



Universidade de Brasília

Instituto de Artes - IdA

Departamento de Design - Din

Trabalho de Conclusão de Curso - 1/2018

Julia Ribeiro Vieira 13/0011711

Transparecer | Contribuições do design contra o apagamento do corpo

Brasília

2018



Universidade de Brasília

Instituto de Artes - IdA

Departamento de Design - Din

Relatório apresentado ao Departamento de
Design sobre a pesquisa desenvolvida durante
a disciplina de Diplomação em Programação
Visual no curso superior de Design
(Desenho Industrial) da Universidade de
Brasília – UnB. Orientação,
Prof.^a Fátima Aparecida dos Santos

Brasília

2018

Ficha catalográfica elaborada automaticamente,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

R658t Ribeiro Vieira, Julia
Transparecer - Contribuições do design contra o
apagamento do corpo / Julia Ribeiro Vieira; orientador
Fátima Aparecida dos Santos. -- Brasília, 2018.
75 p.

Monografia (Graduação - Design) -- Universidade de
Brasília, 2018.

1. Design. 2. corpo. 3. apagamento. 4. identidade. 5.
protagonismo. I. Aparecida dos Santos, Fátima, orient. II.
Título.

Banca Examinadora

Prof.^a: Fátima aparecida dos Santos

Prof.^a: Marisa Cobbe Mass

Mestre em design: Thaís Moisés Rodrigues

Brasília
2018

Dedico este trabalho a todos aqueles que se sentiram excluídos, silenciados ou inadequados em algum momento de sua vida. Espero conseguir acender a centelha para que as vozes do encantados e tantos outros sejam ouvidas e valorizadas.

Agradeço à minha família, que me proporcionou a possibilidade de estar aqui e do apoio principalmente da minha mãe e da minha vó, sem elas não sei onde estaria hoje.

À universidade e a dança, por todas as trocas, perspectivas, conhecimentos e tudo que representa minha presença.

À minha orientadora, por acreditar no potencial dessa pesquisa e me ajudar a desenvolvê-lo.

Aos meus amigos, ao coletivo aua pela paciência e principalmente a Laila que me fez perceber quem sou, e ao Pedro por todas as trocas e conversas.

E a todas as pessoas que continuam resistindo e colorindo o mundo.

“A coisa mais bonita que temos dentro de nós mesmos é a dignidade. Mesmo se ela está maltratada. Mas não há dor nem tristeza que o vento ou o mar não apaguem. É o mais puro ensinamento dos velhos, dos anciãos parte da sabedoria, da verdade e do amor. Bonito é florir no meio dos ensinamentos impostos pelo poder. Bonito é florir no meio do ódio, da inveja, da mentira ou do lixo da sociedade. Bonito é sorrir ou amar quando uma cachoeira de lágrimas nos cobre a alma! Bonito é poder dizer sim e avançar. Bonito é construir e abrir as portas a partir do nada. Bonito é renascer todos os dias.”

Eliane Potiguara, 2004

Resumo

Através do corpo, nos servimos dos sistemas simbólicos, traduzimos, apropriamos, compartilhamos com os outros, experienciamos o mundo, ou seja, conhecemos o nosso redor. Cabe ao designer como alguém que projeta possibilidades, compreender esse mundo e os indivíduos que o habitam, pois “O que projetamos nos projeta de volta”, e entender esse impacto, causado quando somente uma ótica é observada, é extremamente necessário, a fim de evitar o apagamento da pluralidade.

Buscou-se através dessa pesquisa teórica, evidenciar o que é o apagamento e como ele vem ocorrendo, essa construção se dá baseada principalmente por Le Breton e Vassão, onde a projeção não leva em conta alguns corpos. Fundamentado nisso, buscou-se modelos e diretrizes que devem ser pensadas com o intuito de fazer com que as pessoas sejam protagonistas e não meros receptores da hegemonia cultura.

Palavras chave: design, corpo, apagamento do corpo, protagonismo

Abstract

Through the body, we use symbolic systems, translate, appropriate, share with others, experience the world, we know all around us. It is up to the designer as someone who projects possibilities, to understand this world and the individuals who inhabit it, perhaps "what we project projects us back," and to understand this impact, caused when only one optic is observed, is extremely necessary in order to avoid erasing plurality.

It was sought through this theoretical research, to highlight what is erasure and how it has been occurring, this construction is based mainly by Le Breton and Vassão, where the projection does not take into account some bodies. Based on this, we sought models and guidelines that should be thought with the intention of making people be protagonists and not mere recipients of hegemony culture.

Keywords: design, body, body erasure, protagonist

Sumário

1 Introdução 9

1.1 Contextualização 12

1.2 Justificativa 13

1.3 Objetivos 15

2 Corporalidade 16

2.1 O modo como nos relacionamos com o mundo 16

2.1.1 Corpo como acontecimento semiótico e identitário 18

2.1.2 Impacto da Globalização na identidade 20

2.2 Ódio ao corpo e Impacto da imagem 22

2.3 Corpo e presença 24

2.4 Apagamento do corpo 28

3 Elo entre corpo e design 30

3.1 Corpo e design 30

3.2 Design e o apagamento do corpo 32

3.2.1 Estudos Introdutórios de Design 32

3.2.2 Design na Contemporaneidade 38

3.2.3 A cara do design 39

3.2.4 Apagamento em projetos 44

3.3 Impacto emocional e corporal 49

3.4 Análise comparativa entre iniciativas 52

4 Aplicações e contexto profissional 57

4.1 Design como co-autor 57

4.2 Possível abordagem do design 59

4.3 Diretrizes 64

4.3.1 Presença 64

4.3.2 Contexto 65

4.3.3 Movimento 66

4.3.4 Empatia - Se situar 68

5 Considerações Finais 69

6 Referências 71

1. Introdução

Transparecer significa fazer com que apareça, revelar, manifestar, mostrar¹; sobre como em nossa construção de mundo e de sociedade, vem ocorrendo apagamento corporal, por conseguinte da identidade cultural de vários povos. E como podemos reformular nosso olhar sobre nós e sobre os outros a fim de proteger esse conhecimento com grande potencial de mudança histórica.

Essa pesquisa é um convite, ao ler este texto, onde quer que esteja, observe ao seu redor, o que sente? O que vê, o que ouve, como é o espaço em que se encontra? A luz é suficiente, por onde ela entra? Qual a sensação do toque no papel ou no toque do teclado ou ainda ao arrastar a tela? Qual o gosto que fica na boca? Que cheiros chegam até o nariz? Em que posição realiza essa leitura? Tem outras pessoas ao redor? Ao ler vários desses fatores ficam de lado, é mais fácil fugir da realidade, e ficar alheio a tudo ao redor, nosso corpo faz isso de maneira natural, o estado de máximo alerta não se faz tão necessário como em habitats de intensa ameaça, atualmente é comum deixar o corpo a todo instante, seja através de pensamentos, seja através de uso de aparelho eletrônicos, focamos e desfocamos. O impacto de muitas informações deixa os indivíduos atônitos, e para cada um, a experiência de como a informação chega é diferente, a familiaridade traz conforto, pertencimento e segurança.

Mudei-me do norte do país para Brasília, sai de um espaço cultural no qual me reconhecia e, me encontrei num lugar onde nada do que relatei acima era familiar que as representações imagéticas, os objetos, tudo de alguma forma pareciam conspirar contra a minha existência. Nada parecia similar a si mesmo, nada condizente com a identidade e com as proporções, não se adaptava, era como se meu corpo tivesse se tornado um peso, o que me fez questionar se o problema estava em mim ou no mundo? Ao longo do tempo fui dialogando e percebendo que esse desconforto, ocorre também com várias pessoas, na realidade é frequente e levanta ao questionamento: É o meu corpo que está errado, na cor errada, no

¹ Disponível em <<https://www.dicio.com.br/transparecer/>> Acesso em 2018

tamanho errado? E o redor só reforçando esse pensamento, pelas imagens mostradas nas mídias, pelos conceitos do que é belo e feio, pela inflexibilidade das coisas que geram desconforto na utilização, pela estrutura, pelo racismo e pela violência.

Me encontrando nesse lugar de inadequação, de estranheza, de sobra, de falta, e entendendo que isso era a realidade que me ambientava, fiz uma busca de autoconhecimento e de tudo que me rodeava, as relações e conexões advindas da origem dessas sensações, oras desencadeadas por mim, oras desencadeadas pelo sistema e pelo mundo complexo e emaranhado.

Os nossos corpos são rodeados de significados simbólicos, pois se insere socialmente e culturalmente se moldando de acordo com o contexto que se encontra, pois é o eixo da relação com o mundo, sendo também a expressão corporal modulável de acordo com o indivíduo e os outros. E nesse “jogo” sutil de simbologias criamos espelhos, vemos os outros como espelhos, onde o que é diferente da imagem refletida é como Le Breton (2007) afirma: “cria uma desordem na segurança ontológica que garante à ordem simbólica”, uma falta de identificação que gera horror, repugnância tanto com os corpos alheios, como quanto com o próprio corpo. Um conflito que gera uma busca frequente ao corpo “perfeito”, baseado no que se vê do correto, que nunca será alcançada, pois os significados/conceitos de “perfeito” seguem tendências.

Ao ingressar na universidade optando pelo curso de design, me deparei com o quanto a criação é um verdadeiro processo de catarse, de fazer conexões e externalizar, dar forma a solução do que denominamos “problema”, mas que este não deixa de ser uma percepção que depende de um ponto de vista. E, que projetar é natural, somos artistas por natureza, e essa ação traz uma nova percepção para tudo. Tomei consciência que o que eu recebia do mundo ia me modificando de alguma forma, mesmo que de maneira sutil, e todas essas transformações eram resultado de vários processos que eu desconhecia, que se faz necessário um olhar mais minucioso, uma quebra de pré conceito, a fim de conhecer e entender do que

se trata, pois já estava sendo internalizado, esse fruto de vários projetistas, alguns próximos outros tão distantes quanto minha percepção de espaço me permite compreender.

A sociedade nunca produziu tanto e tanta cultura como em qualquer outro momento histórico, as redes sociais estão aí e são um exemplo de produção de conteúdo que beira o infinito. E nesse caos de tanta coisa gerada, o que se tira de tudo isso, qual o impacto? Entender onde se está, causas e efeitos é extremamente importante “uma volta sem regressão”, não significa parar de produzir, mas em paralelo compreender onde se está, e o que isso desencadeia. Não é atoa que cada vez mais nossa sociedade se encontra doente psiquicamente, e ao mesmo tempo prosperamos no sentido de existência, vivemos mais, somos cerca de 7 bilhões de pessoas, de olhos, de braços, de cérebros, uma dimensão de particularidades que um número não é capaz de representar, produzindo diversas coisas e consumindo tantas outras.

O corpo humano é o resultado de evolução biológica, adaptação ao ambiente e suas mudanças, cocriação cultural, individuação e portanto identidade. Sendo assim, podemos dizer que cada corpo contém em si a dimensão histórica da raça humana, seu processo evolutivo e étnico, mas também é único e tem seu próprio contexto, pois fatores combinatórios como o código genético, os códigos culturais, os fatores ambientais contribuem para gerar pessoas únicas completamente diferentes de quaisquer outras. Assim identifica-se o mito de uma certa generalização, da massa, pois apesar de inserida socialmente uma pessoa nunca será passível de se encaixar completamente em um arquétipo. Então por quê estranhar corpos diferentes e repudiam os próprios sendo que todos somos únicos?

Os processos de industrialização, midiatização cultural, racionalização de produção contribuíram para a falsa ilusão de se encaixar em um padrão ou para o movimento de ser forçado a se enquadrar em um ‘design’. Tal ilusão da generalidade desencadeia uma sensação de inadequação constante.

Na natureza tudo está em constante evolução, mas até que ponto somos nós quem devemos nos adaptar ou as coisas que deveriam se adaptar a nós? Ser apagado em prol de um outro em evidência, e que impacto que isso gera em toda uma sociedade que vê diferente, que sente de outra forma, que pinta sua história de maneira tão significativa quanto a maneira que o outro borda a sua?

Designers atuam sobre a natureza e sobre a cultura, pois o que é projetado altera a realidade das pessoas, altera sua relação e experiência com o mundo, gerando novos tipos de comportamento pessoais e na sociedade como um todo, e isso impacta de maneira ainda bastante consciente e inconsciente, somos ensinados a criar, porém não a analisar os efeitos de nossas criações nos mundos, que são capazes de afetar todo o cosmos.

1.1 Contextualização

Para esse estudo é importante compreender alguns significados atribuídos à palavra Design, que é um termo de origem inglesa. Flusser (2007, p. 181) diferencia o termo design de duas formas, como substantivo: “Propósito”, “plano”, “intenção”, “meta”, “esquema maligno”, “conspiração”, “forma”, “estrutura básica”, relacionados a “astúcia” e a “fraude”. E como verbo: “tramar algo”, “simular”, “projetar”, “esquemematizar”, “configurar”, “proceder de modo estratégico”. Todos verbos relacionado a alteração da realidade.

No Brasil, essa área inicialmente foi intitulada como Desenho Industrial, porém esse termo caiu em desuso e foi substituído pela palavra em inglês Design, e assim dicionarizada também em português. Algumas correntes históricas dão conta da introdução da profissão de desenhista industrial e seu respectivo curso superior na década de 60, a partir da formação da ESDI- Escola Superior de Desenho Industrial, no Rio de Janeiro. Outros historiadores como Rafael Cardoso (2005) defendem o design antes do design. O fato é que no início dos anos 2000, depois de ampla discussão com a sociedade, o Conselho Nacional de Educação optou por

uniformizar o nome dos cursos relativos à área, como Design, acrescido de um qualificador que definisse sua mídia ou seu processo, assim passaram a existir o design de game ou ainda o design digital, como denominação de curso superior (BIGAL, 2001). Entretanto, para nós, há que se pensar sobre o anglicismo do termo, só a análise semântica e o fato de não ter um similar em nossa língua aponta a hegemonia² presente nesse campo de atuação já que, como aponta Rafael Cardoso (op.cit) no Brasil já estivessemos fazendo design antes do design, e não como comumente é dito, na década de 60³.

Podemos comparar o descobrimento do design como situação similar a frase “Descobrimento do Brasil”, pois não é ou seria o olhar europeu o definidor da nossa existência, já que o Brasil já existia na ótica de nossos ancestrais indígenas. Ainda hoje a frase ‘o Brasil foi descoberto’ é utilizada e por mais que seja uma “falsidade histórica patente”, também trata-se de uma espécie de redefinição, pois a partir desses encontros culturais, houve mudanças profundas da realidade, incluindo o massacre e parte do apagamento da cultura indígena. Ao nosso ver, isso não deveria ser usado para desmerecer e invisibilizar todo o histórico anterior das pessoas que estavam aqui antes da chegada dos estrangeiros, assim como do fazer design antes que se houvesse sido feita uma nomeação e se soubesse pronunciar essa palavra.

1.2. Justificativas

Segundo Le Breton (2007), “Antes de qualquer coisa a existência é corporal”, pois é através dela que experienciamos tudo ao nosso redor, utilizando todos os nossos sentidos a fim de explorar todo o espaço e conhecer as coisas à nossa volta, assim como a nós mesmos.

² Hegemonia: supremacia, influência preponderante exercida por cidade, povo, país etc. sobre outros.

³ Rafael Cardoso Página 7

Ainda que voltemos nosso olhar ao mundo digital, onde o contexto ainda nos é bastante abstrato, existe uma pessoa por trás de uma tela, existe um corpo, um universo único.

