



**DESIGN, CIDADE e SOCIABILIDADES**  
estratégias para produzir outros sentidos do comum

**MARINA DE SOUSA SANTOS**  
**2021**





UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ  
CENTRO DE TECNOLOGIA  
DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA E URBANISMO E DESIGN  
CURSO DE DESIGN

MARINA DE SOUSA SANTOS

DESIGN, CIDADE E SOCIABILIDADE: ESTRATÉGIAS PARA  
PRODUZIR OUTROS SENTIDOS DO COMUM

FORTALEZA

2021

MARINA DE SOUSA SANTOS

DESIGN, CIDADE E SOCIABILIDADE: ESTRATÉGIAS PARA  
PRODUZIR OUTROS SENTIDOS DO COMUM

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dra. Claudia Teixeira Marinho

FORTALEZA

2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

- S236d Santos, Marina de Sousa.  
Design, cidade e sociabilidades : Estratégias para produzir outros sentidos do comum / Marina de Sousa Santos. – 2021.  
86 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Tecnologia, Curso de Design, Fortaleza, 2021.  
Orientação: Profa. Dra. Claudia Teixeira Marinho.
1. cidade. 2. design. 3. narrativas. 4. pandemia. 5. urbanidade. I. Título.

CDD 658.575

---

Marina de Sousa Santos

**Design, cidade e sociabilidades:  
estratégias para produzir outros sentidos do comum**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Design da  
Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de  
Bacharel em Design.

Fortaleza, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2021

**Banca Examinadora**

---

Prof<sup>ª</sup>. Dra. Cláudia Teixeira Marinho (Orientadora)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof<sup>ª</sup> Dra. Alécia Carvalho Brasil  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof<sup>ª</sup>. Me. Ana Cecília de Andrade Teixeira  
Universidade Federal da Bahia (UFBA)

---

Prof<sup>ª</sup>. Dra. Milena Szafir  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

## *Agradecimentos*

Aos **meus pais**, sempre. Por estarem ao meu lado do início ao fim, mesmo nas desavenças e discordâncias e por investirem em mim em todos os âmbitos da minha vida.

À **Saudosa Maloca**, onde me mantenho emocionalmente.

Ao **André**, meu parceiro da vida. Sou muito feliz de encerrar esse ciclo com você. Obrigada por ter participado ativamente desde o comecinho com a devida importância e apoio para cada etapa e sentimento que representava para mim.

Ao **Tio Meno**, que insistiu fortemente para eu ingressar no curso de design e continuou participando da minha vida acadêmica até o final desse ciclo. Obrigada pelo apoio, colo e cuidado, tenho a honra de lhe chamar de tio.

Ao **Adson e Mariana**, pessoas-chave na minha formação que abriram o universo do design com sua amizade, parceria e bons trabalhos. Vocês são referência para mim.

Ao meu coletivo fake - **Alê, Adson, Bia, Bruno, Mirela, Mariana** - pelo grande encontro no melhor projeto de forma aberta, divertida, engrandecedora e partilhada. Queria essa turma desde o início da faculdade.

Ao **Victor**, parceiro de TCC, obrigada pelo longo ano juntos de escuta, fala e presença, e claro, desespere compartilhado. Grata pelo nosso reencontro no fim da faculdade.

A **rede envolvida com a coleta de dados**: Adson, Ana Studart, Bia Teixeira, Bia Ponte, Andrei, André Carvalho, André Castro, André Vasconcelos, Ciro, Gustavo, Eduarda, Fernanda Rocha, Lydia, Lya, Mariana Araujo, Mariana Bezerra, Matheus Gomes, Mirela, Othon, Paula, Rafa Vasconcelos, Rafaela Almeida, Tania, Victor, Victoria.

A todos professores e professoras que compõem esse curso lindo, potente e ambicioso que tenho muito orgulho de fazer parte. Vocês honram a Universidade Federal do Ceará. Viva a universidade pública, gratuita e de qualidade! Ao **Buggy** e **Lia**, grata às oportunidades dadas dentro e fora do LTC; **Lilu**, sua iluminação e aprendizados me marcaram na alma. Especialmente no quesito acadêmico, a perspectiva da educação e complexidade dos sistemas.

