colagens com o objetivo de compreender conceitos, ideias, atividades e sentimentos de maneira visual. Após a conclusão das composições, iniciava um trabalho crítico-reflexivo partindo de uma cadeia significativa diferente. Em outras palavras, utilizava as produções não para refletir sobre o que estava ali nelas diretamente, mas para sair delas, para provocar novos sentidos e seguir com a evolução do projeto.

Figura 57 – Card acerca do movimento "Visualizando"



Fonte: Elaborado pelo autor.

5.1.3.4 Capturando inspiração nos livros e na música

Neste movimento do projeto, dois propósitos se destacaram: primeiro, a busca e a abertura por momentos de regeneração criativa, nos quais recarregava minha energia criativa através da música e da literatura. Esse período de imersão, ao mesmo tempo em que era uma "fuga" do processo criativo, também servia como um estímulo a novas reflexões e perspectivas, que alimentariam o desenvolvimento do trabalho. O segundo propósito era consolidar uma base conceitual e teórico-prática, sendo, portanto, um momento mais objetivo e direto, a partir da leitura de materiais selecionados de maneira a embasar a minha produção.

Figura 58 – Cards acerca do movimento "Capturando inspiração nos livros e na música"



Fonte: Elaborado pelo autor.

5.1.3.5 Identificando emoções

Neste processo, a pesquisa qualitativa se desenrolou. Através de entrevistas e atividades teórico-práticas, buscava uma compreensão mais detalhada, sistêmica e aprofundada do público-alvo do projeto. Aqui, por exemplo, conduzi a Oficina Proiésica como pesquisa qualitativa. Para cada um de seus momentos, explorei técnicas autorais para as atividades, buscando sempre envolver a complexidade, a arte e o pensamento sistêmico. Para enriquecer a pesquisa qualitativa, desempenhei uma técnica de observação atentando-me para as nuances de tudo aquilo que acontecia diante dos meus olhos. E, após o estudo, realizei uma investigação sistêmica das relações – tanto as interações sociais quanto as dos resultados dos participantes.

Figura 59 – Cards acerca do movimento "Identificando emoções"

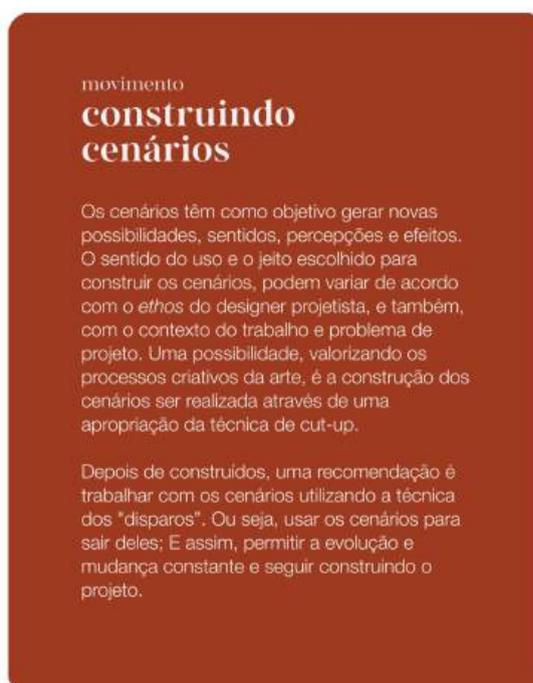


Fonte: Elaborado pelo autor.

5.1.3.6 Construindo cenários

Neste movimento, deu-se a construção dos cenários. No caso deste trabalho, foi realizada de forma colaborativa, através de uma apropriação da técnica de *cut-up*, praticada na Oficina Proiéscica. Após construídos os cenários, usei-os para sair deles; trabalhando com os disparos originados a partir deles – quero dizer, não trabalhei com o seu resultado por si só ou com as suas representações, mas sim com elementos oriundos de uma interpretação pessoal.

Figura 60 – Card acerca do movimento "Construindo cenários"



Fonte: Elaborado pelo autor.

5.1.3.7 Refletindo numa espiral

Nesta prática, encontrava-me envolvido em uma reflexão contínua e em uma análise crítica das descobertas, ideias e caminhos tomados. Durante esse processo, assumi um papel dinâmico, de motorista e passageiro do projeto, o que permitiu uma jornada consciente, dando direção ao trabalho, ao mesmo tempo em que me deixei guiar por ele, observando e absorvendo elementos e aprendizados do trajeto.