Porém na atualidade o corpo ainda é muito visto como acessório, um “rascunho a ser corrigido”, onde a alma se aprisiona. E também ainda é percebido como segregado da mente, um binarismo ilusório, visto que assim como uma célula do nosso corpo, separada de todo o contexto, passa a ser só uma célula e quando estão todas juntas e reunidas podem finalmente exercer sua finalidade e passam a ter sentido. A mente só tem coerência em conjunto com o corpo, pois é formada através das experiências, (Conhecimento obtido por meio dos sentidos). É aquilo que o corpo absorve, o que vivencia, todos os sistemas simbólicos em torno, o contexto que se encontra, a história de si mesmo e dos seus antepassados, ambos interligados, numa interdependência.⁴

No momento que nos situarmos no contexto que nos encontramos, entendermos o mundo ao seu redor e passamos a compreender nossas emoções e padrões de reação, a termos empatia própria, buscando o autoconhecimento, estaremos a um passo a mais e preparados para ouvir aos outros, sermos empáticos para além de nós mesmos. Cabe ao designer, por ser uma área interdisciplinar e de natureza projetual, compreender esse corpo para o qual projeta, ter empatia, compreensão para além de gerar soluções, mas que impactem de maneira mais positiva nesse mundo complexo que habitamos.

Passamos a mudar, a nós transformar a partir do contato que temos com novos produtos e designs. Para o Design Ontológico, devemos compreender que “everything that we are designing is designing us back”, em português, “tudo o que estamos projetando está nos projetando de volta”. E um campo epistemológico que já inicia seus estudos através da ótica Européia, o que chamamos de hegemonia

⁴ interdependência

Coisas ligadas entre si por uma recíproca dependência, em virtude da qual realizam as mesmas finalidades pelo auxílio mútuo ou coadjuvação recíproca.

cultural⁵ que impacta diretamente o mundo todo, acaba por invisibilizar, destruir, transformar designs de outros povos.

Desencadeando assim um apagamento corporal e conseqüentemente cultural, que desconsidera o conhecimento de design de outras sociedades e minorias. E se o que criamos afeta o que criamos e por conseguinte nos projeta de volta, e só é vista uma ótica, um ponto de vista que continua se perpetuando, enquanto outros acabam deixando de existir caso não alcancem visibilidade, desencadeia assim uma fragmentação, uma falta de senso de pertencimento a um grupo, em sua maioria que partilha da mesma perspectiva.

Uma área que tem sua designação e estudos provenientes de um contexto hegemônico, dado nossa localidade, se faz necessária uma descentralização, uma ruptura ou quem sabe uma transformação, intersecção, uma troca onde a diversidade seja respeitada e levada em consideração e não apagada e invisibilizada como ainda hoje vem ocorrendo.

É quase um grito, um manifesto de quem só ouviu, como quem grita de volta e diz: Também estou aqui e também mereço espaço, respeito, valorização, contra o enfraquecimento, a diminuição, o apagamento, o epistemicídio que o design vem desencadeando. Para assim, enriquecer nossa cultura, pode parecer um paradoxo, porém é o que ocorre quando as coisas se unem, os dois lados passam a coexistir, diferente do cenário atual no qual um lado oprime o outro.

1.3 Objetivos

O objetivo geral desta pesquisa é contribuir para o modo de ver do design de maneira mais atento ao corpo ao se projetar, levando em consideração o que está por trás dos indivíduos, tornando menos frequente a invisibilização de corpos e

⁵ Hegemonia - Em história política, hegemonia é a supremacia de um povo sobre outros, ou seja através da introdução de sua cultura ou por meios militares.

tornando menos danoso o impacto na corporalidade e conseqüentemente na subjetividade.

Objetivos Específicos:

Manifestar a importância de um olhar mais atento ao corpo ao se projetar;

Indicar os apagamentos do corpo na área do design;

Analisar 'designs que apagam' e que valorizam a pluralidade;

Desenhar uma possível abordagem contra o apagamento.

2 Corporalidade

2.1 O modo como nos relacionamos com o mundo

“Antes de qualquer coisa a existência é corporal”

(Le Breton, 2007)

O corpo é o instrumento com o qual experienciamos o mundo, é através dele que temos as nossas primeiras experimentações, criamos e desenvolvemos nossa percepção. É como afirma Laban (1978), um movimento natural na sua espontaneidade e riqueza, pois cada indivíduo tem no seu modo de se movimentar, o seu repertório que é formado pela sua experiência em descobrir-se o corpo e o mundo. Existe uma conexão entre a versatilidade dos movimentos e a versatilidade da inteligência, pois a maneira de se mover e de se ver no espaço, a forma como as informações chegam, estão todas relacionadas.

É também a manifestação dos sentimentos, a maneira de expressar, comunicar e fazer entender. Mesmo através de mensagens, que parecem descorporificadas, é resultado do trabalho do nosso corpo. Ele se comunica de maneira tão natural que muitas vezes a maneira que se porta já indica o que se passa no interior, angústias,

felicidades, aberturas, quanto a pessoa se mostra fechada, pequenas nuances que nem precisam ser faladas e já se fazem compreender apenas pelas pequenas movimentações.

Vassão (2010) ao pesquisar Merleau-Ponty destaca que a percepção é um dado do corpo e não de uma mente incorpórea, logo não sendo dissociados. E ainda que a mente é também passível de ser entendida como um dado, resultante do ambiente. Gregory Bateson apud Vassão (2010), utiliza o termo “Ecologia de Relações” para explicar a percepção que seria a junção de: natureza, cultura, tecnologia, percepção e cognição.

“O corpo é parte integral da Ecologia, e não pode se compreendido, ou sequer compreender-se, divorciado dela. Entre mente e corpo, não há uma relação de processo e suporte, mas de identificação”.
(Vassão, 2010. p. 99).

Logo ambos, corpo e mente, são resultado do mesmo, vinculados e indissociáveis, uma relação de dependência, existência e realidade. Alguns autores afirmam que a construção da realidade é abstrata, porém ela nunca se desvincula do corpo, como apontado por Vassão, ele apenas constrói mais objetos abstratos relacionados diretamente a ele, mas que se referem a “entidades cada vez mais distantes da percepção imediata”, quando se tratando da virtualidade e de sistemas. Julgo se tratar de uma ilusão, pensar todos esses lugares desvinculados do corpo. Porque mesmo nesses contextos, existe cada vez mais uma tentativa de aproximação do mesmo, uma tentativa de desenvolver uma realidade virtual, realidade aumentada, que são imitações da experiência vivida pelo corpo, extensões do corpo como declarado por McLuhan apud Vassão (2010).

Apenas a percepção é abstrata, sendo única de cada pessoa, o conhecimento, a vivência formada é completamente diferente, mesmo em casos de gêmeos, que vivem nos mesmos espaços, são tratados e vestidos de maneiras iguais, cada um se diferencia completamente nessa construção de quem são.

Somente nós mesmos podemos sentir o ato do nascimento, quando nascemos, e o ato da morte, quando morremos. São atos só nossos. Ninguém pode senti-los. Por isso, quando morre um parente indígena, seus pertences são todos depositados em uma tumba. Somos seres coletivos, mas antes temos nossa individualidade. (Potiguara, 2018. p.58-59).

As nuances que geram as percepções, por mínimas que sejam, geram dados completamente diferentes para cada indivíduo, e a maneira como nos relacionamos e nos movimentamos não foge disso. Mesmo na construção física, podem haver semelhanças e identificações, mas nunca idênticos.

2.1.1 O corpo como acontecimento semiótico | Identitário

Por estarmos inseridos dentro de uma sociedade, tudo é passível de significação, e o corpo não foge disso. E através dele que fazemos uso de “sistemas simbólicos, traduzimos, apropriamos e compartilhamos com os outros”, e estamos diretamente imersos num tempo e espaço, no interior do espaço cultural e social ao qual nascemos (Le Breton, 2007, p. 8).

Os usos físicos do homem dependem de um conjunto de sistemas simbólicos. Do corpo nascem e se propagam as significações que fundamentam a existência individual e coletiva. Eixo da relação com o mundo. (Le Breton, 2007. pág 7)

É em conjunto que construímos o contorno do universo de cada um, mesmo que se viva de modo particular, a expressão corporal assim como o próprio corpo, esse relevo é socialmente modulável. De acordo com Le Breton, “O corpo é o traço mais visível do ator”, é através dele que nos diferenciamos ou igualamos. Para os povos indígenas o ato de pintar os corpos, cada comunidade possui uma pintura corporal específica, é um ritual para determinadas celebrações, acontecimentos e para afirmar suas identidades. Cada etnia tem sua pintura específica, para se assemelham entre si e se diferenciarem de outras etnias.

“Fazemos então, muito mais que manifestarmos os sentimentos: manifestamos aos outros, já que é necessário que lhes sejam manifestados. Manifestamos a nós mesmos quando exprimimos aos

outros e à intenção dos outros. É essencialmente uma simbologia”
(Le Breton, 2007. p.52)

Essa forma de expressão é muito mais do que apenas uma manifestação, ela é carregada de questões simbólicas, nuances que para cada pessoa, tem um significado, principalmente se tratando de pessoas de diferentes povos. O que para alguns é falta de educação, por exemplo de fazer barulho ao tomar uma sopa, para os japoneses é uma forma de demonstrar polidez durante a refeição. Essa demonstração é também não só uma maneira de mostrar satisfação ao outro como a si mesmo.

Um exemplo também é o de juntar as mãos para rezar, essa movimentação ocorre muito mais pelo valor simbólico, do que pela necessidade, pois ninguém está impedido de rezar caso não junte as mãos. Porém é um ensinamento passado a anos de geração para geração, que se enraíza na cultura e no comportamento de boa parte das pessoas cristãs. Logo o corpo, e nossa maneira de nos movimentarmos é desenvolvido segundo o ambiente que estamos incorporados.

“Corpo é Moldado pelo contexto social e cultural em que o ator se insere, o corpo é o vetor semântico pelo qual a evidência da relação com o mundo é construída.” (Le Breton, 2007.)

Nossa movimentação, nossa visão, tudo se desenvolve à medida que convivemos em sociedade e por conseguinte em contato direto com a cultura (artefatos, símbolos, música, dança e tantas outras formas de expressão cultural). O corpo e o mundo vão sendo delineados a medida que entram em contato com diferentes realidades, como afirma GOFFMAN (1983) “O corpo como signo, transforma-se em fluxo ininterrupto de sentidos a construir outros possíveis *framings*”.

E a identidade baseia se na memória, na vivência, no que o passado simboliza no presente, o que foi vivenciado, como citado por Cardoso (op. cit.), um “atestado de antecedentes”. E isso é um somatório de experiências, contextos e identificações próprias e externas. Acredito que os ancestrais também fazem parte desse somatório, pois só estou no estado que me encontro por conta de todos os

encontros que ocorrem no passado, sendo assim indivíduos da soma de todas as experiências, contextos e identificações das pessoas que existiam antes de meu nascimento. Concordo com Le Breton de que nossas características são decisões culturais e sociais, porém não se deve negar também o fator biológico.

As características físicas e morais, as qualidades atribuídas ao sexo, dependem das escolhas culturais e sociais e não de um gráfico natural que fixaria o homem e a mulher um destino biológico. A condição do homem e da mulher não se inscreve em seu estado corporal, ela é construída socialmente. (Le Breton, 2007).

De fato existe a construção social, como Beauvoir apud Vassão (2010): “Não se nasce mulher, torna-se mulher”, pois de fato a diferença entre os gêneros está diretamente relacionada à educação, visto que o contato a certos artefatos é limitado pelo gênero do qual a pessoa é identificada.

Porém não se deve deixar de lado que se nasce branco, indígena, negro, LGBTQ+, essa é uma condição inata com a qual a pessoa nasce! Não se nasce racista, misógino e preconceituoso, como Nelson Mandela cita: “Ninguém nasce odiando outra pessoa pela cor de sua pele ou por sua origem, ou sua religião. Para odiar, as pessoas precisam aprender”. E essa aprendizagem está diretamente ligado com a educação e cultura.

2.1.2 Impacto da Globalização na Identidade

O impacto da globalização sobre as identidades se dá a medida que os espaços deixam de ser fixos e passam a ser “cruzados”, isto é, uma ruptura no tempo e no espaço. Pois a presença se leva a outra dimensão onde o espaço está separado do lugar. Os locais deixam de ser o que está presente na cena. (Hall, 2005, p. 72).

Cria-se assim identidades “globais”, onde ocorre uma padronização de identidades, homogeneizando através da indústria cultural a vestimenta, a musicalidade, as expressões. A intenção deste argumento não é julgar se isso trás consequências

benéficas ou ruins, mas apontar que isso resulta em uma homogeneização e um apagamento de identidades.

“Colocados acima do nível da cultura nacional, as identificações “globais” começam a deslocar e, algumas vezes, a apagar, as identidades nacionais.”(Hall, 2005. p. 73).

E isso tem levado como alguns teóricos apontam a “fragmentação de códigos culturais”, e “identidades partilhadas”, onde os consumidores recebem as mesmas imagens. Logo as identidades culturais não se encontram mais intactas ou se tornam enfraquecidas como um “bombardeio e da infiltração cultural”. Esse cenário ocorreu e vem ocorrendo de maneira que estamos tão inseridos e as mudanças ocorrem numa velocidade, que ao abrir os olhos muito se foi perdido, e esse processo de recuperação simbólica se faz necessária para o senso de pertencimento, porém não em seu estado puro, pois algumas identidades se aglutinaram, e o resultado é uma transformação a partir do dado momento encontrado. Hall (op. cit.) chama de “fantasia colonial” a ideia de a periferia se manter inalterada ao longo do tempo, como lugares exóticos, sendo que na verdade já sofreu transformação mesmo que de maneira mais lenta e desigual.

Um exemplo de como essa identificação se alterou é o que Cardoso (op. cit.) cita de um jovem da periferia se utilizar de um casaco da Ferrari, que está muito alinhado aos valores da marca do que necessariamente venha a possuir um carro da Ferrari. Logo, isso está interligado a como se identifica ou gostaria de ser identificado. Se vestindo para transmitir uma mensagem agregada a um fator simbólico de uma identidade de origem italiana, mas que porém a partir de seu conhecimento mundial, se torna uma “identidade global”. (Cardoso.2016. p. 90).

2.2 Ódio ao corpo e Impacto da Imagem

“A imagem é poderosa, mas também é superficial”

Cameron Russell⁶

O corpo é uma das criações mais incríveis que existe no universo, mas ele ainda é visto de maneira aversiva, socialmente como algo sujo, impróprio, e cheio de tabus. Esse ódio ao corpo, está muito interligado a padronizações encontradas na sociedade contemporânea, onde modelos corporais são mostrados nas mídias, e ainda, nos processos de produção uniformizados. O resultado disso desencadeia nas pessoas o sentimento de não pertencimento e não adequação, ou do “corpo a ser eliminado ou a ser modificado de uma ou outra maneira”. Pois o corpo que não se adapta é errado, deve ser odiado e modificado, ele é pensado como um suporte, ele deixa de ser considerado como a raiz da identidade, e passa a ser fragmentado em partes, onde se corrige as imperfeições. Passa a ser comparado à máquina e não mais comparado a máquina ao corpo, ocorre uma inversão na ótica.⁷

Um dicionário moderno de ideias feitas escreveria hoje no verbete *corpo*: “uma máquina maravilhosa”. A formulação, porém é ambígua, testemunha uma ambivalência. Réplica à falha das origens, que inúmeros procedimentos se esforçam em corrigir,[...]. Não se compara a máquina ao corpo, compara-se o corpo à máquina. O mecanismo dá paradoxalmente ao corpo seus duvidosos títulos de nobreza, sinal incontestável da proveniência dos valores da modernidade. Se não é subordinado ou acoplado à máquina, o corpo nada é. (Le Breton, 2003. p. 19)

Isso faz com que o corpo se torne passível de de ser maleável e reconstruído de acordo com o design corporal do momento⁸ ou de acordo com a ideia que se faz dele. Isso não deixa de trazer benefícios, porém essa perspectiva de algo que se modula, associado a imagens do que é o considerado belo, “correto”, adequado,

⁶ Citação em TED Talks, depois de mudar completamente o que pensavam dela com uma troca de roupa no palco.

⁷ Le Breton, 2003. p. 19.

⁸ “A maleabilidade de si, a plasticidade do corpo tornam-se lugares-comuns. A anatomia não é mais um destino, mas um acessório da presença, uma matéria-prima a modelar, a redefinir, a submeter ao design do momento.” (Le Breton, 2003).

pode causar grandes impactos. Essa visão passa a modificar subjetivamente a forma de ver das pessoas, movimentos sociais feministas e o movimento negro tiveram um papel muito importante, pois rompem com a ideia de que devemos nos encaixar nos padrões, que pelo contrário, devemos aceitar como somos, entender onde nos encontramos na sociedade e quebrar com os papéis e lugares impostos.