Ao grupo da **Metadisciplina**, por compartilharmos um querer comum na educação.

À **Claudia**, a qual tive a honra (e a grata surpresa) de ser orientanda. Obrigada por manter o clima leve e a discussão profunda sem esmorecer, acolher os pensamentos abstratos e aleatórios e dar encaminhamentos tão certos. Também, por tornar esse ano de pesquisa/projeto instigante, mesmo no caos da pandemia. Por último e não menos importante, obrigada pelos ensinamentos em história tão importantes para olhar para o mundo de forma política.

**Viva o SUS.**

## *Resumo*

Este trabalho descreve um olhar curioso para a vida social que acontece na cidade através das nossas experiências de troca coletiva. Imersos na era da hegemonia biopolítica, configuração mundial que busca alcançar a vida social como um todo a partir do consumo, a pesquisa-ação busca mobilizar debates sobre o design que atua nas dinâmicas urbanas, ao passo que propõe estratégias para produzir outros sentidos do comum. Inserido no contexto pandêmico o qual as sociabilidades estão diretamente comprometidas, restritas e contaminadas, o projeto traça estratégias alternativas para se realizar no ambiente urbano recluso abordando o imaginário coletivo e afetivo. Com o uso da tecnologia de banco de dados, foram produzidas uma série de intervenções experimentais para explorar o cotidiano atual pandêmico de COVID-19 - doença altamente contagiosa que requer como principal medida contra disseminação o distanciamento social e uso de máscaras faciais. Como estratégia de design, o projeto desperta e coleta diversos olhares e expressões com convites virtuais, e concebe, mixa e monta narrativas audiovisuais, fotográficas e textuais como estratégia de design para virtualizar as cidades invisíveis que carregamos em nós. É um projeto que se retroalimenta e busca nutrir as subjetividades em rede em meio ao caos social, político e sanitário.

### **Palavras-chave:**

banco de dados, cidade, design, narrativas, pandemia.

## *Abstract*

This paper describes a curious look at the social life that happens in the city through our experiences of collective exchange. Immersed in the era of biopolitical hegemony, a global configuration that seeks to reach social life as a whole through consumption, this research-action seeks to mobilize debates about the design that acts in urban dynamics, while proposing strategies to produce other senses of the common. Inserted in the pandemic context in which sociabilities are directly compromised, restricted and contaminated, the project outlines alternative strategies to take place in the reclusive urban environment addressing the collective and affective imaginary. Using database technology, a series of experimental interventions were produced to explore the current pandemic daily life of COVID-19 - a highly infectious disease that requires social distancing and the use of face masks as the main measure against dissemination. As a design strategy, the project elicits and collects diverse looks and expressions with virtual invitations, and conceives, mixes and assembles audiovisual, photographic and textual narratives as a design strategy to virtualize the invisible cities we carry within us. It is a project that feeds back and seeks to nurture networked subjectivities in the midst of social, political, and health chaos.

### **Keywords:**

city, database, design, narratives, pandemic.

# *Sumário*

11	<i>Apresentação</i>
14	<i>Pergunta de pesquisa</i>
14	<i>Objetivos</i>
15	<b><i>Pesquisa</i></b>
16	<b>1. Referencial teórico</b>
	1.1 Design e Urbanidade
17	1.1.1 O papel do design no surgimento das cidades modernas
18	1.1.2 A construção dos sujeitos modernos
	1.2 Sociabilidade na cidade
20	1.2.1 Os modelos hegemônicos na cidade
22	1.2.2 O conceito de ‘multidão’ e a construção do ‘comum’
24	1.2.3 Design na produção do comum
	1.3 Design, complexidade e rede
26	1.3.1 Consolidação das redes
27	1.3.2 Design de interface
29	1.3.2 O tornar-se na cidade
32	<b>2. Metodologia</b>
35	Pesquisa através do Design
35	Metadesign
38	<b><i>Projeto</i></b>
40	<b>1. Diagramas</b>
	1.1 Etapa de experimentação
57	<b>2. Procedimentos</b>
	2.1 Etapa de produção
64	<b>3. Emergência</b>
	3.1 Etapa de reflexão
81	<i>Considerações finais</i>
82	<i>Referências</i>