Figura 61 – Cards acerca do movimento "Refletindo numa espiral"

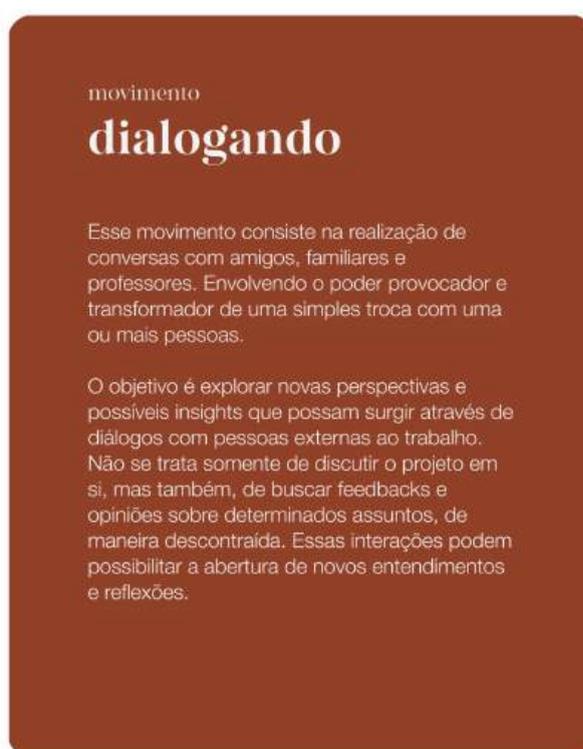


Fonte: Elaborado pelo autor.

5.1.3.8 Dialogando

O movimento "dialogando" consistiu na realização de conversas com amigos, familiares e professores. O objetivo era explorar novas perspectivas e possíveis *insights* que poderiam surgir através de diálogos com pessoas externas ao trabalho. Minha intenção, assim, não era meramente discutir o projeto em si (embora isso também fosse bem-vindo), mas buscar *feedbacks* e opiniões sobre temas que orbitam o trabalho, sempre de maneira descontraída. Foi por meio dessas interações que se abriram alguns novos entendimentos e reflexões.

Figura 62 – Card acerca do movimento "Dialogando"

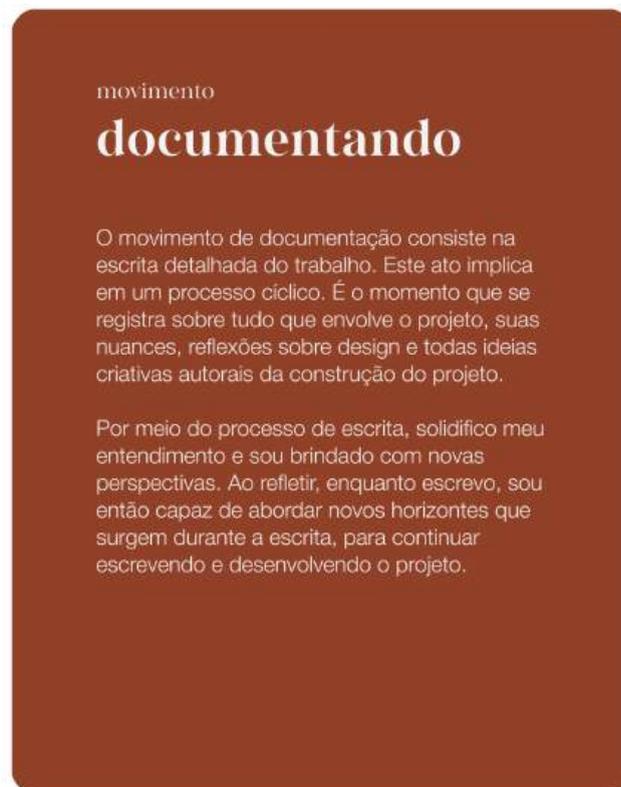


Fonte: Elaborado pelo autor.

5.1.3.9 Documentando

O movimento de documentação consistiu na escrita detalhada do documento do trabalho. Era o momento em que registrava sobre tudo o que envolvia o projeto: suas nuances, reflexões sobre design e todas as ideias criativas autorais envolvidas em sua construção. Por meio desse processo de escrita, enquanto absorvia as informações de uma maneira mais sólida, era brindado com novas reflexões e ideias, capazes de possibilitar novos horizontes para continuar a escrita e o desenvolvimento do projeto.

Figura 63 – *Card* acerca do movimento "Documentando"

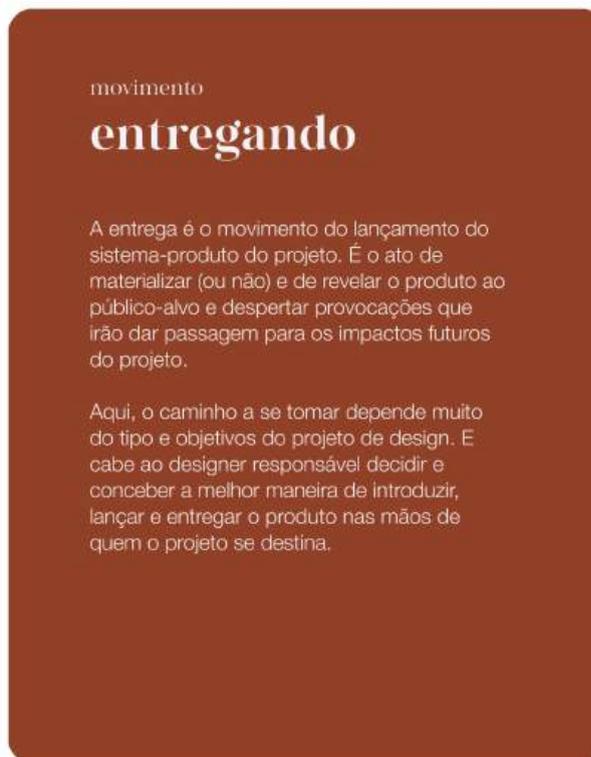


Fonte: Elaborado pelo autor.