Mesmo com esses movimentos, trazendo para a atualidade, juntamente com o mundo cibernético a imagem causa grande impacto, muito associada em conjunto com o texto a veracidade. Elas sozinhas dizem muitas coisas, porém não a sua totalidade, “imagem é superfície” de acordo com Flusser (2007). Retirada de contexto e sem auxílio do texto pode desencadear diversas interpretações. Estas que condizem de longe com o mundo corporal, e mesmo que se possua essa consciência, isso não reduz o impacto que a imagem é capaz de causar nas pessoas.

“Na modernidade, a única extensão do outro é frequentemente o olhar: O que resta quando as relações sociais se tornam mais distantes, mais medidas”. (Breton, 2007. p. 77).

Isso abre margem a diversas interpretações que só podem ser confirmadas através do diálogo ou interação, pois isso afeta diretamente a compreensão do que está exposto. “Torna-se necessário representar a experiência por meio de linguagens (verbais, visuais ou outras), e as representações necessariamente agregam sentido e afetam a compreensão”. Essa consciência requer uma exploração e até mesmo uma saída da zona de conforto, o que acarreta muitas vezes na permanência pela ignorância e um único contato com o imagético. (Cardoso, 2016. p. 68)

Um exemplo, é do que pode ser observado no documentário Embrace, onde cerca de 70% das mulheres norte americanas não se sentem bem com seu corpo, uma porcentagem bastante alta, muito interligado a questão publicitária e ao machismo, visto que as mulheres das revistas nem condizem com quem realmente são devido aos tratamentos de imagem e cenários montados, determinando assim um padrão do belo e o que é aceito pela sociedade, e o que se diferencia disso é considerado

feito, ultrapassado, gerando uma aversão a si próprio no caso de falta de identificação com aquilo que é visto.

É necessário que essa imagem seja lida por um receptor e esse distanciamento da imagem em relação a sua origem, essa espécie de portal, onde não existem barreiras para que a informação chegue e seja obtida. O Destinatário se torna cada vez mais imóvel, ao passo que a imagem é capaz de ser transportada a qualquer cenário.

Os novos meios, da maneira como funcionam hoje, transformam as imagens em verdadeiros modelos de comportamento e fazem dos homens meros objetos. Mas os meios podem funcionar de maneira diferente, a fim de transformar as imagens em portadoras e os homens em designers de significados. (Flusser, 2013 p. 159).

Isso abre brecha para diversas interpretações e possibilidades rasas, a exemplo do preconceito, que é uma formulação de algo sem que seja aprofundada, uma generalização apressada. Onde até existe um diálogo, entre quem vê e o que é visto, porém não existe uma troca e um entendimento, uma abertura que não acontece.

2.3 Corpo e Presença

Corpo é presença, e através dos sentidos que se percebe o entorno, o local que se encontramos, o que é visto, ouvido, o que sentimos em contato com a pele ou a falta do mesmo. É também a interação a forma como interagimos com o ambiente, como nos movemos, o que falamos, como observamos, o que tocamos, como trocamos com o espaço, participamos daquele momento presente.

Existem dois tipos de presenças na atualidade, a presença corporal e a presença virtual, onde o corpo está por trás da interação e da participação nas redes sociais por exemplo, porém não se tem acesso a esse corpo e nem se sabe como está de fato a pessoa que interage nesse contexto.

Ao escrever esse texto, não tem como o leitor experienciar o que sinto, o gosto na minha boca, o barulho das teclas no teclado, o som do ventilador, minha leve inclinação para tela. Cabe ao leitor imaginar essa cena, através de sua própria experiência, imaginando um barulho de teclas que conhece, e ainda por cima tudo que relatei acima não pode ser comprovado, posso só ter feito um relato fantasioso, que não necessariamente condiz com a realidade.

A presença corporal é o que é! Acontece em tempo real, ao passo que a virtual algumas vezes deve ser averiguada, quem nunca se deixou surpreender por uma *Fake News*⁹, que em contrapartida é capaz de alcançar um número muito maior de pessoas, possibilitando interações de diferentes partes do mundo em tempo real, mesmo que com os sentidos reduzidos normalmente a visão e audição, um conhecimento mais focado, com maior apelo ao visual.

Um exemplo atual de como a virtualidade causa grande impacto é o que ocorreu nessas últimas eleições de 2018, onde as *fake news* tomaram grandes proporções, imagens tiradas de contextos, acompanhadas por textos, informações disseminadas para criar impacto e pânico entre as pessoas, ao passo que as notícias de fato absurdas não tiveram tanta visibilidade, um conteúdo reduzido e falacioso, porém que determinou o voto de boa parte da população, pelo preconceito e superficialidade.

⁹ Notícia Falsa, fabricada.



Esta senhora foi “atacada” por petistas ao defender Bolsonaro. Acontece que a pessoa da foto é ninguém menos que Beatriz Segall, atriz veterana da Globo, que já morreu e, na imagem, aparece machucada depois de levar um tombo numa calçada do Rio de Janeiro.

Figura 1: “Esta senhora foi agredida por petistas na rua quando gritou o nome de Bolsonaro”, diz uma publicação que circulou durante as eleições. Na verdade, trata-se de uma imagem de 2013 da falecida atriz Beatriz Segall, depois de sofrer uma queda na rua.
Fonte: Catraca Livre

É muito mais fácil aprender do que desaprender, até que todas essas imagens e conteúdos falaciosos fossem retirados e expostos como mentira, muitos já estavam acreditando na veracidade das imagens, pois elas de fato geram uma percepção de realidade, nos transportando para o presente de quando foi tirada. Conseguimos nos conectar com as imagens, por serem uma representação próxima do que é a representação do real. Não é comum alguém sair cheirando tudo ou tocando tudo assim que adentra no espaço (exceto as crianças, quem inclusive socialmente tem esse direito assegurado, ao passo que um adulto fazer isso é considerado fora da “normalidade”), mas a olhar, observar. O olhar é um dos sentidos que a todo momento está presente, e informa em questão de segundos, diferente do tato ou do olfato, que levam mais tempo para que a informação seja processada, existindo um quê de linearidade.

Se fisicamente somos bombardeados por informações através de nossos sentidos, virtualmente somos impactados visualmente e esse impacto visual afeta diretamente as pessoas. No mundo virtual por mais que não tenhamos acesso ao corpo e suas dimensões físicas, acessamos suas dimensões subjetivas que conseqüentemente podem acabar impactando no aspecto físico. Algo similar ao observado nos meios midiáticos como a televisão, que ainda exhibe novelas com poucos personagens

negros mesmo se passando no contexto brasileiro, ou personagens indígenas interpretados por atores brancos. Esse apagamento também se observa na virtualidade, principalmente pelo sentido se reduzir ao visual.

O espaço cibernético é um modo de existência completo, portador de linguagens, de culturas, de utopias. Desenvolve simultaneamente um mundo real e imaginário de sentidos e de valores que só existem por meio do cruzamento de milhões de computadores e do emaranhamento de diálogos, de imagens, de interrogações de dados, de discussões em chats; mundo virtual do entre todos, provisório e permanente, real e ficcional, imenso espaço imaterial de comunicação, de encontros, de informações, de divulgação de conhecimento, de comércio, etc., que coloca provisoriamente em contato indivíduos afastados no tempo e no espaço e que às vezes ignoram tudo deles mesmos. Um mundo em que as fronteiras se misturam e em que o corpo se apaga, em que o outro existe na interface da comunicação, mas sem corpo, sem rosto, sem outro toque além do toque do teclado do computador, sem outro olhar além do olhar da tela. (Breton,2003. P. 141 e 142)

É comum na atualidade observarmos as pessoas transitando entre os mundos a todo instante, às vezes deixam de observar coisas no mundo corpóreo em prol de saber alguma novidade na virtualidade. Se tornaram “verdadeiras caixas de isolamento sensorial que as telas e as redes constituem” (Baudrillard 1997 apud Breton 2003, p.65).

Porém o espaço cibernético não foge muito do espaço corpóreo, onde também vivemos um mundo real, mas também imaginário, pois na falta de diálogo, são feitas interpretações baseadas nas nossas percepções. A diferença está que se torna um espaço, “um mundo reduzido ao olhar” e ao áudio, porém de maneira manipulável.

Em ambos os contextos existe o fator presença, porém levando para o contexto de redes sociais a interação acontece através de comentários, curtidas, mensagens, e há também pessoas que visualizam os conteúdos, porém não interagem de nenhuma dessas formas. Logo não tem como ser apurado quem de fato teve acesso a aquela informação exposta, daí creio que surja esse raciocínio de um corpo que se apaga. Pois presencialmente por mais que a pessoa não interaja através de outras formas ela ainda interage através do olhar, um feedback que na virtualidade só acontece através da interação no sentido de alguma ação sobre

aquilo, e não somente o olhar sobre aquilo. Mas algumas plataformas como o Youtube permitem a contabilização de visualizações sem que ocorra uma interação para além do olhar como nas redes. Tudo depende também de contexto, função, o que para os desenvolvedores é relevante ou não.

2.4 Apagamento do corpo

O termo apagamento do corpo aparece no contexto de “queima de arquivo”, de dar fim a vida de alguém, destruir pistas do crime. Pois é aquele que “detém o poder, ou a potência de mudar a história”. desencadeando uma transferência de valores, de que ao apagar esse corpo, aquela informação deixa de existir ¹⁰. O famoso ditado “O que os olhos não veem o coração não sente”.

Para o autor Le Breton (2010. p.74), o ‘apagamento ritualizado do corpo é algo costumeiro’ é a invisibilização relativa que se requer em determinados contextos sociais ou quando o corpo se torna um fardo ou ainda se torna algo estigmatizado, como um corpo estrangeiro. Os apagamentos de acordo com Le Breton e do que observei ocorrem da seguinte forma:

Não se vê ou se ignora < Nos elevadores, nos ônibus, indigentes, as pessoas desviam o olhar, recorrem a celulares, passam reto, tentam ao máximo fingir não ver o outro que está a sua frente.

Design corporal ou design do momento < Desejo do corpo “perfeito”, padrão do belo, ódio do corpo gerado por essa busca de enquadramento, outro exemplo é o fisiculturismo. Várias pessoas tentam alcançar um padrão do que é considerado belo, a exemplo das Kardashians que se tornaram perfis idealizados, e as pessoas tendem a buscarem ficar visualmente iguais a elas

¹⁰ RIBEIRO, Helano Jader C. O APAGAMENTO DO CORPO-ARQUIVO. Universidade Federal de Santa Maria. Programa de Pós-graduação em Letras Santa Maria - RS, 2015.

através de cirurgias plásticas. Porém, esse padrão se altera com frequências e mais cirurgias são realizadas e a pessoa fica sempre se transformando.

Isolamento < Violências físicas ou sutis contra LGBTQs, deficientes, pessoas modificadas corporalmente (*Body modification*), negros, indígenas. Essas pessoas passam a transitar somente por locais onde se sentem seguros, não julgados e ou se isolam para evitar serem violentados.

Artefatos e gráficos < Projetos que tentam abarcar um número grande de usuários e acabam excluindo outros corpos, projetos virtuais (apps, sites, etc) que não levam em consideração o corpo e suas nuances por detrás das telas. Ou ainda que projetam sem levar em conta questões raciais e quando as faz é de maneira estereotipada.

Falta de Autoconhecimento < Num mundo muito visual, e onde o tempo todo somos bombardeados por informações, à um tendência à superficialidade própria. O que gera frustração e instabilidade, apagamento e dificuldade em se enxergar.

Apagamento cultural < Trazendo para nosso contexto, desde a construção de nosso país como nação, ocorre o apagamento cultural principalmente dos que detêm menos poder econômico. Atualmente existem 305 etnias indígenas, cada uma com sua especificidade, há também os desaldeados e os indígenas urbanos, porém o uso do termo índio acaba generalizando toda uma diversidade ainda é muito comumente usado. Outro exemplo de uma visão estereotipada são as datas comemorativas, onde existe o Dia da Consciência Negra e em paralelo o Dia do Índio, uma data que invés de empoderar e conscientizar as pessoas da importância dos povos, acaba por desmerecer toda uma diversidade, invisibilizar, diminuir, um título ignorante sobre toda a questão dos povos indígenas, toda a luta, toda a identidade e a diversidade.

O olhar para esses recortes da população são importantes pois muitas vezes, ao desenvolver projetos, não são levados em conta, seja por não estarem presentes no desenvolvimento ou por questões de preconceito. São corpos invisibilizados muitas vezes, mas que em certos contextos podem ficar em evidência, e terem sua vida em risco ou ainda serem afetados subjetivamente, de maneira irreparável.

Uma evidência, que se dá pela falta de espelhos, isso é, de traços, jeitos, representatividade nos ambientes, nas mídias por exemplo são em sua maioria brancos, corpos não brancos são menos presentes. O que acaba por destacar aquele corpo ao redor no espaço, caso se apresente.

Um apagamento devido ao racismo estrutural, desconsideração epistemológica de outros povos, em locais de aprendizado de nível superior, por exemplo, o ensino em sua maioria é feito através de uma ótica hegemônica, principalmente se tratando de Design, questão que será levantada mas a frente nessa pesquisa.

3 Elo entre corpo e design

3.1 Corpo e design

“Corpo: um design que gera designs”

Nadai, 2011

Design depende da processualidade¹¹ do corpo para existir. E como Nadai aponta que o “design é resultante do cruzamento de informações que acontecem no corpo: resultado em contínua atualização”. Uma co-evolução entre natureza e cultura, das trocas que ocorrem.

¹¹Entende-se como ação contínua e prolongada, uma continuidade. Relacionada ao desenvolvimento dos estados intermediários na alteração entre um estado e outro.

Nossas ferramentas e aparatos são como McLuhan afirma “Extensões do corpo”, mesmo a internet que a priori parece incorpórea, ela é uma espécie de ‘extensão de nossa mente’. E por cumprirem funções que vão além de nossa capacidade do corpo, remodelam, alteram a relação com o mesmo. Ele é parte imprescindível, nunca desassociada de qualquer criação humana.

O corpo não é um obstáculo a ser equacionado como parte do projeto, e sim a sede do próprio projeto: os diagramas, os grafos, coleções de regras e procedimentos, são objetos da criatividade que são feitos pelo corpo, e a ele se apresentam, e coordenam seus movimentos. (Vassão, 2010. p. 122)

Mesmo em projetos que consideram o corpo em menor prioridade, como afirma Vassão, no caso de design de interação, interfaces e meio interativos, existe essa busca por recriar o que somos, a realidade virtual, ou realidade aumentada, uma tentativa de experiência mais próxima do que seria a nossa experiência corpórea.

O corpo é um dado inescapável: **somos** o corpo, não o **utilizamos**. Por isso mesmo, a despeito de todas as previsões de abandono do Corpo em função de meios e suportes mais avançados, adequados ou sofisticados, os sistemas interativos tendem a debruçar-se cada vez mais sobre a interação corpórea. (Vassão, 2009. p. 106).

Uma espécie de ‘herança corpórea’, a exemplo da tipografias serifadas, na qual sua origem se dá pela escrita manual e que aos poucos foi sendo mecanizada, até mesmo a palavra ‘grafo’ tem sua origem etimológica relacionada aos diagramas “gesto ancestral de riscar, sulcar uma superfície” que depois foi se alterando e se modificando até a comunicação visual que conhecemos hoje.

3.2 Design e o apagamento do corpo

3.2.1 Estudos Introdutórios de Design

Design é uma área que no Brasil, seus estudos introdutórios focalizam principalmente no marco europeu, a partir de três grandes processos históricos de acordo com Schneider (2010), que são: a industrialização (séc. XVIII a XIX), a urbanização e a globalização.