# Apresentação

*“[...] As cidades, como os sonhos, são construídas por desejos e medos, ainda que o fio condutor de seu discurso seja secreto, que as regras sejam absurdas, as suas perspectivas enganosas, e que todas as coisas escondam uma outra coisa.*

*Eu não tenho desejos nem medos e meus sonhos são compostos pela mente ou pelo acaso - declarou Khan*

*As Cidades também acreditam ser obra da mente ou do acaso (...) De uma cidade não aproveitamos as suas sete ou setenta e sete maravilhas, mas a resposta que dá às nossas perguntas.*

*Ou as perguntas que nos colocamos para nos obrigar a responder, como Tebas na boca da Esfinge.”*

(Italo Calvino. In: As cidades invisíveis, p.20)

Diante de tantas perguntas espacial, político e ideológico, reflito sobre a cidade de Fortaleza. O trecho da obra Cidades Invisíveis nos serve como premissa e referência de projeto por apresentar com clareza e mistério a construção e o desfrute da cidade: feita de gente, de desejo, medo, expressão, voz e sobretudo, de afeto. Assim, aproveitar a Cidade, que se encontra no campo concreto e abstrato, à medida que se debate o design e as sociabilidades urbanas é o desafio e o objetivo deste trabalho, concretizado a partir das respostas que se projetam na cidade.

A problemática deste trabalho se inicia como inquietação pessoal sobre a dificuldade de me vincular urbanamente à cidade de Fortaleza e compreender como o design pode se articular às diversas demandas do debate político urbano. No cerne dos questionamentos estariam as seguintes questões: Como o design poderia contribuir na apropriação da cidade? Como as subjetividades são construídas nos processos de sociabilidade e vivência urbana, em torno do uso e produção da cidade? Essa conjuntura ganha outras dimensões ao emergir da atual condição pandêmica<sup>1</sup>. Como lidar com uma cidade contaminada e com o risco de contágio nas trocas com o outro? O que emerge dessa experiência de reclusão, considerando toda vivência ser uma vivência urbana?

<sup>1</sup> Pandemia de Covid-19, doença respiratória causada pelo SARS-CoV-2. Surto denominado como pandêmico, ou seja, a nível internacional, desde março de 2020 e permanece em curso. O vírus se espalha principalmente pelo ar e a principal medida de proteção - até a vacinação total da população - é o distanciamento social, o uso de máscaras faciais, a lavagem de mãos e a ventilação e filtragem do ar. Em fevereiro de 2021, o mundo ultrapassou 2,5 milhões de mortos pelo COVID-19. Em março de 2021, o Brasil contabilizou 307,326 óbitos e no dia 26/03, 3,6 mil registradas em 24 horas.

O que trazemos da cidade em nós? Em que lugar esses espaços nos ocupam? Como acessar esse imaginário coletivo e afetivo esteticamente?

O meu interesse no espaço urbano surge inicialmente na graduação de Arquitetura e Urbanismo, concomitante ao início da minha vida acadêmica no curso de Design da Universidade Federal do Ceará, em 2015. Este percurso entrelaçado me permitiu visualizar a cidade por duas perspectivas complementares: a visão geral e de fora da malha urbana e a ótica intrínseca das relações sociais na prática da vida cotidiana.

Em 2019, fiz mobilidade acadêmica para a cidade de São Paulo cujo período representou, para mim, profundo deslocamento físico e temporal quando pude me enxergar como verdadeiro sujeito político e social que vive o urbano e percebe ser atravessado pelas dinâmicas presentes no espaço. Embora breve, o tempo de um semestre serviu para eu reparar a vida que acontece na cidade e o verdadeiro sentido do ser social que converge no olhar atento para si, para o outro e para o espaço.