5.1.3.10 Entregando

A entrega foi o movimento de materializar os serviços e produtos do sistema projetual e de os revelar ao público-alvo, despertando provocações iniciais. No caso deste trabalho, a entrega foi executada em dois momentos.

Figura 64 – Card acerca do movimento "Entregando"



Fonte: Elaborado pelo autor.

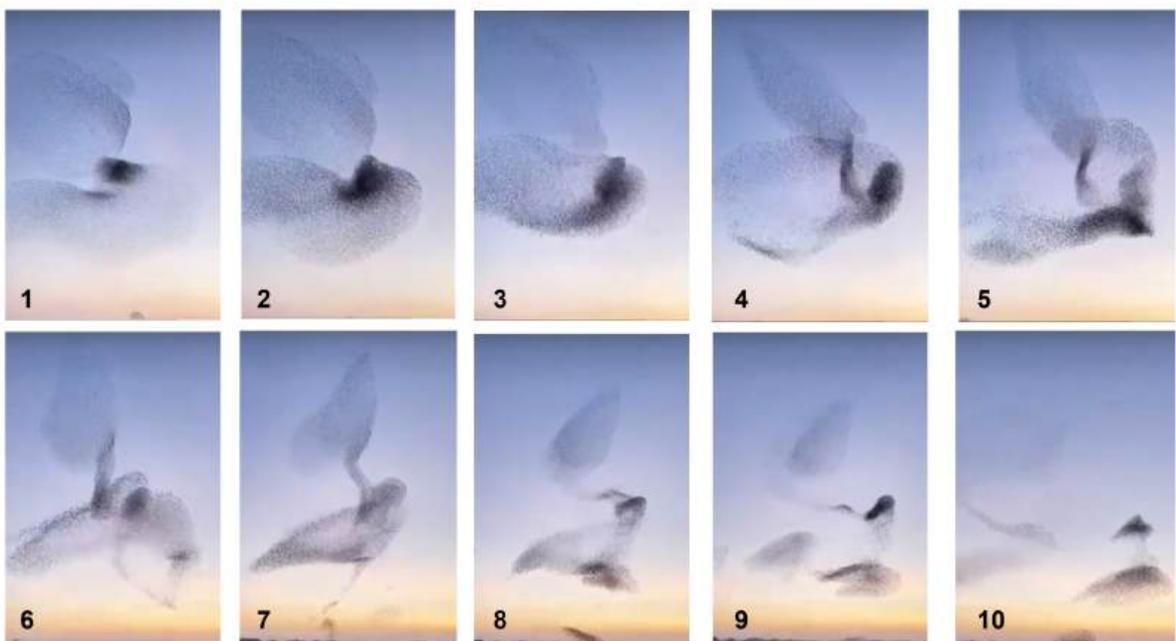
5.1.4 Diagrama do sistema

Depois de explicado e apontado como cada movimento acontece e se desenrola, compartilho, agora visualmente, o conceito de como seria o comportamento do todo, isto é, de todos os movimentos operando de forma integral e holística. Para construir o diagrama responsável pela transmissão do conceito do comportamento do projeto, busquei, na natureza, algo que pudesse me servir de inspiração para visualizar nela um comportamento parecido com o do meu processo projetual.

Depois de tentar várias alternativas para o diagrama – e falhar miseravelmente –, relembro o movimento complexo do voo dos estorninhos, que

surgiu em um momento do movimento "Visualizando". Logo pensei que a dinâmica desses pássaros consegue perfeitamente ilustrar a ideia da dialógica ordem-desordem e da constante mudança de um projeto de design. Recorrendo a um vídeo (Espaço, 2021) que registra tal fenômeno (sem cortes), pausei e capturei *frames* para que eu pudesse, por meio da dinâmica dos pássaros, criar representações visuais de cada movimento do meu processo de projeto. A Figura 65 apresenta a sequência dos *prints* que capturei.