Com o processo da industrialização que iniciou no século XVIII ocorreram profundas alterações no modo de vida europeu, tanto material quanto espiritual. Onde antes um processo de criação se dava de maneira mental e posteriormente manual, feito sob medida, passou de mental a mecanizado, uma segmentação entre projeto e execução, desencadeando uma padronização da produção em massa e conseqüentemente no modo de fazer design. Essa aceleração na produção, uma espécie de ruptura no tempo, fez com que cada vez mais coisas fossem sendo criadas e replicadas, afetando diretamente no modo de vida das pessoas.

A conseqüência foi um crescimento cada vez mais acelerado da indústria e da economia. A produção industrial de bens de produção e de consumo ampliava-se incessantemente. O novo modo de produção industrial mudou fundamentalmente a maioria dos aspectos de vida. (Schneider, 2010, pág. 16)

Conseqüentemente a isso, e a essa quantidade absurda de coisas produzidas em um curto período de tempo, gerou o novo modo de fazer design, descolado do modo anterior, onde o designer trazia incrustado na sua criação, a sua identidade e da sua comunidade, pois refletia no seu projeto de alguma forma, sua vivência, seu jeito único de produzir a peça, tornando possível identificar no olhar o responsável pela origem do artefato.

Depois da Revolução Industrial num período que vai da segunda metade do século XIX até a primeira metade do século XX, observamos o investimento maciço em produção de bens de consumo, desde a produção de roupas padronizada em

massa de eletrodomésticos, entretenimentos, móveis até automóveis. E o que antes era uma escolha direta do usuário, passa a ser uma “falsa liberdade”, pois o usuário só pode obter o produto dentro das opções oferecidas. Uma produção racionalizada a famosa frase de Henry Ford “O cliente pode ter o carro que quiser, contanto que seja preto” ilustra muito bem esse contexto uma liberdade dentro dos limites do que foi desenvolvido. O capitalista tem o seu foco na produção em grande quantidade, buscando maneiras de reduzir custos, e de diferentes formas externas para atrair o consumo, sem levar em conta de fato os interesses e intenções do consumidor.

Em 1930 Iniciam se os estudos de Ergonomia, e com isso a antropometria, onde se detectou um padrão nas populações, um exemplo está na busca por criar peças de roupa que se encaixem na maioria da população, mas nessa tentativa de alcançar a maioria, de fato não se ajusta especificamente a ninguém, e ainda existe uma minoria que fica sem acesso ou com a experiência comprometida, o que acaba por impactar na dimensão subjetiva e emocional dessas pessoas. Pois isso cria o que afirma Schneider (2010. p. 18), “o surgimento da cultura de massa” que é a essência do capitalismo.

O capital está interessado no poder de troca, e não pelo valor de uso das mercadorias, reduzindo os artefatos e esvaziado cada vez mais, tornando efêmero, pela redução da qualidade, do tempo de duração, e pela forma descaracterizada, com uma identidade amorfa.¹² Cultura esta que por mais difusa que pareça, ainda assim é resultado de uma supremacia de quem comanda e dita as produções.

Já na segunda metade do século XX tal produção passa a contar com o obsoleto programado, isto é, as coisas passam a ter prazo de validade desde o momento da sua criação, assim uma geladeira ou um automóvel já traz em seu projeto inicial pontos a serem descontinuados ou envelhecidos em suas próximas versões. Agora

¹² Uma identidade difusa, nebulosa, sem contorno definido, típico de um estado de indefinição e apatia em relação a idéias ou projetos.

FARIAS, Maria Aznar; **FERREIRA**, Teresa Helena Schoen. “Estados de identidade: uma análise da nomenclatura”. Universidade Católica de Santos &– Unisantos. Núcleo de Estudos e Pesquisa em Psicologia, Canoas, 2007.

os produtos não só são produzidos em maior velocidade, como em alguns casos surgem produtos transformados em necessidades de primeira ordem, como por exemplo os celulares e smartphones, em uma primeira análise seria possível viver sem eles, assim como aconteceu com a humanidade até a década de 80, entretanto hoje é impensável para qualquer pessoa passar um dia sequer desconectada. O argumento se enquadra tanto na necessidade de fato, quanto nas facilidades promovidas por esse objeto bem como o conforto e até a segurança.

Desencadeou-se assim, uma necessidade, que não é essencial para se viver, mas que sua ausência rompe com a conexão social, pois quem não possui é conseqüentemente segregado, passa a sentir falta de senso de pertencimento. Uma sensação de estar desconectado de tudo e de todos, caso não siga um comportamento cultural da maioria.

O design é um resultado de coação econômica em prol de uma padronização em massa. A constante mudança das formas é, nas economias e culturas baseadas no capital, uma necessidade imprescindível, e a coação permanente pelo novo tornou-se um padrão cultural básico que impõe o seu cunho em todas as áreas da vida. (Schneider, 2010, pág. 24).

A compra de produtos, passa a ter mais significado não pela necessidade, mais pela atração, pela estética, pelo deslumbramento que sua forma transmite, pelo status, deixando assim a função quase que de maneira secundária. E essas aparências mudam de maneira constante, pela concorrência entre produtores, sem que essas alterações tragam de fato melhorias ao consumidor. Uma constante alteração, uma “revolução” da superfície.

O design como criação de objetos de uso é um fenômeno cultural conhecido desde os tempos da Idade da Pedra. O design como conformação estética de mercadorias e como estimulador da vontade de comprar e da comunicação social é um produto da sociedade industrial ocidental da Idade Moderna. (Schneider, 2010, pág. 24)

O que acabou resultando numa alteração no fazer design, num sentido mais mercadológico e com a intenção de atrair, persuadir e incitar a troca. Muito mais do que de fato uma necessidade cultural, uma resolução de problema específico.

Toda essa retrospectiva se faz necessária para demonstrar como o ensino introdutório é bastante focado nos marcos europeus, deixando de lado a construção histórica dessa área no Brasil, desencadeando um apagamento cultural e de importantes designers nacionais. A intenção não é que essa ótica deva ser retirada e invisibilizada, pelo contrário, ela explica muito e conecta com a realidade que vivemos hoje. Entretanto, também aponta para o fato que o designer é ignorante tanto sobre a história da área no Brasil, quanto sobre figuras importantes e questões culturais dos povos que aqui habitam.

Se trata de uma área que nacionalmente segue em sua maioria tendências internacionais, e que acaba perdendo e diluindo a sua identidade dentro de outras identidades que não necessariamente condizem com o contexto vigente, desperdiçando um grande potencial de autoconhecimento e transformação a partir das diferentes perspectivas. Assim creio que se abrirá uma nova porta, caindo por terra a desculpa de que se trata de um estudo recente no Brasil, tendo sido na realidade, negligenciado e transcrito e internalizado por uma ótica externa e que não leva em consideração os estudos epistemológicos nacionais anteriores.

Ocorre também nos estudos de design uma diferenciação entre o design de produto e o gráfico, porém suas histórias estão diretamente interligadas, coexistindo em contextos iguais. Pensá-las separadamente é ingenuidade, devido a sua complementaridade e no que tange a necessidade emergente de cada vez mais alterar a realidade através de um diálogo mais sistêmico.

O comparecimento separado das disciplinas do design bidimensional e tridimensional, em todo caso não é motivo para representar suas histórias separadamente, porque ambas se localizam, em grande medida, no mesmo contexto econômico, social e artístico. (Schneider, 2010. p. 12)

E ainda assim, os estudos dessa ocupação se voltam mais para questão do corpo quando enquadrado na categoria de design de produto, observa-se uma maior responsabilidade no que refere-se a materialidade da profissão. Entretanto ao clicar em um botão na tela, ao solicitar um serviço por meio virtual, também existe a presença de um corpo seja ele negro, branco, indígena, mulher, homem, idoso, jovem, criança, lésbico, gay, bissexual, travesti, transgênero. O que implica no cuidado com esses recortes, pois se tratam de pessoas muitas vezes marginalizadas, vulneráveis, vítimas de violência e pouco representadas. E várias situações desconfortáveis podem ser evitadas ou deixarem de existir, se ao projetar ser levado em conta esses indivíduos e não somente nos recortes de idades, gênero, ocupação e renda.

Já ouvi relatos de travestis que o Uber ao chegar ao local para iniciar a viagem, o motorista se recusa e cancela a viagem. Condição que poderia não ocorrer caso motoristas tivessem identificações como LGBT - Friendly¹³, e ainda assim, isso não garante que esse tipo de violência deixe de ocorrer, mas já é uma medida que deveria ser levada em consideração, visto que é um app que abrange diferentes tipos de usuários.

São vários os exemplos de projetos que mesmo que existentes da virtualidade, reproduzem o racismo, preconceito e invisibilização. Não devendo ser a corporalidade uma preocupação tão somente da área de produto que busca sempre questões como acessibilidade e universalidade. O primordial seria justamente essas pessoas ocuparem e poderem expressar sua voz dentro desses projetos, pois a criação qualquer que seja, é resultado da vivência de quem projeta e de quem se leva em consideração ao projetar, estando em contato direto, e co-criando em conjunto.

Esse avanço tecnológico não abandona o Corpo, ele tende a retomar toda a “herança corpórea” que concretamente produziu a tecnologia: todo nosso aparato tecnológico, nossas ferramentas,

¹³ O termo mais utilizado é Gay-Friendly (traduzido como amigável aos gays) ou GLS (Gays, lésbicas e simpatizantes, heterossexuais que apoiam a causa), porém o termo Gay e GLS, exclui as outras orientações sexuais.

meios e produtos carregam a marca de terem sido produzidos por nós, não são invenções de intelectos transcendentais ou descorporificados, mas sim impressões concretas de nossa vida corpórea”. (Vassão. 2010. p.106).

Parece óbvio, mas visualizar um corpo, dentro desse outro espaço que é a virtualidade, um lugar que aparentemente só está relacionado com a mente é de fato um desafio. Contudo é crucial que se enxergue para além dos pixels, para além dos códigos e leve a uma proximidade corporal e para a o entendimento de que não existe essa separação entre mente e corpo, mas sim que percepção é uma informação gerada através do corpo. E por conseguinte o projeto gráfico e de produto não se distancia disso, pelo contrário se faz através dessa dialética.

O esquema a seguir, à esquerda ilustra as relações de contexto necessárias para geração de ideias individual, que só é possível através de todos os fatores como: Corpo, (cabeça e coração, enquadrados na estrutura física), inserido nos locais, espaços e materiais. E do lado direito, o grande insight que pode ser provocado pelo encontro e troca de diferentes.

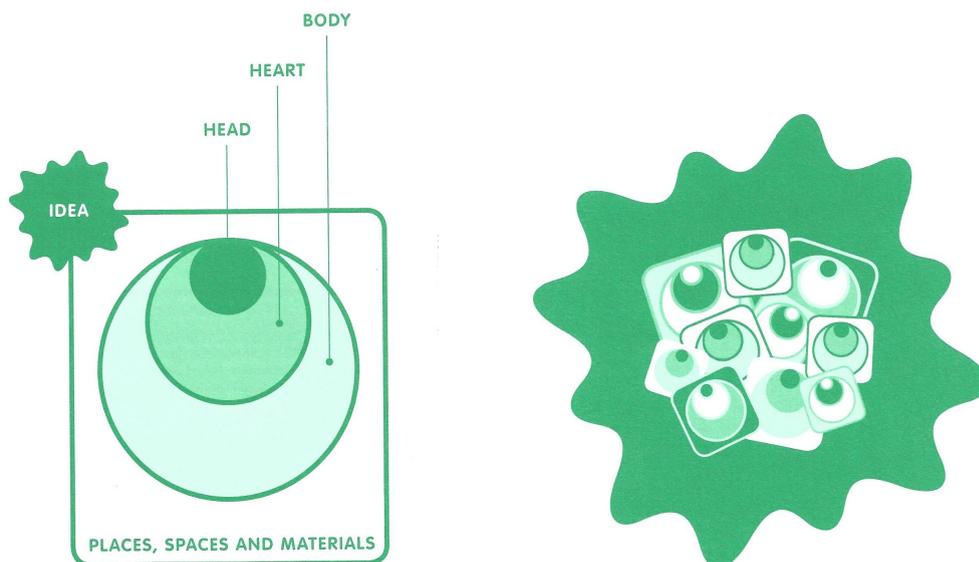


Figura 2: A esquerda camadas de contexto que contribuem para a criatividade individual e a direita esquema de coletividade criativa.

Fonte: SANDERS, 2013

A criatividade não é algo da mente, ela é o corpo, e todos os contextos, lugares, materiais do presente, toda a vivência do indivíduo. E na abordagem do 'Design for change'¹⁴, todas as pessoas com esse esquema do que seria a criatividade coletiva, trazem sua experiência de mundo, onde todos contribuem.

3.2.2 Design na contemporaneidade

O design é visto na contemporaneidade de três formas: A primeira delas é a que foca na geração de vantagem competitiva para as empresas, na projeção de produtos, serviços, ambientes e marcas. A segunda já se volta para uma perspectiva estratégica em relação às estruturas organizacionais, no que tange administração de processos, gerenciamento de projetos, pessoas, recursos, indo além do que é tangível. A terceira, mais recente perspectiva, leva em consideração os aspectos como qualidade de vida, equilíbrio entre trabalho e lazer, saúde, liberdade, auto expressão, auto realização, tolerância, diversidade, solidariedade e pertencimento. São colocados numa escala de igualmente essencial em relação às necessidades materiais. (Bergmann e Magalhães, 2017).

Em um país onde todos os dias ocorrem casos de machismo, racismo, misoginia, preconceito, etc. Não levar em conta as diversidades ao se projetar é fechar os olhos a quem mais necessita, é ir contra o design responsável, como afirma Victor Papanek: “A única coisa importante sobre o design é como ele se relaciona com as pessoas”.

É necessário que o design se situe social e politicamente, pois como transformador de realidades, isto é de cultura, acaba por moldar a sociedade, tendo um papel crucial nas mudanças de paradigmas. Entretanto ainda é observado no design brasileiro uma postura apolítica, e:

Reverter-se de um apoliticismo que não condiz com a visão socioeconômica e a sensibilidade crítica que afirmamos mover

¹⁴ Design para mudança ou transformação, nessa abordagem o designer aprende a ser facilitador da criatividade de outras pessoas.

nossas ações e projetos. Essa postura se mostra refratária ao reconhecimento do pluralismo de ideias, de interlocutores, da importância do diálogo e do convencimento. Procura-se manter e cristalizar por meio de artifícios que constituem a negação da convivência democrática. Sua visão é elitista e cupulista, portanto excludente. Seus mecanismos de subsistência impõem a formação de grupos e de guetos de autolegitimação que tendem a discriminar e isolar vozes e ações discordantes. Não admitem o contraditório, recusando-se a aceitar os processos dialógicos por meio dos quais a vontade majoritária e a democracia se afirmam. A priori nega a importância da participação de designers e desenhistas industriais em esferas da vida social que influem decisivamente em suas atividades. (BATISTA, 2010)

Não só o designer se faz cada vez mais necessário entender-se como político, como alguns autores vêm apontando para a necessidade de profissionais atuando dentro de políticas públicas. Sendo esta, uma forma de atender as questões levantadas anteriormente sobre a terceira perspectiva de atuação. Implicando na valorização da pluralidade do povo brasileiro, visto que possui um papel de recriar realidades e por conseguinte gerar mudanças comportamentais e nas práticas sociais.

3.2.3 A cara do design

Atualmente mais da metade da população brasileira é composta por não-brancos. Porém ainda falta muita representatividade, respeito cultural ao se projetar em quaisquer das três formas de atuação, mesmo que ninguém negue o país diverso e plural ao qual fazemos parte, ainda é muito perceptível o quanto esse aspecto é deixado de lado, estereotipado ou eliminado.

No infográfico a seguir, podemos ver claramente o quanto a nossa sociedade brasileira se caracteriza muito mais por pessoas de cor do que por brancos. Ainda assim esses dados levantam questões do quanto de fato são reais, pois em 4 anos a população que se declara Preta aumentou 14,9% (IBGE, 2017), que simboliza mais pessoas passando a se reconhecer de fato, visto que esses dados são gerados por autodeclaração, pesquisadores afirmam ser um movimento de ação de

identidade Ivanir dos Santos¹⁵ reitera que “a cor preta deixou de ser um ônus e passou a ser um fator de orgulho, de direito”.