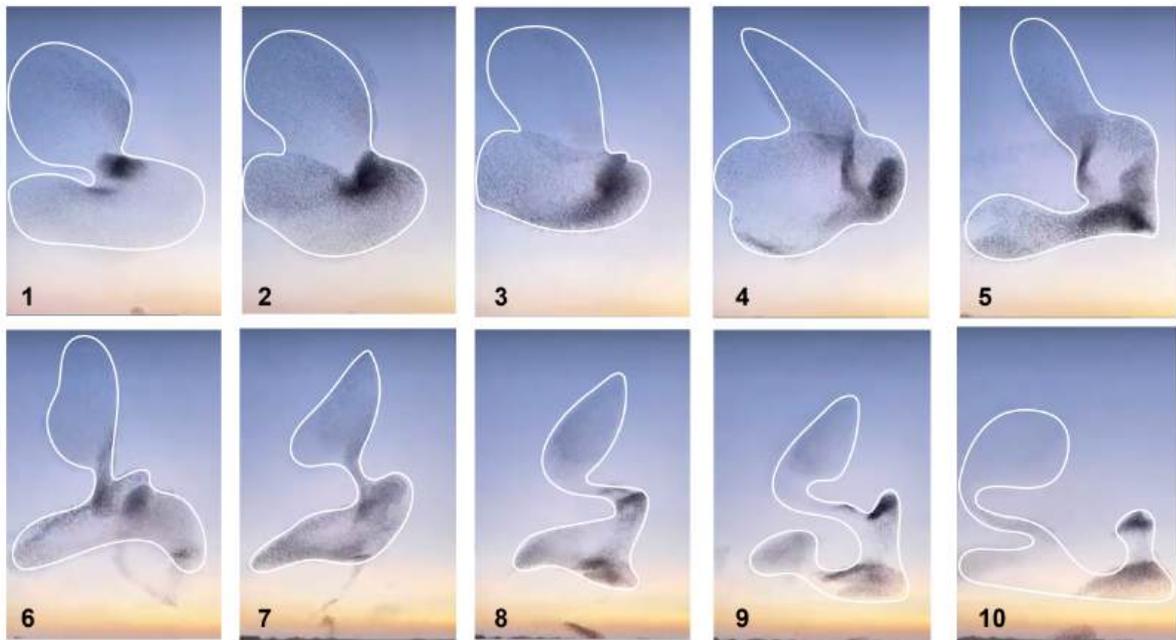
Figura 65 – *Frames* em sequência do vôo dos Estorninhos



Fonte: Espaço (2021).

Em seguida, utilizando esses *frames*, tracei as linhas invisíveis das formas ocultas que o movimento dos pássaros gera para conceber visualmente os movimentos projetuais. A seguir, a Figura 66 ilustra esse processo.

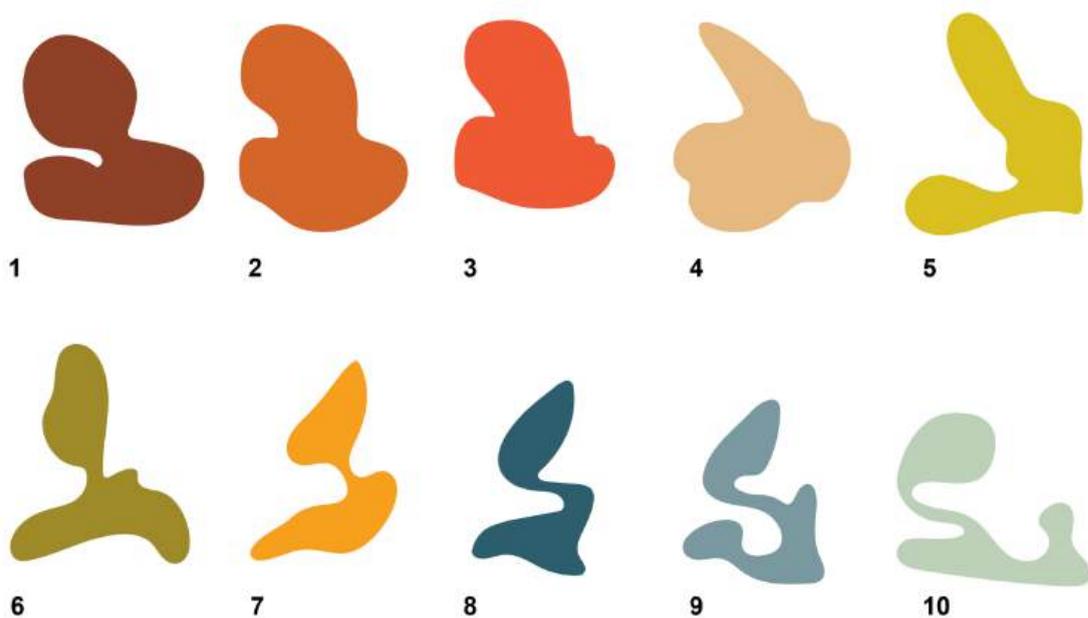
Figura 66 – Desenho por cima do vôo dos Estorninhos para criar as representações visuais dos movimentos projetuais



Fonte: Espaço (2021).

Assim, peguei as formas emergentes e as preenchi com diferentes cores para ilustrar os diferentes movimentos projetuais. Em outras palavras, cada cor e forma representa um movimento do meu processo de projeto que detalhei anteriormente.

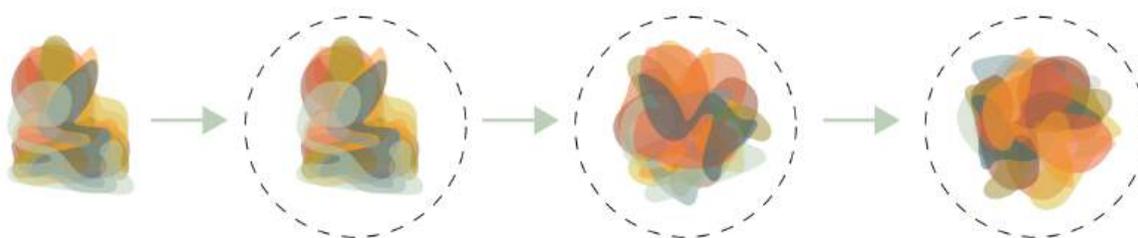
Figura 67 – Formas de representação dos movimentos projetuais



Fonte: Elaborado pelo autor.

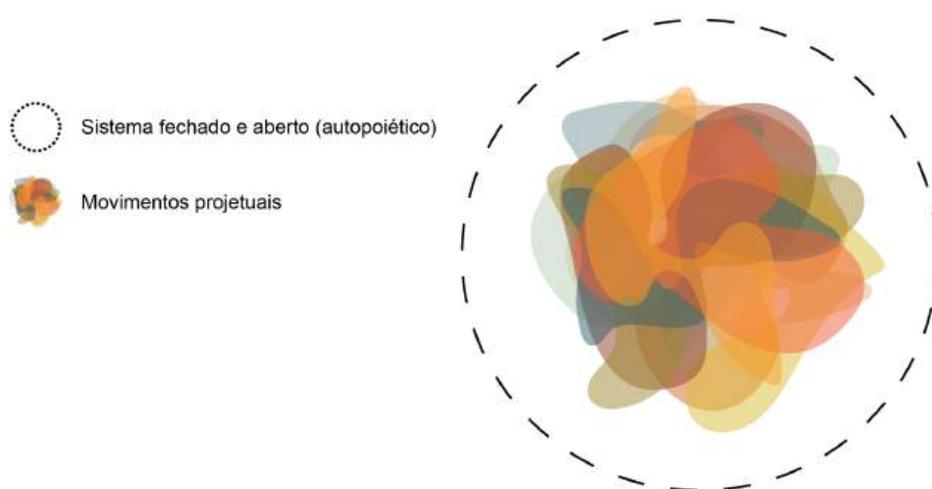
Após esses passos, agrupei todas as formas para compor uma totalidade que simbolizasse o projeto. Também, reduzi a transparência das cores para tornar mais fácil a visualização de todos os movimentos agindo ao mesmo tempo. Depois, adicionei um círculo tracejado para indicar a natureza autopoietica do sistema. E, por fim, inseri três ilustrações (Figura 68) para demonstrar como o sistema aparenta ao operar ao longo de certo período de tempo, evidenciando sua constante movimentação e mudança, em que alguns movimentos são mais presentes que outros. Logo a seguir, na Figura 69, ilustro o modelo final do diagrama, que apresenta o conceito de como se desenrola o processo projetual.

Figura 68 – Demonstração do constante movimento e mudança do sistema



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 69 – Diagrama do conceito da forma de projetar desenvolvido



Fonte: Elaborado pelo autor.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

*Yeah, nine times out of ten I get it wrong
That's why I wrote this song, told myself to hold on
Do you want it all if it's all mediocre?
Lookin' at my dreams, who I wanna be
I guess you gotta see it to believe
Oh, I been a fool, but that's cool, that's what human beings do
Keep your eyes to the sky, never glued to your shoes
Guess there was a time when my mind was consumed
But the sun's coming out now, clouds start to move
(Mac Miller, 2018)*

E chegamos a um fim (o do TCC, não o do projeto). Ao olhar para trás e relembra as nuances da jornada projetual, compreendo significativos aprendizados e reflito sobre eles. Como revelei na introdução deste estudo, a escolha por trabalhar sob a perspectiva da sociedade do cansaço partiu de uma ânsia interior e introspectiva minha. Olhando para dentro, reconheci sintomas do cansaço e, por isso, busquei desenvolver um sistema-produto-serviço que pudesse oferecer a "cura" para lidar com a nuvem prosaica – uma névoa que afeta e omite a dimensão poética dentro de nós e que provoca aceleração, a presença de um tempo "morto", o esmagamento prosaico e a coação de produção, condições de um produto e produtor capitalista.

Após uma jornada repleta de estudos, pesquisas, divagações, trocas, ações, reflexões, sentimentos, reações e efeitos, expresso uma profunda gratidão por tudo aquilo que me foi concedido através do trabalho duro desempenhado. Em contato direto com a perspectiva concebida ao mundo com meu projeto e a forma como a traduzi aqui, percebo-me imensamente impactado e movido pelos aprendizados adquiridos por completo.

Este trabalho não apenas revelou estudos relevantes da sociedade contemporânea, mas também lançou luz sobre reflexões que merecem atenção e que importam. As ideias aqui apresentadas servem para abriremos os olhos e reforçam a necessidade de uma mudança de comportamento social e a relevância de continuarmos explorando, potencializando e expandindo a dimensão poética em cada um de nós, para podermos desfrutar de uma experiência de vida mais significativa, vivaz e lúcida, a fim de conseguirmos, cada vez mais, desviar do percurso acelerado e vazio da vida para a qual estamos nos encaminhando.