Distribuição por cor ou raça no Brasil

Pardos são maioria da população no país



Figura 3: Infográfico referente a proporção racial no Brasil em 2017
Fonte: G1- Economia

O que nos leva a crer que a população brasileira é constituída de mais pessoas negras e indígenas do que de fato se autodeclararam, um tipo de apagamento de sua própria identidade, pela imagem criada ao longo de nossa história desses recortes como pessoas não dignas, nomenclaturas como o ‘moreno’, ‘morena’, ou a falácia de que indígenas são só os que vivem em aldeias, isolados, sendo que 49% (IBGE, 2017) vivem hoje nos centros urbanos. Um longo histórico de preconceitos, impede a declaração, pois a cidade já foi algo ‘proibido’, pois os antigos serviços de proteção ao índio, impedia de se declararem como indígenas, pelo fato de saírem de seus “locais destinados”, então muitos iam e ocultavam sua cultura com medo de represálias.

Um exemplo bastante controverso e de tamanho absurdo é que apesar das cotas que foram implementadas desde 2012, onde é obrigatório a reserva de vagas para indígenas. Todo o processo requer uma burocracia muito diferente para os negros e pardos.

Os negros e pardos que concorrem no sistema de cotas precisam apresentar uma autodeclaração de etnia. O mesmo acontece para os índios, certo? Errado! Para concorrer como indígena as universidades exigem uma carta de recomendação assinada pelo cacique da comunidade à qual pertence o candidato, constando a respectiva etnia, e/ou a assinatura do representante da Fundação Nacional do Índio (FUNAI). Caso o candidato reside em área urbana,

¹⁵ Associação Brasileira de Pesquisadores Negros - ABPN

deve ser apresentado a carta de recomendação da FUNAI e um questionário socioeducacional. (Januário, 2018)

Um discurso disfarçado de meio de proteção aos povos, na verdade é carregado de preconceito, pois todo esse procedimento acaba reforçando, e inviabilizando a autodeclaração de pessoas indígenas e as colocando num lugar de dependência, de incapaz de falar por si mesmo, sobre sua própria cultura e vivência, sobre seu próprio corpo.

Outro dado relevante a referente ao recorte racial e financeiro dos estudantes de Design da Universidade de Brasília e do Brasil, ainda é observável o quanto a maioria dos estudantes dessa área de atuação são brancos 72,4% (INEP 2015), e da classe B (Classe Média Alta), representados por 43,5% (INEP, 2012 e 2015). Não sendo nenhuma surpresa, visto que a maioria dos estudantes são brancos, e as dois dados estão interligados devido a questão social desigual presente no Brasil.

Questão	Resposta	Concluintes		
		Nota média	Desvio Padrão	%
Como você se considera?	Branco (a)	59,0	15,1	54,3
	Negro (a)	46,0	25,5	4,3
	Pardo (a) / mulato (a)	46,4	11,4	34,8
	Amarelo (a) (de origem oriental)	63,1	5,9	6,5
	Indígena ou de origem indígena	-	-	0,0
Somando a sua renda com a renda de seus familiares que moram com você, quanto é, aproximadamente, a renda familiar?	Nenhuma	-	-	0,0
	Até 1,5 salário mínimo (até R\$ 933,00)	56,5	-	2,2
	Acima de 1,5 até 3 salários mínimos (R\$ 933,01 a R\$ 1.866,00)	36,0	7,2	6,5
	Acima de 3 até 4,5 salários mínimos (R\$ 1.866,01 a R\$ 2.799,00)	69,5	3,6	6,5
	Acima de 4,5 até 6 salários mínimos (R\$ 2.799,01 a R\$ 3.732,00)	56,3	7,7	6,5
	Acima de 6 até 10 salários mínimos (R\$ 3.732,01 a 6.220,00)	51,5	10,0	21,7
	Acima de 10 até 30 salários mínimos (R\$6.220,01 a R\$18.660,00)	53,8	18,1	43,5
	Acima de 30 salários mínimos (mais de R\$ 18.660,00)	61,3	10,6	13,0

Figura 4: Dados do curso de Design na UnB, referentes ao Enade 2012
Fonte: ENADE 2012 - Relatório do Curso de Design na Universidade de Brasília

Estudante, na IES, na UF, na Grande Região, Cat. Administrativa, Org. Acadêmica e no total Brasil.*

Questão	Resposta	IES		UF		Região		Cat. Adm.		Org. Acad.		Brasil	
		Nota média	%										
Como você se considera?	Branco (a).	63,9	60,9	48,9	50,3	46,2	51,2	56,9	69,1	52,6	72,9	50,7	72,4
	Negro (a).	59,0	17,4	43,4	8,5	42,9	6,7	54,7	6,1	50,3	5,1	47,7	4,7
	Pardo (a) / mulato (a).	69,8	13,0	42,1	34,5	42,6	35,0	55,3	21,2	52,3	18,8	49,1	19,3
	Amarelo (a) (de origem oriental).	71,6	8,7	53,9	5,5	48,9	4,9	58,9	2,6	55,8	2,5	52,4	2,7
	Indígena ou de origem indígena.	-	0,0	31,2	1,2	37,3	2,1	59,3	1,0	56,1	0,8	50,2	0,9
Qual a renda total de sua família, incluindo seus rendimentos?	Até 1,5 salário mínimo (até R\$ 1.086,00).	60,2	4,3	30,6	6,7	37,5	8,8	50,9	6,2	48,9	6,0	46,2	6,1
	De 1,5 a 3 salários mínimos (R\$ 1.086,01 a R\$ 2.172,00).	-	0,0	39,2	15,8	39,5	16,3	53,1	17,1	50,6	16,4	48,4	17,3
	De 3 a 4,5 salários mínimos (R\$ 2.172,01 a R\$ 3.258,00).	60,4	4,3	41,1	10,3	41,2	14,1	54,4	18,3	51,3	17,3	48,7	17,8
	De 4,5 até 6 salários mínimos (R\$ 3.258,01 a R\$ 4.344,00).	62,6	17,4	49,7	12,7	44,1	14,5	56,9	16,4	52,9	16,2	50,9	15,7
	De 6 até 10 salários mínimos (R\$ 4.344,01 a 7.240,00).	62,6	21,7	40,9	23,6	41,9	20,8	57,8	21,8	53,5	20,6	51,1	20,7
	De 10 até 30 salários mínimos (R\$ 7.240,01 a R\$21.720,00).	67,2	43,5	57,3	26,1	54,7	21,2	61,2	17,7	55,3	18,8	53,5	17,8
	Acima de 30 salários mínimos (mais de R\$ 21.720,01).	63,4	8,7	57,1	4,8	55,3	4,2	60,9	2,7	52,3	4,8	50,4	4,6

Figura 5: Dados do curso de Design na UnB, referentes ao Enade 2015.

Fonte: ENADE 2015 - Relatório de desempenho de Curso Design na Universidade de Brasília

Em 2012 a média de estudantes indígenas na Universidade de Brasília era de 0% em relação a 2015 essa média foi para 0,9% no cenário Brasileiro geral, porém se manteve em 0% na UnB. Essa mudança ainda é muito lenta, com relação aos indígenas, mesmo que apresente uma faixa significativa na população do DF.

Também podemos observar que de 2012 para 2015 a porcentagem de negros saltou de 4,3% para 17,4% na UnB. Em contrapartida de pardos diminuiu de 34,8% para 13% o que me faz pensar que talvez não tenha ocorrido uma mudança de mais negros no design, mas sim de mais pessoas se reconhecendo e se autodeclarando negras.

Podemos observar nos dados é que muito dos estudantes que serão futuros projetistas fazem parte dessa supremacia branca elitista, mesmo num país onde sua população representa mais da metade de não brancos. E por mais que existam simpatizantes da causa, não basta utilizar, por exemplo, num cartaz a imagem de um negro, de um indígena, de colocar a bandeira LGBT e achar que isso é

representatividade. Se trata de essas pessoas criando e sendo reconhecidas por isso, vai além do se ver e de ocupar. Pois a sensação ainda é de ser infiltrado e não de ser parte, sendo que a realidade como observado anteriormente é bem diferente.

No projeto de futuro que eles têm para si próprios, nos é atribuído um papel indispensável para que eles realizem suas potencialidades. Papel inevitável de proletariado externo, descompassado na história, enquanto aceitamos sua dominação tecnológica e estilos de produção e de vida. papel inelutável enquanto nosso projeto de vida for ditado por um patrono gerencial descomprometido com nosso povo. (RIBEIRO,1983)

Todas essas questões levantadas anteriormente são essenciais no que tange a área do design pois existe uma interdependência entre design e cultura. De acordo com Bergmann e Magalhães (2017), “Designers percebem, interpretam e tangibilizam princípios culturais, assim como estes necessitam de objetos, serviços, processos e experiências para se tornarem práticas sociais”. Logo tem um papel fundamental nas transformações sociais, propiciando para que essas pessoas a tanto invisibilizadas, não no sentido de dar voz, mas de ouvir essas vozes e assim rever este quadro desigual, que afeta diretamente à todos.

A ruptura com nossa situação presente de povos dependentes, não se dará jamais pelo caminho da macaqueação do que os outros fazem. Só se abrirão nossos horizontes, quando proibimos o passado e o presente de forjarem o futuro que corresponde ao seu ser e à sua propensão. Só realizaremos nossas próprias potencialidades projetando nós mesmos o futuro que queremos para nós. Isso só sucederá quando desenvolvermos estilos de vida e modos de consumo que não regem pelo primado de lucro, mas que queiram fundamentalmente atender às necessidades de nossa população, em termos de emprego, comida, educação, saúde e moradia. (RIBEIRO, 1983)¹⁶

E compreender que a chave para a mudança está nas mãos de quem possui conhecimento, da realidade que vivencia, rompendo assim com a ideia de “dependência” e com as barreiras de impedimento. Empoderar e se empoderar, para assim ser protagonizar da ação. Mas que para isso, muito ainda deve ser reformulado e principalmente evidenciado, a fim de o sujeito poder passar a escolher a sua existência.

¹⁶ Retirado do prefácio do livro “Tecnologia da tecnologia de Gui Bonsiepe

Tratava-se antes de fazer aparecer de que modo, até hoje, os mecanismos sociais tinham funcionado, como as formas de repressão e de imposição tinham atuado e, a partir disso, me parece que se permitia que as pessoas tivessem a possibilidade de se determinar, de fazer - sabendo tudo isso - a escolha de sua existência. (FOUCAULT, 1984. p.290)

Vivemos uma verdadeira controvérsia, não sendo de hoje, mas que ainda se mantém. É preciso se ver para se posicionar, compreender e analisar o que nos trouxe até aqui e por que muitos modelos perduram até hoje, enquanto outros continuam sendo apagados, pela equívoco de não se situar. E como o ato de fazer design está totalmente relacionado ao corpo, e se as instituições brasileiras de Design em sua maioria, e por conseguinte projetistas brancos, isso reflete diretamente nas pessoas e em suas relações com os próprios corpos.

3.2.4 Apagamento em projetos

Design é corpo, e corpo é design, pois no fazer do design deve-se levar em consideração “quem olha? A Partir de onde? Procurando o quê?”¹⁷. Que corpo é esse que olha através da tela? Que mãos são essas que tateiam? A consciência de que é um meio para produção de realidade social¹⁸, atuando diretamente com pessoas, e isso engloba toda a subjetividade e todos os aspectos corporais, o contato com um artefato gera uma experiência que só é possível por meio de quem somos e inseparavelmente do corpo e de todo o conjunto que compõe as práticas sociais.

Um exemplo de como corpos que não seguem o dito “normal” são deixados de lado, e apagados, se deu durante a década de 60 e 70, onde com a invenção da fotografia, as referências de calibragem das fotografias eram as brancas.

¹⁷ Cardoso, Rafael. Design para um mundo complexo, p.

¹⁸ Selle, Design-Geschichte, p. 7, retirado de Scheneider p. 13



Figura 6: Parâmetro utilizado nos laboratórios da Kodak para a calibragem das cores na fotografia, eram sempre de mulheres brancas.
Fonte: Eastman Kodak Company

Logo é óbvio que as pessoas de pele mais escura saiam nas fotos apenas como um borrão. Pois quanto mais branco fosse, mais favorecia, mais verossímil a foto com relação a pessoa fotografada.

A fotografia era incapaz de captar as nuances. Sem se dar conta de possíveis falhas na tecnologia, os fotografados eram levados a crer que o problema estava no seu tom de pele. Os resultados impactaram negativamente durante décadas a autoestima das pessoas e a relação com sua autoimagem. Lorna Roth, 2016.



Figura 7: Na mesma foto, o rosto da criança negra não dá para distinguir, parecendo somente uma silhueta, já a criança da direita é possível visualizar seu rosto.
Fonte: Olivier Le Brun.

Ainda hoje, é muito recorrente os casos tecnológicos racistas, principalmente em relação a reconhecimento facial, tecnologia que vem sendo cada vez mais inserida no dia a dia e com isso a falta de reconhecimento de pessoas não caucasianas. O faceapp por exemplo, desenvolveu um filtro chamado Hot (quente), do qual embranquece as pessoas, e a única resposta dada foi alterar o nome do filtro para Spark (Centelha), resultante de uma inteligência artificial que reproduz aprendizados a partir do conteúdo gerado pelas pessoas.

A notícia chegou justamente quando o FaceApp atingiu o topo nas lojas de aplicativos iOS e Android. Lançado no início deste ano, ele usa redes neurais para modificar imagens e tenta mantê-las realistas. Isso está longe de ser a primeira vez que redes neurais causam problemas semelhantes, e prova que ainda estamos longe de alcançar uma inteligência artificial que não perpetue concepções racistas, entre outras discriminações. A dificuldade é justamente esta: aprendizado de máquinas absorve os próprios conceitos e preconceitos enraizados na sociedade. Daniele Cavalcante (2017).

Cada vez mais a tecnologia de reconhecimento facial vem sendo utilizada, e com isso a falta de reconhecimento de pessoas não caucasianas. Casos como de saboneteiras com sensor que não funcionavam com pessoas negras, mas não apresentavam nenhum problema com pessoas de pele clara. Câmeras de computador de Detecção Facial que não movem, somente quando um rosto branco se coloca à frente da lente. Outro caso que levanta questão sobre as referências da inteligência artificial que google tem como base para nomeação fotográfica foi a nomeação dos amigos de Jackye como sendo Gorilas.



Figura 8: Jovens negros identificados como gorilas pelo software de reconhecimento de imagens do Google.

Fonte: Perfil do Twitter - @jackycine

Outro caso foi o da câmera da Nikon, que mesmo sendo uma empresa de origem japonesa, utilizou uma referência de *face tracking*¹⁹ e não levou em conta pessoas do próprio recorte racial do qual se origina. Todas as vezes que Joz Wang e sua família iam tirar fotos, aparecia a mensagem se ‘alguém não tinha piscado’.



Figura 9: Na tela “Alguém piscou”, a mensagem aparecia todas as vezes que Joz Wang fotografava ela ou sua família.

Fonte: Time

¹⁹ Rastreamento de rosto

O recurso é interessante se tratando de atender a uma situação muito frequente e desagradável, porém leva a pergunta, até que ponto na tentativa de criar uma melhoria na experiência do usuário, ao não levar em conta recortes raciais, isso não acaba desencadeando outro problema que antes não existia. E justamente acabar por comprometer a experiência de outros que não se encaixam no padrão para qual aquela melhoria foi “projetada”. E até que ponto a origem de um projetista e deixado de lado e apagada devido a supremacia de outro povo, visto que, reproduziu um desconforto à pessoas que corporalmente/racialmente são semelhantes ao local de origem da marca.

Com a ascensão da internet e smarthphones, que acarretou em facilidade acesso à informação assim como gerar conteúdo, hoje com apenas alguns cliques qualquer pessoa pode expor abertamente acontecimentos com empresas, relatar suas experiências com produtos e serviços. E expor questões que ferem a existência, e reproduzem racismo.

Mesmo que depois de exposto, exista uma tentativa de reverter a situação, o impacto já foi causado, e esse movimento deveria ser direcionado para prevenção, visto que casos assim são bastante comuns. Mas os desenvolvedores nem veem isso como uma preocupação, na posição que se encontram, pouco se questionam sobre essa questão.

Lorna (2016), defende que se pessoas negras tivessem inventado a fotografia, a dinâmica de variação de cores teria sido bem diferente desde o início. E as melhorias da imagem só vieram a ser realizadas não por conta das pessoas²⁰, mas por exigências de marcas, para fotografar produtos, como um caso de uma fabricante de chocolates.

²⁰ “O movimento pelos direitos civis protestou contra a Kodak, mas claro que não era prioridade”, Lorna

Logo a participação não só como consumidor, mas também como projetista é de extrema importância a fim de evitar que essas situações se repitam, e novos *insights*²¹ surjam desse novo intercâmbio entre pessoas.

Num mundo onde uma tigela de vidro cai e quebra e uma cuia que não só resiste como também seu impacto na natureza é quase nulo em relação a produção do vidro. Mas se desconsidera esse tipo de uso de material, por ser parte de uma cultura onde se desconsidera a epistemologia de um povo, é algo a se indagar, visto que muitas respostas a problemas atuais podem ser encontradas na troca entre sociedades.

Creio que projetar vai além de definir faixa etária, personas e usuários. Se existem vários fatores que envolvem o simples uso de alguma interface, por que ignorar esses detalhes durante uma projeção? E resumir a um corpo simples e padrão que não encaixa na verdade a nenhum, na tentativa de alcançar mais pessoas acaba excluindo outras. O design, em sua maioria acaba tentando atender uma maioria da população que muitas vezes não necessariamente se encaixa, para poder usufruir de determinado design. Sendo mais lógico algo que se adapte ao corpo, à pessoa do que o contrário. É também emergente a importância de pessoas de diferentes etnias, LGBT+, na participação de desenvolvimentos tecnológicos.²²

3.3 Impacto emocional e corporal

A constante padronização, deixa recortes de minorias de lado, desencadeando não uma adaptação da configuração ao corpo, mas do corpo à configuração, e isso afeta subjetivamente as pessoas que acabam tentando se adaptar, invés do contrário. Isso se dá também pelo contexto que nos encontramos onde não mais se compara a máquina ao corpo, mas sim o corpo à máquina, sendo assim, capaz de ser alterado, substituído, e quem não consegue se modificar, essa associação se dá

²¹ Nova reação que aparece subitamente, não baseada em experiências anteriores, segundo as teorias da Gestalt. Um estalo, estado de iluminação de ideia.

²² Tecnologia aqui se entende como qualquer coisa capaz de transformar de modificar uma realidade.

pela falta de vontade, preguiça do indivíduo, marginal, revoltado, dentro outros estereótipos.

O empobrecimento econômico de nossas vidas, o racismo, a intolerância, o desequilíbrio da nossa biodiversidade em todos os sentidos são fatores que provocam timidez, conformismo, baixa autoestima, sentimento de culpa, infelicidade, angústia, insatisfação constante e concessão ao dominador, além da cooptação política. Esse processo desestabiliza o contexto cultural e espiritual; enfim a cosmovisão de cada um de nós, indígenas, negros ou demais pertencentes a segmentos oprimidos, o que traz à tona um lamentável estado psicológico de angústia e insatisfação, prejudicando todos os aspectos das relações humanas. (Potiguara, 2018. p. 91)

Nas escolas por exemplo, onde existe um padrão de ensino, e as crianças devem se encaixar, o que acaba afetando seu aprendizado, criando barreiras, fazendo com que o conhecimento seja passado somente a um percentual de crianças, e isso pode ser considerado em vários âmbitos existenciais inclusive da vida adulta.

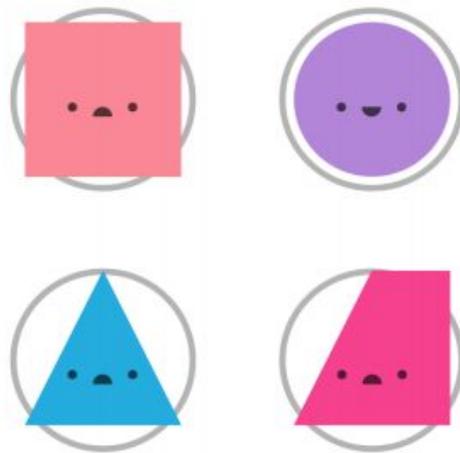


Figura 10:
Fonte: Pacheco, 2016. p. 15

Logo uma experiência igual é oferecida sendo que se tratando de pessoas, cada uma singular e possuindo suas próprias capacidades, é como PACHECO afirma: “quem não se adapta é visto não só como diferente, mas como inadequado. Essa diferença é vista necessariamente como desvantagem, independente de qual ela seja.” Um sentimento tanto interno quanto externo. O que acabam reforçando tanto

a inadequação, quanto suprimindo- as, fazendo com que devam moldar-se ao padrão.

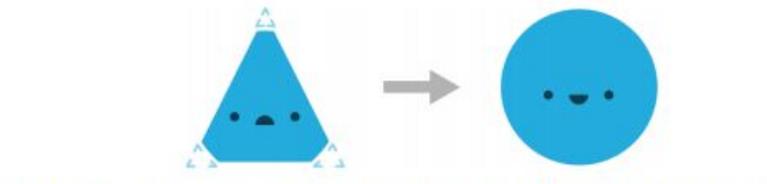


Figura 11: A criança representada por um triângulo com uma expressão facial triste, deve se modificar para que se encaixe no molde circular, nesta figura, essa modificação é representada pelos cortes dos vértices do triângulo.

Fonte: Pacheco, 2016. p. 16

Essa representação corresponde a boa parte do que vem acontecendo em várias situações, uma verdadeira violência que pode afetar física e ou psiquicamente, podendo ser trazido para o contexto de artefatos, da virtualidade, de sistemas, serviços, etc.

Cria-se no imaginário, que é possível obter o corpo que se deseja, através de cirurgias, constantes exercícios, modificações corporais, a fim de pertencer a um determinado padrão. Então ao comprar uma roupa por exemplo, ela desperta uma necessidade de emagrecimento ou o contrário, pois ainda hoje, muitas seguem tamanhos e formas que excluem certos corpos, e se cria uma responsabilidade individual do não encaixe, quando na verdade a responsabilidade deveria recair sobre quem desenvolve o produto, de não desenvolver algo adaptável ou moldável a diferentes corpos.

O designer deve andar ao lado das pessoas para quem projeta, estando no mesmo nível, dialogando e se colocando em seu lugar, assumindo que seu conhecimento é limitado em relação ao conhecimento de quem vive aquela realidade de fato.

Os objetos de projeto são obras de arte, em seu sentido amplo de produção. E desse modo, são entidades de produção e apropriação subjetiva. A representação é uma entidade concreta que faz parte da realidade e aderna comportamentos e fluxos, não apenas uma imagem incorpórea. Admitir a concretude da atividade projetual

envolve permitir que a dimensão coletiva e colaborativa do projeto sejam expressas. (Vassão, 2010, p. 123).

Essa cooperação, representa o entendimento de que cada individualidade e subjetividade deve e merece ser respeitada. Que a sua visão de mundo faz sentido partindo do lugar de onde se encontra, e não que é errada e deva ser modificada, talvez ressignificada, mas não excluída ou suprimida.



Figura 12: És tiempo del Sur, Mapa do mundo pintado à tinta óleo por Aldo Yamandú Grau Marquez, que propõe uma inversão, visto que a posição do mapa que estamos familiarizado é uma invenção, não existindo uma posição “correta” e sim um ponto de vista.

Fonte:

<<http://www2.camara.leg.br/a-camara/visiteacamara/cultura-na-camara/historia-arte-e-cultura/exposicoes-2018/es-tiempo-del-sur>>

No mapa acima, feito por Aldo Grau, onde ele representou o mundo de maneira “invertida” nos faz questionar justamente o ponto de vista e de onde falamos, não existe uma ordem ou um jeito certo do mapa mundi ser posicionado, visto que o mundo se localiza no espaço, e não há em baixo ou em cima, existe sim, uma convenção, mas que porém afeta na subjetividade, pela imposição e pela possível “superioridade” que o mapa acaba reproduzindo, pois os países que se localizam no topo são justamente países que controlam economicamente o mundo.

3.4 Análise comparativa entre iniciativas

meu problema com o que consideram bonito
é que o conceito de beleza
se baseia na exclusão [...]
Rupi Kaur, 2017.

O que é produzido pela indústria, tem sua cultura, justamente esta de criações que buscam abarcar muitas culturas no contexto globalizado, e acaba comunicando a um nível superficial. Uma quebra na consistência, pois é uma identidade que comunica a um nível de entendimento, de camadas diferentes. Um objeto produzido localmente, artesanalmente, comunica muito sobre a comunidade sobre o contexto, de onde veio. Essa polarização que podemos observar hoje, onde o material vem de uma parte do planeta, e que é enviado a outra parte e depois processado e novamente exportado, transitando por diferentes espaços e contextos, para depois ser inserido em outro ambiente, rompendo assim com a distância, porém tão distante quanto possível, pois o acesso a como aquilo foi desenvolvido se torna uma verdadeira investigação trabalhosa e minuciosa na busca de compreender suas etapas e seu processo, um desconhecimento de sua origem e por conseguinte uma facilidade de desapropriação, uma identificação rasa e falta de pertencimento.

Os produtos em escala industrial, acabam se despersonalizando, isso é, acaba por anular a singularidade, identidade. Uma contraposição a inteireza e individualidade da criação, no caso da cultura pelos povos indígenas, como Darcy Ribeiro aponta que onde não existe a diferenciação do vulgar, do artístico, assim criam livremente o belo. Quando se ganha algum adorno, com isso ganha-se a expressão do ser que o fez. Pois o resultado final, é um retrato, é a identidade de quem o fez, é possível identificar a qual pessoa pertence a feitura, a autoria. Devido a dedicação que mesmo que possa ser feito de maneira rápida é feito com “dez vezes mais zelo e trabalho do que seria necessário para o cumprimento de sua função de utilidade”.

Envolvido na bruma destas considerações e incompreensões, custei muito a entender que a função real e profunda, a verdadeira razão de ser, de cada coisa que os índios fazem é simplesmente ser bela.

Aos poucos fui percebendo que aquelas sociedades singelas guardam, entre outras características que perdemos, a **de não terem despersonalizado nem mercantilizado sua produção**, o que lhes permite exercer a criatividade como ato natural da vida diária. Cada índio é um fazedor que encontra enorme prazer em fazer bem tudo que faz. É também um usador, **com plena consciência das qualidades singulares dos objetos que usa**. (RIBEIRO, 1983.)

Durante experiências pessoais e Metodologias desenvolvidas, quando as pessoas participavam do processo de construção, ou tinham conhecimento sobre a necessidade e as etapas que implicam do que é produzido, isso faz com que se sintam parte, compreendam, criem uma familiaridade, afetem e tenham uma compreensão, importância. O que quebra com o pré-conceito, pois passa a existir um diálogo próximo entre as partes, uma troca onde se misturam os olhares e vivências sendo assim uma co-autoria, uma maior aceitação e valorização e senso de pertencimento.

Essa circunstância, onde o diálogo é impraticável entre o que encontro, o que vejo, toco, experimento, sinto, ouço e sua origem, resulta em preconceito, exploração, violência, falta de pertencimento, ódio ao corpo, pois o oposto é observado, mais pessoas insatisfeitas com serem quem são, uma identidade que flutua para outra identidade, devido ao impacto visual do mesmo que é mostrado e não de toda uma diversidade que condiz com a realidade, uma falta de conhecimento. Essa imposição autoritária, um fluxo que só vai, sem troca.

Um exemplo disso, são marcas mundialmente famosas que só depois de vários anos foram denunciadas por utilizarem mão de obra escrava, pois seus trabalhadores viviam em condições de encarceramento. Nestes casos, a origem do que é produzido é ocultada, dando a impressão de algo que “caiu do céu”, que vem fácil e simplesmente é engolido sem questionarmos e compreendermos que o que está por trás gera um impacto monstruoso e negativo na vida de outras pessoas e no meio ambiente.

A internet vem desempenhando um papel muito importante nesse cenário, pois possibilita através das mídias uma transparência dos processos de produção de algumas empresas. Por exemplo, Insecta desenvolve calçados, mochilas e acessórios a partir da reciclagem de borracha, garrafas pet, tecidos. Também destrincha todo o processo, produção, e o custo de cada etapa que resulta no preço final do produto. Criando assim uma aproximação com o cliente, e revelando o por que do custo de seus produtos acima da média, e todas essas informações estão a um certo grau acessíveis no site.



Figura 13: Anatomia de um Besouro. Na descrição, contraforte e couraça (Plástico reciclável), Cabedal (Tecido de garrafa pet reciclado, algodão reciclado, reuso e roupas de brechó), Palmilha (Sobras e resíduos da produção, reciclados em formato de colméia), Sola (Borracha reciclada excedente da indústria calçadista).

Fonte: Site da Insecta.

CUSTO DO PRODUTO	R\$ 99
DESPESAS ADMINISTRATIVAS	R\$ 90
DESPESAS COM VENDAS	R\$ 20
IMPOSTOS	R\$ 29
REINVESTIMENTO OU LUCRO	R\$ 52
	= R\$ 290

TRANSPARÊNCIA

Queremos que você entenda o nosso processo de produção, desde os materiais utilizados até o preço que você paga e porquê. Para nós, o diálogo e a transparência são uma ferramenta para a construção de um consumo mais responsável. Custos abertos para a produção de um sapato: R\$ 279 é preço médio de sapato. Desse valor, 34% é gasto com os materiais para a produção; 31% com despesas administrativas; 10% é imposto; 18% é reinvestimento ou lucro.

Figura 14: Lista de custo de despesa de um sapato insecta, essas informações vem destrinchadas no site, pois um de seus valores é a transparência, para criar um consumo mais consciente.

Fonte: Site Insecta

Os valores que possuem são veganismo, sustentabilidade, feminismo e brasilidade. Além de ter sido fundada por mulheres e uma instituição que contrata em sua maioria pessoas do gênero feminino. Nas mídias é recorrente observar a presença de pessoas de diferentes raças e tamanhos, o que visualmente corresponde com o contexto e identidade brasileira. Também não fazem distinção de gênero, apenas do tamanho dos calçados.

O que é bem diferente ao analisar empresas como a Zara, onde somente corpos magros são mostrados, mesmo que se utilizem do discurso do “Direito de usar”, imagneticamente acabam por excluir outros tipos de corpos.