No envolvimento ao projetar, pude adquirir não apenas aprendizados pessoais, de vida, mas também uma base científica, através de todos os estudos realizados, que pode ser desenvolvida em um futuro mestrado. As obras de Fritjof Capra (1997; 2002) me conduziram a uma compreensão – ainda que preliminar – da visão sistêmica e me ensinaram que, para entender algo, é preciso olhar para suas relações, ações e reações de forma holística. Paralelamente, ao explorar as páginas escritas por Edgar Morin (1996; 2000; 2014; 2015; 2017), mergulhei nas complexidades da vida humana e na episteme da Teoria da Complexidade. Foi impressionante como esses autores puderam me promover conhecimentos sobre a vida se entrelaçando de uma forma tão harmoniosa. Capra ao se aprofundar nos sistemas vivos, abordando tudo o que permeia a vida, não apenas em nosso planeta, mas também além dele; e Morin ao dissertar sobre o modo de compreender a vida humana pela complexidade.

Junto a isso, em relação mais direta com o design, encontrei um novo horizonte de pensamentos ao estudar os "Seis eixos para uma filosofia do design", de Beccari, Portugal e Padovani (2017). Sua abordagem, que liga Filosofia e Design, sugere maneiras pelas quais os designers podem vir a "[...] ajudar, orientar e sugerir como o designer chega a compreender o que está fazendo [...]" (Beccari; Portugal; Padovani, 2017, p. 3). Finalmente, com Meroni (2008) e Mauri (1996), apesar de se filiarem a outra perspectiva epistemológica, pude aprender várias facetas do design estratégico, desde a elaboração de estratégias focando na produção de novos sentidos, em busca do entendimento sociocultural, com escuta e observação da comunidade envolvida, até o entendimento sobre a abertura de perspectivas e questões no Design, cujo papel é levantar problemas e especular hipóteses (abdução) antes de tentar entender como resolver um problema/briefing.

Ademais, percebo-me consciente das dificuldades e conquistas experimentadas ao longo deste processo. Trabalhar e projetar envolvendo a arte, a complexidade e o pensamento sistêmico, sendo rígido e fiel a isso e me mantendo firme nos princípios não foi nem um pouco fácil. Acredito que um dos maiores desafios foi a transição (ainda em construção) de um pensamento enraizado dicotômico, acostumado a dividir o todo em partes, para uma perspectiva mais holística, integradora e não excludente, colaborando com os três princípios da complexidade (Morin, 2015). No entanto, creio ter enfrentado esse desafio, desenvolvendo técnicas e abordagens projetuais que refletem essa nova visão,

resultando em um diagrama que ilustra o comportamento e o conceito do sistema projetual.

Reflexivo, cheio, satisfeito, confuso, pensativo e lúcido, após todo o percurso projetual, para concluir o texto e expressar algumas traduções e reflexões sobre o projeto e seus impactos, trago o trecho da música “O que sobrou do céu” (O Rappa, 1999). Em seguida, compartilho o jeito que os entendo, sinto e percebo para manifestar interpretações e desejos.

*Faltou luz, mas era dia
O sol invadiu a sala
Fez da TV um espelho
Refletindo o que a gente esquecia
Faltou luz mas era dia, dia
Faltou luz, mas era dia, dia, dia
O som das crianças brincando nas ruas
Como se fosse o quintal
A cerveja gelada na esquina
Como se espantasse o mal
Um chá para curar essa azia
Um bom chá pra curar essa azia
Todas as ciências de baixa tecnologia
Todas as cores escondidas nas nuvens da rotina
Pra gente ver
Por entre os prédios e nós
O que sobrou do céu.
(O Rappa, 1999)*

No verso “Faltou luz, mas era dia”, interpreto a falta de luz como a ausência de vida, cor e vibração na nossa alma, provocada pelo esmagamento prosaico e pelo tempo morto que experienciamos em momentos do cotidiano (Han, 2021). Mesmo com a falta de luz, é dia, a luz está presente, o que nos permite vê-la, percebê-la e senti-la, apesar de não nos ser “dada” diretamente. Em outras palavras, mesmo profundamente afetados pela sociedade do cansaço e seus sintomas, temos, em meio a toda coação prosaica, a capacidade de provocar a vibração e o sentimento estético que nos preenche, que nos faz sentir o mundo ao nosso redor e reconhecer nossa cor com aquilo que se encontra presente à nossa volta.

Quando leio o verso “O sol invadiu a sala”, entendo que este projeto é o sol, é a luz que invade a vida dos sujeitos, refletindo e revelando tudo aquilo que esquecemos na agitação cotidiana: o sentir e o viver. O projeto Antena Proiésica representa essa luz, um “chá” que alivia a “azia” que aflige a sociedade contemporânea do cansaço; representa uma luz que evidencia e relembra as cores

da experiência humana, escondidas nas nuvens da rotina prosaica, e que nos faz perceber emoções e sentir vivacidade.