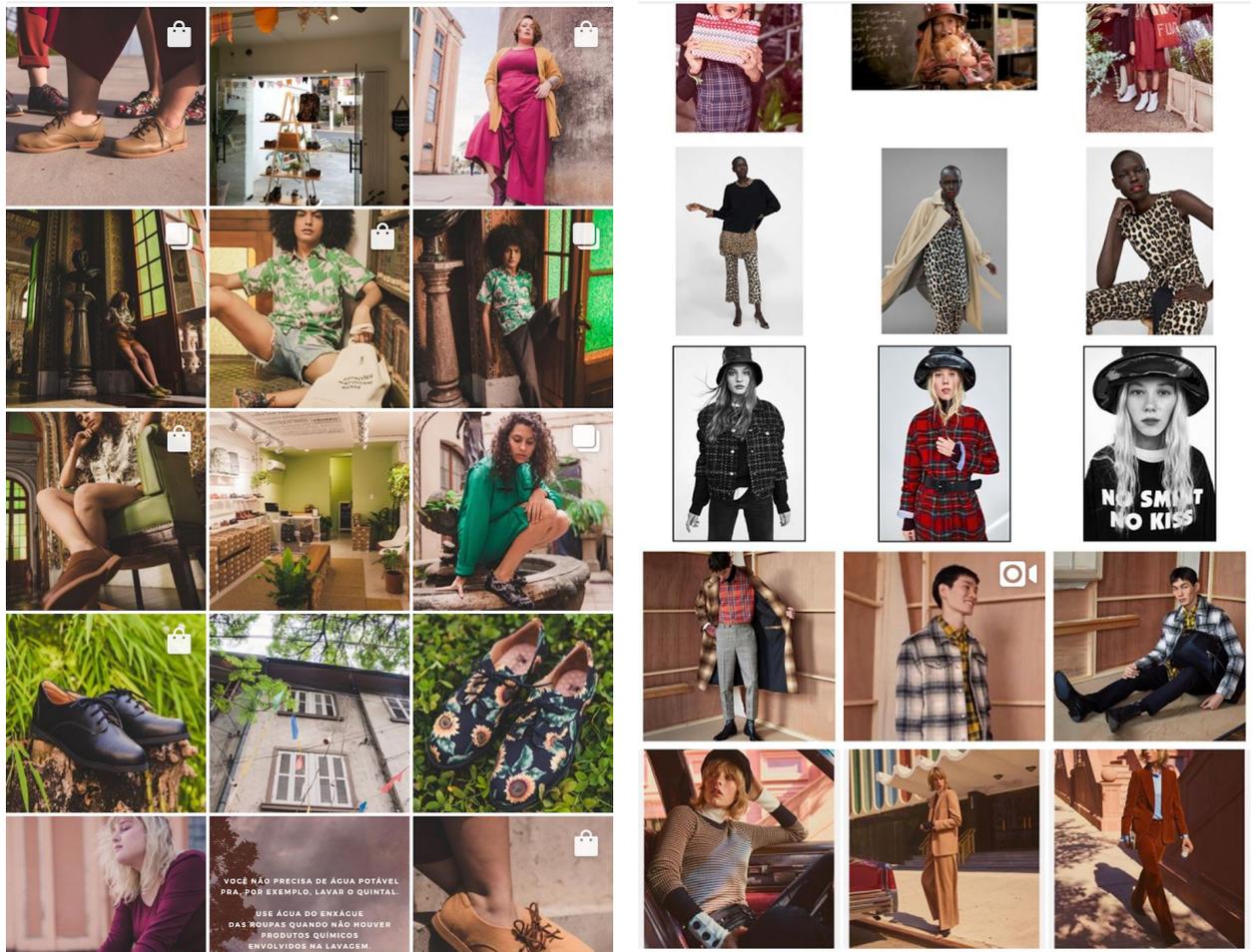


Figura 15: Feed do instagram das publicações dos produtos da Insecta a esquerda, onde podemos observar uma diversidade tanto no âmbito racial quanto de dimensões corpóreas, a direita da Zara, onde apresenta pessoas de diferentes raças, porém o mesmo estereótipo de pessoas altas e magras se mantém.

Fontes: Instagram @insectashoes e @zara

Sua identidade não está diretamente relacionada a sua origem de criação, não somos capazes de identificar a origem dos produtos feitos pela empresa Zara, só de olhar. Podemos dizer que se trata de algum local na europa, porém incertos. Justamente por ser uma loja de departamento mundial, é homogeneizada, e encontrando nos artigos identidades de várias localidades, uma verdadeira apropriação cultural mundial, que não traz retorno financeiro aos países dos quais os conceitos para as coleções foram tiradas.

E boa parte do processo de concepção/ produção é ocultado, só vemos o resultado final, em corpos altos e magros. Se mantendo um padrão, mas que antagonicamente seus artefatos, a menos que se leia a etiqueta, podem ser associados a outras empresas de moda como H&M. Possuindo assim uma identidade comum com várias outras.

Nesse processo de diferenciação e identidade, a Insecta faz muito presente nas suas divulgações elementos da brasilidade e a diversidade tanto de tipos de corpos quanto racial. Seus produtos possuem uma pregnância, que permite a facilidade na identificação de ser da marca.

4. Aplicações e contexto profissional

Design como co-autor

Somos seres dotados de repertório, experiência única de cada pessoa, e é a partir dele que traduzimos as coisas que vivenciamos, mesmo que de alguma forma tenha a minha própria visão sobre algum assunto, é necessário que realize uma tradução para os outros, um repasse desse conhecimento adquirido, por meio de linguagens (verbais, visuais ou outras)²³, e isso afeta a maneira como as pessoas vão experienciar essa tradução, visto que eu mostro o meu ponto de vista e conseqüentemente o outro que possui o seu próprio repertório. Se for uma imagem por exemplo, ela gera novas imagens de acordo com o repertório de outras pessoas, um processo em cadeia de diferentes pontos de vistas. Podem haver interseções entre as formas de olhar, entre os pontos de vista, porém o que faz sentido para alguns pode não fazer sentido a outros. Como se desenvolvessem uma forma de comunicação completamente diferente, mesmo que dentro da mesma sociedade, pois as vivências são tanto ímpares quanto coletivas.

²³ Rafael Cardoso Design para o mundo complexo.

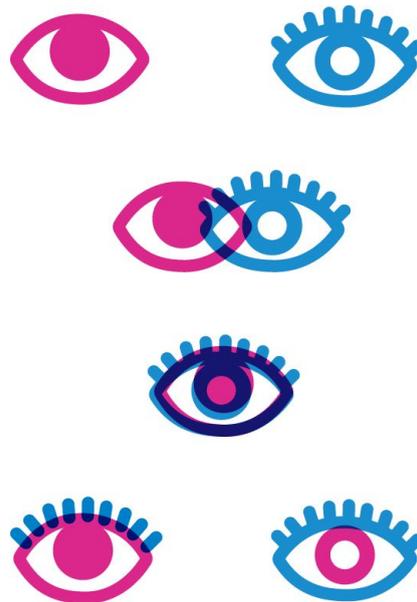


Figura 16: Esquema adaptação do processo criativo onde designer e protagonista, as duas vivências e olhares se unem e geram um novo olhar projetual e que ao fim, tem seu olhar modificado pela troca, porém ainda mantendo a sua singularidade.

Fonte:Autor

Logo, como respeitar uma cultura que não se vê? Como respeitar as diferenças quando só o que é mostrado e o mesmo de sempre, uma imposição cultural. Nessas últimas eleições o que podemos observar foi justamente o quanto o Brasil possui uma cultura de ódio ao diferente, as minorias, corremos um risco real de uma limpeza, de um Fascismo. E o designer como criador de culturas, deve se posicionar em meio a esse cenário e compreender o impacto que sua criação é capaz de transformar e atuar a fim de reverter esse quadro por um mundo mais inclusivo, não com foco na questão econômica, mas no entendimento de que todos merecem se sentir pertencentes e iguais nesse mundo que está sendo construído em conjunto.

Isso tudo implica em ressignificar as coisas, não temos mais como voltar pro estado puro, mas podemos a partir desse processo unir pensamentos e projetar a fim de incluir. Não dando voz, mas sim possibilitando o protagonismo de quem vive a desigualdade.

4.2 Possível Abordagem do Design

Compreendo o design como algo que altera a realidade, o modo de vida, a percepção, tanto de quem usufrui do design quanto de quem não entra em contato com ele diretamente, mas tem acesso a sua imagem e suas informações pois vivemos em uma rede. Tudo que criamos nos cria de volta, o resultado da projeção, da experiência de conceber nos altera, de maneira drástica ou sutil. É como conhecer pessoas, algumas simplesmente mudam as vidas das outras completamente, outras parecem não alterar, mas ainda assim desse contato, mesmo que aparentemente sutil, houve uma alteração de realidade, mesmo que tenha sido uma reação. E como o que é criado é parte de quem cria, pra quem, e com quem é bastante evidente essa mudança no cosmos.

Esse é um problema de design: como devem ser as máquinas, para que seu contragolpe não nos cause dor? Ou melhor: como devem ser essas máquinas para que o contragolpe nos faça bem? Como deverão ser os chacais de pedra para que não nos esfarrapem e para que nós mesmos não nos comportemos como chacais? Naturalmente podemos projetá-los de modo a que nos lambam, em vez de morder-nos. Mas queremos realmente ser lambidos? São questões difíceis, por que ninguém sabe de fato o que quer ser. (Flusser, 2007 pág. 49).

A consequência do que é elaborado pode causar grande impacto, inclusive em dimensões que nem haviam sido programadas no processo de concepção. Por isso o designer tem grande responsabilidade. Pensando o designer anteriormente, onde criava para a comunidade da qual fazia parte, da qual sua identidade fazia sentido a das outras pessoas que também se utilizavam e por mais único e singular que fosse, a exemplo das criações de povos originários, o contato com as pessoas era próximo, possível de acompanhar presencialmente, espacial, o quanto era capaz de afetar. Mas no mundo em que nos encontramos onde cada vez mais estamos espacialmente distantes, mesmo que presentes, existirá uma tendência de projetar localmente e ainda assim se conscientizar das diferenças a fim de evitar possíveis dores futuras para as pessoas, já que o contragolpe é inevitável.



Figura 17: Infográfico adaptado do livro 'Design & Cultura', de como se relaciona essa interação entre o que é criado e as práticas sociais, sendo um ciclo de interdependência (2005. p.16).

Fonte: Autora

“Manipular uma ontologia²⁴ é manipular a realidade, pois alteram-se as vias pelas quais aceita-se que a cognição e a criação podem ocorrer” (Vassão, 2010. p. 36)

O projetista não deve alterar drasticamente a sua maneira de criação, “mas sim, ser sensível às oportunidades de alteridade, de mutabilidade e de colaboração”²⁵ Cada pessoa possui a sua própria identidade e se tratando das questões indígenas, como apontado por Potiguara: “Pane acreditava que os antropólogos distanciavam-se demais da realidade Guarani, por não poderem na prática, internalizar a identidade indígena.” Somente um guarani ou uma outra pessoa indígena possui o conhecimento ancestral, tradicional, por possuir uma “visão cosmológica real” de sua própria vivência que se distancia da vivência de quem não é indígena. Isso também adequa-se ao designer.

Como citado Rafael Cardoso em 'Design para um mundo complexo', “Complexidade de um sistema está ligada ao grau de dificuldade de prever as interrelações potenciais entre suas partes”. Numa sociedade como a que vivenciamos, onde existe interdependências entre os países, o que cria um fluxo de troca bastante discrepante, onde os únicos lugares que não se bebem coca-cola são em Cuba e na Coreia do Norte, e entende-se “o olhar como uma construção social e cultural, circunscrito pela especificidade histórica do seu contexto”. Não dá pra compreender

²⁴ Raciocínio sobre a significação mais geral do ser, exemplificando aquilo que faz com que seja possível as várias existências.

²⁵ Vassão, Caio Adorno. p. 123

um único organismo sem olhar para todos os outros e formas que estão em contato com o mesmo, isso acaba criando uma teia bastante complexa e interligada que pode gerar diversas possibilidades.

Atualmente podemos observar algumas abordagens do design como o Design Social, Design de políticas públicas, Human Centered Design (Design Centrado no humano) ou ainda Participatory Design (Design Participativo), que buscam desenvolver projetos que compreendem questões sociais, por mais complexas que pareçam, como solúveis e a premissa de que as pessoas que enfrentam essas questões possuem a resposta. A abordagem de co-criação ou PD é onde os usuários finais e outros *stakeholders* são vistos como valorosos parceiros e fazem parte do processo de concepção, o designer atua nessa abordagem como facilitador. (SANDERS, 2013).

Algumas questões devem ser levadas em conta e podem auxiliar da melhor maneira num processo de Co-design, a improvisação também é muito utilizada nessa abordagem. Existem vários caminhos para a prática, alguns deles são de acordo com Sanders:

- a crença de que todas as pessoas são criativas e participarão em um processo criativo se eles são motivados e são fornecidos as ferramentas que para fazer isso são essenciais;
- a diversidade é um fator-chave: se todos os participantes são do mesmo fundo, perspectiva e opinião, o resultado pode ser limitado e até previsível;
- definição conjunta de problemas, não apenas resolução de problemas em conjunto;
- diálogo e conversação contínuos, em conjunto com workshops que envolvem uma ampla gama de partes interessadas, são precisos;
- a exploração e uso de ferramentas de design, materiais e métodos que colocam todos os participantes em “pé de igualdade”;
- um foco em experiências, não apenas em produtos e serviços, é necessário;

- um foco em toda a experiência, não apenas um episódio ou único ponto de contato, é necessário.

Um projeto de co-criação que vem mudando a realidade de muitas pessoas é o do Litro de Luz. A invenção é de uma lâmpada de garrafa pet criada pelo brasileiro e mecânico Alfredo Moser durante um apagão em 2002, ele utilizou um garrafa, um pouco de água sanitária, um furo no telhado e cola plástica. Hoje, é uma tecnologia utilizada no mundo todo, em locais onde a energia não chega e em favelas que não possuem janelas, pois os prédios são construídos uns ao lado dos outros.

A partir de um intercâmbio na África, Vitor Belota conheceu o projeto, e buscou disseminar esse conhecimento pelo Brasil, porém ele percebeu que a realidade daqui era um pouco diferente, a energia já existia nas casas, porém as ruas são escuras com vários pontos que não são iluminados, e que acabam sendo pontos de violência pela falta de iluminação, percebeu uma necessidade de adaptar a invenção a realidade brasileira. Em conjunto com a Empresa Júnior ENETEC, da Universidade de Brasília, desenvolveram postes de luz, movidos a energia solar, feitos de principalmente pvc e garrafa pet.

Em relato diz que é necessário anteriormente a instalação que seja feito um trabalho em conjunto com a comunidade, onde são dados workshops e a própria comunidade em conjunto com os voluntários montam as placas elétricas, e participam de todo o processo. Sendo necessária a mobilização de todos, as crianças também tem o seu papel nesse processo, onde elas pintam os postes, acompanham as montagens. O que gera um senso de pertencimento, disposição de manter e preservar.



Figura 18: Ação Kalunga, em 2017 o Litro de Luz Brasil iluminou a maior comunidade quilombola do Brasil.
 Fonte: Litro de Luz

Também definem embaixadores, que são líderes da comunidade as quais realizaram as iniciativas, e estes funcionam como porta vozes e fazem o acompanhamento e assim podem levar a iniciativa para comunidades mais distantes. Após a execução, a Ong Litro de Luz Brasil, continua acompanhando as comunidades, e como o conhecimento é repassado às pessoas que ali residem, tem a autonomia de realizarem as manutenções necessárias, por serem capacitados. Recebem também manuais, adaptados para moradores que são analfabetos que possuem ilustrações das peças em tamanho real. Muito necessário, pois levam luz a lugares muito isolados



Figura 20: Manuais de poste de luz, que buscam se fazer entender só através das imagens, e assim possam ser compreendidos por todos.
 Fonte: Litro de Luz

Além do poste, também foi desenvolvido o lampião, resultado da ação feita na Amazônia. Alguns encaixes também foram adaptados e materiais, é um projeto que trabalha muito com a improvisação e readaptação de acordo com o contexto, não

deixando de fora a logística que também é bastante indispensável por levar a locais tão longínquos.



Figura: Soluções diferentes utilizadas no Brasil, a primeira lâmpada de Moser, criada para iluminar ambientes durante o dia e economia de luz, ao meio o poste que utiliza garrafa pet, painel solar, bateria, lâmpadas Led, cano pvc ou madeira dependendo do contexto e por último o Lampião.
Fonte: Litro de luz.

Um iniciativa que coloca a comunidade como protagonista e compreende o papel de cada um, modelando e recriando para os contextos, que vai muito além de levar luz aos lugares, mas de promover mudanças na realidade das pessoas.

4.3 Diretrizes

Ao longo da pesquisa defini alguns pontos importantes que creio que devam também ser levados em consideração ao se projetar: presença, contexto, movimento e empatia.

4.3.1 Presença

Presença, pois é preciso que exista no mundo através de alguma forma, entende-se como forma, tanto algo palpável quanto como língua de povos sem escrita, pois a pronúncia e os gestos ao se falar tem a sua forma de maneira audível, não se limitando a visão. Além disso requer que se esteja em algum lugar, contexto, e que haja uma imersão, entre quem entra em contato com a forma e quem a projeta, pois está ali inserida mesmo que sutilmente a personalidade do local, das pessoas e a personalidade própria do designer. Essa experiência se faz possível devido à existência, ao redor do local que se encontra, um conhecimento obtido através dos sentidos.