Espero, de coração, que a presença e os impactos deste projeto na sociedade do cansaço sejam o "bom chá" que alivia a azia dos jovens. Que seja a luz que revela as cores escondidas, em que essas "cores" representam a plenitude do "eu", as sensibilidades do indivíduo autêntico e sua manifestação (Morin, 2000). Espero, ainda, que os jovens aos quais se destina este projeto possam vir a desenvolver sensibilidades proiéticas e que a rede comunitária que virá a se formar se propague cada vez mais, ocasionando e potencializando expressões e vivacidade à sociedade contemporânea. E, com certeza, um outro desejo, para um futuro breve, é que sejam possíveis a concepção e realização de mais oficinas proiéticas com atividades diferentes das já executadas, buscando atingir novas pessoas para poder enchê-las de expressão, florescimento e vivacidade.

Muito obrigado pela leitura!

REFERÊNCIAS

ARACHNOPHILIA. [S.l.]: Arachnophilia, 2016. Disponível em: <https://arachnophilia.net/>. Acesso em: 10 out. 2023.

ARELLANO, Mónica. James Turrell inaugura obra "Skyspace: Espírito de Luz" em Monterrey no México. *In: ARCHDAILY BRASIL*. [S.l.], 11 mar. 2022. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/977953/james-turrell-inaugura-obra-skyspace-espírito-de-luz-em-monterrey-no-mexico>. Acesso em: 7 out. 2023.

BECCARI, Marcos; PORTUGAL, Daniel; PADOVANI, Stephania. Seis eixos para uma filosofia do design. **Revista Estudos em Design**, Rio de Janeiro, v. 25, n. 1, p. 13-32, 2017.

BENTZ, Ione; FRANZATO, Carlo. O metaprojeto nos níveis do design. *In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN*, 12., 2016, Belo Horizonte. **Blucher Design Proceedings**, São Paulo, v. 9, n. 2., p. 1416-1428, nov. 2016.

CAPRA, Fritjof. **A teia da vida**: uma nova compreensão científica dos sistemas vivos. São Paulo: Cultrix, 1997.

CAPRA, Fritjof. **As conexões ocultas**: ciência para uma vida sustentável. São Paulo: Cultrix, 2002.

CLIETT, John. The Lightning Field. 1978 ou 1979. 1 fotografia. Disponível em: <https://diaart.org/visit/visit-our-locations-sites/walter-de-maria-the-lightning-field>. Acesso em: 7 out. 2023.

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

ESPAÇO DO CONHECIMENTO UFMG. **Estorninhos em bando**. Belo Horizonte, 28 maio 2021. Facebook: Espaço do Conhecimento UFMG. Disponível em: <https://www.facebook.com/watch/?v=523385775343004>. Acesso em: 15 mar. 2024.

GALLE, Per. Philosophy of design: an editorial introduction. **Design Studies**, Great Britain, v. 23, n. 3, p. 211-218, May, 2002.

GONZÁLEZ, José. Crosses. *In: LETRAS*. Gotemburgo, 2003. Disponível em: <https://www.letras.mus.br/jose-gonzalez/477414/>. Acesso em: 7 abr. 2024.

HAN, Byung-Chul. **Favor fechar os olhos**: em busca de um outro tempo. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2021a.

HAN, Byung-Chul. O desaparecimento dos rituais: uma topologia do presente. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2021b.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2015.

HEIDEGGER, Martin. A questão da técnica. **Scientia Zudia**, São Paulo, v. 5, n. 3, p. 375-398, 2007.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2019.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **Tristes trópicos**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

MANZINI, Ezio. **Design – Quando todos fazem design**. Uma introdução ao design para inovação social. São Leopoldo: Editora UNISINOS, 2017.

MARLEY, Bob; THE WAILERS. Soul Rebel. *In*: LETRAS. Nine Mile, 1987. Disponível em: <https://www.lettras.mus.br/bob-marley/70149/>. Acesso em: 18 mai 2024.

MAURI, Francesco. **Projetar projetando a estratégia**. Milão, 1996.

MERONI, Anna. **Design estratégico**: onde estamos agora? Reflexão em torno dos alicerces de uma disciplina recente. Milão, 2008.

MILLER, Mac. Small Worlds. *In*: LETRAS. Los Angeles, 2018. Disponível em: <https://www.lettras.mus.br/mac-miller/small-worlds/>. Acesso em: 25 abr. 2024.

MORIN, Edgar. **Ciência com consciência**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1996.

MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2015.

MORIN, Edgar. **O Método 1**: a natureza da natureza. Porto Alegre: Sulina, 2016.

MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário**: ensaio de antropologia sociológica. São Paulo: É Realizações, 2014.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. São Paulo: Cortez, 2000.

MORIN, Edgar. **Sobre a estética**. São Paulo: Pró-saber, 2017.

MOVIMENTOS artísticos: tudo sobre o surrealismo. *In*: ARTTOOLS. Porto Alegre, 22 nov. 2022. Disponível em: <https://blog.useartools.com.br/movimentos-artisticos-surrealismo/>. Acesso em: 24 out. 2023.

O RAPPA. Auto-Reverse. *In*: LETRAS. Rio de Janeiro, 2013. Disponível em: <https://www.lettras.mus.br/o-rappa/auto-reverse/>. Acesso em: 15 maio 2024.

O RAPPA. O que sobrou do céu. *In*: LETRAS. Rio de Janeiro, 1999. Disponível em: <https://www.lettras.mus.br/o-rappa/28942/>. Acesso em: 25 abr. 2024.

PRIGOGINE, Ilya. **Carta para as futuras gerações**. [S.l.], 1977. Disponível em: https://www.esalq.usp.br/lepse/imgs/conteudo_thumb/Carta-para-as-futuras-gera--es.pdf. Acesso em: 25 ago. 2023.

PUMAS, Black. Colors. *In*: LETRAS. Califórnia/Texas, 2020. Disponível em: <https://www.letras.mus.br/black-pumas/colors/>. Acesso em: 7 abr. 2024.

QUINTAL, Grupo Fundo de. Te gosto. *In*: LETRAS. Rio de Janeiro, 1983. Disponível em: <https://www.letras.mus.br/fundo-de-quintal/119180/>. Acesso em: 07 abr. 2024.

RAMIL, Vitor. Estrela, Estrela. *In*: LETRAS. Porto Alegre, 2000. Disponível em: <https://www.letras.mus.br/vitor-ramil/272618/>. Acesso em: 13 maio 2024.

RAMIL, Vitor. Milonga de sete cidades (A estética do frio). *In*: LETRAS. Porto Alegre, 1997. Disponível em: <https://www.letras.mus.br/vitor-ramil/200620/>. Acesso em: 18 mai 2024.

SAMBA, Os Originais do. Falador passa mal. *In*: LETRAS. Rio de Janeiro, 1973. Disponível em: <https://www.letras.mus.br/os-originais-do-samba/577041/>. Acesso em: 07 abr. 2024.

“SONHOS são verdadeiro oráculo probabilístico”, afirma Sidarta Ribeiro. *In*: TV BRASIL Brasília, 30 abr. 2020. Disponível em: <https://tvbrasil.ebc.com.br/sidarta-ribeiro>. Acesso em: 1. nov. 2023.

SPEAR, Burning. Live Good. *In*: LETRAS. Saint Ann, 1975. Disponível em: <https://www.letras.mus.br/burning-spear/403098/>. Acesso em: 27 maio 2024.

TERRALÍNGUA. *In*: CAMILA, Proto. 24 jun. 2023. Disponível em: <https://www.camilaprotos.com/terral%C3%ADngua>. Acesso em: 10 out. 2023.

TROCCHIANESI, Raffaella. Uma abordagem semiótica e narrativa do *exhibit design*. *In*: DE MORAES, Dijon; DIAS, Regina; SALES, Rosemary (orgs.). **Cadernos de Estudos Avançados em Design: Design e Semiótica**. Barbacena: EdUEMG, 2016, p. 29-45.

TV BRASIL. **Impressões [Sidarta Ribeiro, neurocientista e escritor]**. Brasília: TV Brasil, 1. abr. 2020. Programa de TV. Disponível em: <https://tvbrasil.ebc.com.br/sidarta-ribeiro>. Acesso em: 1. nov. 2023.

VAN ONCK, Andries. Metadesign. **Produto e linguagem**. v. 1, n. 2, p. 27-31, 1965.

VEDDER, Eddie. Long Nights. *In*: LETRAS. Illinois, 2007. Disponível em: <https://www.letras.mus.br/vedder-eddie/1095185/>. Acesso em: 16 maio 2024.

VERNER, Panton. Visiona 1970. *In*: DIVISARE. 11 jun. 2016. Disponível em <https://divisare.com/projects/321180-verner-panton-visiona-1970>. Acesso em: 8 out. 2023.

VIOLA, Paulinho da. Timoneiro. *In*: LETRAS. Rio de Janeiro, 1996. Disponível em: <https://www.letras.mus.br/paulinho-da-viola/162803/>. Acesso em: 25 abr. 2024.

WAILER, Bunny. Dream Land. *In*: LETRAS. Kingston, 1976. Disponível em: <https://www.lettras.mus.br/bunny-wailer/399149/>. Acesso em: 17 abr. 2024.

WHAT happened, Miss Simone? Direção: Liz Garbus. [S.l.]: Netflix, 2015. Filme via *streaming* (102min), son., color.

ZÉ, Tom. Tô. *In*: LETRAS. São Paulo, 1976. Disponível em: <https://www.lettras.mus.br/tom-ze/164918/>. Acesso em: 05 maio 2024.

ZÉ, Tom. Vai (Menina, amanhã de manhã). *In*: LETRAS. São Paulo, 1976. Disponível em: <https://www.lettras.mus.br/tom-ze/164141/>. Acesso em: 05 maio 2024.