4.3.2 Contexto

Compreender o contexto é de extrema importância, pois é através dele que se faz entender causas e efeitos sociais. É muito comum ouvirmos coisas como “Em tal lugar é assim”, realizarmos comparações, por exemplo entre Brasil e Estados Unidos, porém suas formações históricas como nação, localização, espaço territorial e dentre outras variáveis os tornam mais diferentes do que semelhantes. Compreender o cenário é o primeiro passo para buscar soluções coerentes para determinada realidade.

Para se compreender é necessário tomar um ou mais pontos de vista, podemos criar um paralelo entre compreender alguém ou a si mesmo e compreender um filme. Ao irmos ao cinema ver um filme, podemos nos posicionar numa poltrona, ou “aproximarmo-nos da tela, veremos pontos de luz destituídos de significado. Um vez sentados na poltrona, não teremos problemas” (Flusser, 2007, p. 114). Não necessariamente isento de significado, mas teremos apenas um pedaço do que de fato é o todo, pontos que abrem margem a interpretações carentes.

Compreender o contexto é extremamente importante, quando se retira um fragmento de informação, sem entender tudo que está por trás, cria falsas interpretações e preconceitos que podem levar anos para serem reparados. Um exemplo disso é o caso de etnias que praticam, na perspectiva constitucional, o chamado “infanticídio”, crianças que nascem com deficiência, são deixadas na mata. Essa informação por si só pode gerar um sentimento de raiva e ser identificada como um ato de crueldade. Porém deve se entender o que está por trás desse ato cultural e que para os indígenas é um gesto de amor, pois na aldeia essas crianças não tem nenhum tipo de condição de vida, suporte ou acompanhamento médico, e mantê-las nessas condições é prolongar sofrimento tanto para a criança quanto para os pais e toda a comunidade.

“A gente tem que entender o ambiente em que eles estão inseridos. Aqui a gente está falando da maior floresta tropical do mundo. A maior parte das regiões só chega de avião”. (Catalano, 2014).

As condições precárias e a falta de atendimento médico, faz com que mães cometem esses atos, para evitar o sofrimento futuro. É necessário que se compreenda através de um olhar sistemático do todo, reconhecer o que está por trás de determinadas ações, acessando assim a raiz do problema e não gerando mais preconceitos e interpretações que gerem danos irreparáveis pela recorte de informação incompleta.

Contexto, identidade e cultura estão ambos interligados, um em relação ao outro, se a identidade é influenciada pela cultura e o contexto ao redor, a cultura e o contexto também é influenciado pelas identidades. Sendo estes a tradução do que se vive, se experiencia, do que se entra em contato, um ciclo. Onde apropria-se dos significados ao redor e transformam uns aos outros.

Para o designer é extremamente relevante, não só compreender o contexto ao qual projeta, mas também o seu próprio em relação ao que vai atuar. Pois deve compreender que como atua é uma ação de co-autoria, pois o que observa do mundo é o que reinterpreta de acordo com sua própria vivência.

4.3.3 Movimento

Movimento é intenção, Laban usa o exemplo da Eva ao colher a maçã, que ela poderia se movimentar de diversas maneiras, rápida ou pausadamente, com uma expressão de curiosidade ou de receio. “Muitas outras são as formas de ação, cada uma delas podendo ser caracterizada por um tipo diferente de movimento”. Logo caso o espectador interprete como uma atitude sensual ou voraz é uma interpretação dele, e se ainda desconhece-se o objeto ou o motivo da ação dela, perceberia tudo como um movimento rápido sem entender a significação dramática. (Laban. 1978. p. 19).

O movimento, portanto revela evidentemente muitas coisas diferentes. É o resultado, ou da busca de um objeto dotado de valor, ou de uma condição mental. Suas formas e ritmos mostram a atitude da pessoa que se move em determinada situação. Pode tanto caracterizar um estado de espírito e uma reação, como atributos mais constantes da personalidade. O movimento pode ser influenciado pelo meio ambiente do ser que se move. (Laban, 1978. p. 20)

Nada é estático, a própria natureza nos traz esse conhecimento, não necessariamente as alterações se dão de maneira abrupta, em geral elas ocorrem de maneira mais lenta e gradual. Um movimento constante, de alterações sutis ou verdadeiras revoluções.

O biólogo Richard Dawkins, propõe pensar as coisas existentes como design evolutivos, ou seja, configurações resultantes da síntese transitórias alcançadas pelo modo como se articulam função e formato de cada coisa, conforme relacionam-se com outras ao longo do tempo de sua existência. O design das coisas seria, então, simultaneamente causa e efeito da configuração (também transitória do ambiente) do seu ambiente de existência que, assim, livra-se do sentido meramente topográfico para adquirir importância co-determinante das condições de historicidade e de corporalidade. (Britto, 2008, p.45 apud Nadai, 2011. pg. 13)

É importante ter a compreensão de que tudo precisa ser atualizado, em alguns casos até destruído e refeito. As coisas vivem em constante movimento, é a natureza da nossa existência e de tudo que nos rodeia, logo uma projeção nunca deve ser pensada como algo permanente, existe uma constante resignificação, novos arranjos, novas possibilidades e negar isso é negar a própria existência e continuidade.

Há uma maleabilidade nas relações entre estrutura e funcionalidade, pois estes parâmetros produzem relações em movimento constante para dar conta de fazer o sistema ter sentido e permanecer, o que propicia o design resultar em um contínuo fazer. (Nadai, 2011. p.31).

Partir desse ponto de vista gera uma reflexão sobre não necessariamente o fim, mas sobre a transformação que se dará, sendo essa metamorfose podendo ser benéfica ou maléfica pro ambiente.

4.3.4 Empatia - Se situar

E de extrema importância que as pessoas se colocam no seu lugar, compreendam suas origens, saibam da sua própria história, compreendam seu contexto, revisitem quem são. Pois assim, podem começar a compreender como seu passado os levou ao estado atual que se encontram e assim compreender que o outro também tem a sua própria vivência.

Cada índio desabrocha como um ser humano em toda a sua inteireza e individualidade, para olhar o outro e para ser visto por todos como um ser único e irrepetível. Um ser humano respeitável em si, tão - só por ser gente de seu povo. (Ribeiro, 1983)

Cada indivíduo fala do local que se encontra, do que viveu e do que vive no agora, tem a sua própria voz, fala por si. O designer fala tanto por si quanto pelos outros e para os outros, ao conceber algo e tem uma grande responsabilidade que vai para além de si mesmo, pela tradução e ressignificação que faz do abstrato e da junção de vivências e impacto nessas realidades.

5 Considerações Finais

Fazer design é como ter um filho, com o insumo que possui e o das outras pessoas, gera esse filho, que não se sabe o que vai ser, e que é preciso acompanhar e aprender com ele, ensinar, até que ele se torne autônomo e tome seu rumo próprio e depois de tudo, do tempo, ele perca a energia vital, a razão de viver, pela estrutura ou no caso pela sentido de existir e vire outra coisa, vire adubo, vire lixo, vire algo que vai ser estudo depois no futuro quem sabe. E afetou a vida de quem colocou no mundo, afetou a vida de várias outras pessoas sutil e às vezes drasticamente. É muito interessante pensar dessa forma, por que é isso, as coisas tomam caminhos que nem imaginamos, ou às vezes morrem prematuramente, pela não gestação no tempo correto, ou faltou alguma coisa na hora da replicação do DNA, justamente do código, da programação desta essência do que vai ser esse ser.

Design é alterar a realidade, mesmo que exista a tentativa de manter do jeito que está, dependendo da intenção de quem projeta. A essência do design não é a materialidade...isso é só a consequência um bônus ou exatamente a razão de ser. As coisas coexistindo...Nada é só sim ou só não o mundo está aí e tudo ao nosso redor comprova isso, pela diversidade que encontramos. Porém quando isso ameaça a existência de outras pessoas e as coloca em risco as coisas deixam de coexistirem e passam a existir de maneira que podemos traçar um paralelo da dimensão 2D, quando entendemos que existem até a quarta dimensão, então porque limitar a somente um ponto de vista? E como respeitar uma cultura que não se vê? Como respeitar as diferenças quando só o que é mostrado e o mesmo de sempre, uma imposição cultural.

Nessas últimas eleições o que podemos observar foi justamente o quanto o Brasil possui uma cultura de ódio ao diferente, as minorias, corremos um risco real de uma limpeza, de um Fascismo. E o designer como criador de culturas, deve se posicionar em meio a esse cenário e compreender o impacto que sua criação é capaz de transformar e atuar a fim de reverter esse quadro de apagamento, de

maneira que se faça ouvir, entenda que mais do usuários e clientes se tratam de pessoas, de corpos, de identidades, de culturas, de vivências, de história, de contexto, de várias nuances e singularidades. E que essas pessoas são agentes de suas próprias mudanças, protagonistas.

Espero que no futuro, o conhecimento seja compartilhado de maneira que exista um equilíbrio entre todas as partes, que o corpo seja valorizado e não colocado como errado e inadequado, o senso de pertencimento não seja algo a ser buscado, mas sim que as pessoas nasçam com ele, por que se veem, se notam e se percebem no mundo. O caminho para isso ainda é longo, tem muito que ser reformulado, e essa alteração da realidade é possível se tivermos a consciência de que está nas mãos de todos, juntos, e unidos, respeitando a singularidade de cada um.

6 Referências

ARAÚJO, Pedro Joffily. **Recriando a realidade sobre o consumo de drogas: O design como propulsor de criação de diálogos construtivos com foco na descriminalização.** Relatório apresentado ao Departamento de Design. Universidade de Brasília – UnB, 2018.

ARRUDA, Patrícia Cabral de. **Brasília: Cidade Planejada, Identidade Fluida.** In: IV

BAHIA, Silvana. **Inovação social e combate ao racismo: por mais diversidade na tecnologia.** Palestra proferida no TED Talks, URFJ (Brasil), agosto. 2018.

Youtube. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=tQm10pt6A8w>>. 2018.

BERGMANN, Márcia; MAGALHÃES, Cláudio. **Do desenho industrial ao design social: políticas públicas para a diversidade cultural como objeto de design.** Estudos em Design, revista (online) Rio de Janeiro: v. 25, n. 1 [2017], p. 51 - 64.

BIGAL, Solange. **O design e o desenho industrial.** São Paulo: Annablume, 2001.

BONSIEPE, Gui. A **“Tecnologia” da tecnologia** / Gui Bonsiepe; prefácio Darcy Ribeiro. -- São Paulo: Edgard Blucher, 1983.

BUENO, Paula; MUNDIM, Ana Carolina. **Corpomancia: Uma experiência criativa entre dança e design.** Uberlândia v.7 n.2 p, 2011

CAMELO, Luíza. **O improviso como metodologia.** Universidade de Brasília, Brasília - DF, 2017

CARDOSO, Eduardo. **O papel do Design(er) nas Políticas Públicas Culturais.** In: 11 P&D Design (Congresso Brasileiro de Pesquisas e Desenvolvimento em Design). Gramado - RS, 2014.

CARDOSO, Rafael. **Design para um Mundo Complexo.** São Paulo: Cosac Naify, 2012.

ENADE 2012 e 2015 Disponível em:

<<http://enadeies.inep.gov.br/enadeles/enadeResultado/>> Acesso: 2018

EMBRACE. direção: **Taryn Brumfitt.** Netflix, 2016, 1h 26min.

EVELETH, Rose. **O preconceito inerente à tecnologia de reconhecimento facial.** [28 de março, 2016]. Disponível em:

<https://motherboard.vice.com/pt_br/article/d7dakz/o-preconceito-inerente--tecnologia-de-reconhecimento-facial> Acesso 11/2018.

FLUSSER, Vilém; CARDOSO, Rafael (org). **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

G1. **Tradição indígena faz pais tirarem a vida de crianças com deficiência física**. [7 de dezembro, 2014] Disponível em:

<<http://g1.globo.com/fantastico/noticia/2014/12/tradicao-indigena-faz-pais-tirarem-vida-de-crianca-com-deficiencia-fisica.html>> Acesso: 08/11

HALL, Stuart. **A identidade Cultural na pós-modernidade** 11 ed. : Tradução Tomaz Tadeu da Silva, Rio de Janeiro: DP & A, 2006

INSECTA SHOES. Disponível em: <<https://www.insectashoes.com/>> Acesso: 08/2018

JARDIM, Simone. [**Design Inclusivo - Acessibilidade e usabilidade em produtos, serviços e ambientes**]. [2016]. Aula ministrada no curso de Graduação em Design no Departamento de Design, na disciplina de Análise Gráfica 2 da Universidade de Brasília. DF, 2016.

JANUÁRIO, Letícia de oliveira. **Cotas para índios**. Disponível em: <<https://vestibular.mundoeducacao.bol.uol.com.br/cotas/cotas-para-indios.htm>> Acesso: 11/2018

LABAN, Rudolf. **O domínio do movimento**. 5 ed. São Paulo: Summus, 2978

LABAN, Rudolf. **Fundação para o Desenvolvimento da Educação**. Leo Halsman e Maria Mommensohn. Parte 1 e 2. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=dqvt-va1Emg>> <<https://www.youtube.com/watch?v=Sb46n5mLrzs>> Acesso 21 de fevereiro de 2018

LE BRETON, David. **Sociologia do corpo** 2. ed. tradução de Sônia M.S. Fuhrmann. - Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

LE BRETON, David. **Adeus ao corpo: antropologia e sociedade**. Campinas, SP: Papirus, 2003.

LITRO DE LUZ. Disponível em: <<https://www.litrodeluz.com/>> Acesso: 11/2018

MANSUR, Ana. [**Orientações para a produção do texto de relacionamento do catálogo**]. [2017]. Aula ministrada no curso de Graduação em Design no Departamento de Design, na disciplina de Análise Gráfica 2 da Universidade de Brasília. DF, 2017.

NADAI, Carolina Camargo. **Processos Organizativos em Dança: A singularidade dos designs**. Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Dança da Universidade Federal da Bahia. Bahia - Salvador, 2011.

PACHECO, Raquel Pereira. **Empatia pra quê? Contribuições do Design para o ensino de crianças autistas**. Universidade de Brasília, Brasília - DF, 2016.

POTIGUARA, Eliane. **Metade cara, metade máscara**. 2 ed. Lorena: DM Projetos Especiais, 2018.

QUELUZ, Marilda Lopes Pinheiro. **Design & Cultura** / Grupo de Estudos de Design & Cultura do CEFET-PR; Curitiba: Sol, 2005.

ROTH, Lorna. **Como a indústria da fotografia determinou que o 'normal' é a pele branca**. [8 de abril, 2016]. Entrevista concedida a Juliana Domingos de Lima. Nexo. Disponível em:

<<https://www.nexojornal.com.br/expresso/2016/04/08/Como-a-ind%C3%A9stria-da-fotografia-determinou-que-o-%E2%80%9Anormal%E2%80%99-%C3%A9-a-pele-branca>> Acesso: 29/08/2018

RUSSEL, Cameron. **Aparencia não é tudo, acredite em mim, eu sou modelo**. Palestra proferida no TED Talks, MidAtlantic (USA), janeiro. 2013. Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=LbbmBRoZ5TA>>. 2018

SCHNEIDER, Beat. **Design - Uma Introdução: / o design no contexto social, cultural e econômico** / Beat Schneider; tradução Sonali Bertuol, George Bernard Sperber.--São Paulo: Editora Blücher, 2010

SILVEIRA, Daniel. **População que se declara preta cresce 14,9% no Brasil em 4 anos, aponta IBGE**. Disponível em: <<https://g1.globo.com/economia/noticia/populacao-que-se-declara-preta-cresce-149-no-brasil-em-4-anos-aponta-ibge.ghtml>> Acesso: 10/2018

THE TRUE COST, Direção: Andrew Morgan. Netflix, 2015 1h32min.

VASSÃO, Caio A. **Metadesign: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade**. São Paulo: Editora Edgar Blucher, 2010.

WILLIS, Anne-Marie. **Ontological Designing - Laying the ground**. Design Philosophy. Papers Three, p. 80-98, 2007.