Ao retornar à Fortaleza me questionei ainda mais sobre como a cidade me atravessa e me convida a vivê-la a partir dos processos de sociabilidade. Aliás, essa dimensão ultrapassa o aspecto individual, ela se torna coletiva ao me fazer entender que os processos na cidade são como intervenção e expressão das pessoas que a compõem.

Como o design pode atuar, em forma de linguagem e discurso, nos processos de sociabilidade na cidade, para a construção de novos sentidos do comum? Essa é a pergunta principal que se desenvolve ao longo de um ano de projeto.

Como tópico da pesquisa, esse debate foi solo fértil nas discussões sobre (i) direito à cidade<sup>2</sup> e se (ii) vincula ao design pelo seu caráter político e social. No que tange ao mote do direito à cidade, consideramos diferentes atores sociais, mais ou menos organizados, tendo como horizonte a emancipação<sup>3</sup>. Trata-se principalmente de dimensão coletiva que determina quem, como e o quê pode fazer da cidade. Quanto ao vínculo com o design, justifica-se pelo fato de desde o seu surgimento estar associado às práticas de produção do comum, relacionadas aos processos de urbanização na modernidade e à adaptação de uma multidão oriunda do crescimento urbano e da produção em escala industrial. (CARDOSO, 2000, p. 40). É a partir da dinâmica de partilhas urbanas que o design constrói e se insere nas dinâmicas da cidade para contribuir também na produção dos sujeitos modernos.

Tendo como base esse contexto, abordamos as dinâmicas do design na cidade do século 21, era da hegemonia biopolítica<sup>4</sup>, onde a nova configuração mundial busca alcançar a vida social como um todo, afetando diretamente as formas de sociabili-

<sup>2</sup> Conceito originário na publicação *Le Droit à la ville* de Henri Lefebvre em 1968.

<sup>3</sup> Tavalori (2016, p. 106) afirma que, a partir de 2013, “*A luta pelo direito à cidade passou a ser depositária das expectativas de mudança, das projeções de justiça, democracia e igualdade na cidade. E isso não só por parte dos movimentos sociais, mas também das tentativas de interpretação dos protestos recentes por parte da academia*”

<sup>4</sup> Conceito foucaultiano atualizado por Antonio Negri e Michael Hardt

<sup>5</sup> Como apontado por Berman (2007, p. 33) “*Esse modernismo busca a violenta destruição de todos os nossos valores e se preocupa muito pouco em reconstruir os mundos que põe abaixo*”

<sup>6</sup> “*É por isto que ele [Lefebvre] acrescenta uma condição: que este agrupamento escape de toda repressão, é o que ele chama, definitivamente, o direito à cidade*” (CASTELLS apud TAVOLARI, 2016, p. 96)

dade e a capacidade de se relacionar consigo e com o outro em benefício da competição e do individualismo: são condições que indicam estratégias específicas de produzir o comum, tendo o consumo como origem e finalidade em todas as ordens. Considere-se ainda, as dinâmicas do contexto de crescente globalização econômica do planeta e da emergência dos meios eletrônicos de comunicação (FERRARA, 2013, p.39) - características que se estabelecem da cidade-máquina de Le Corbusier e da cidade do espetáculo retratada por Gui Debord, que fazem desaparecer diferenças e subjetividades em nome de espaços e lugares homogeneizadores<sup>5</sup>.

O sentido e o espaço comum a qual o presente trabalho se refere ultrapassam às configurações do local, ele pode surgir espontaneamente em qualquer lugar, dependendo majoritariamente da ação e troca coletiva e a partir da interação dos indivíduos com o espaço, pessoas, informações, gestos, vozes, palavras, coisas.

No contexto de reclusão da pandemia, o trabalho atualiza as sociabilidades urbanas no campo sensível e imaginativo ao virtualizar a Cidade presente em cada um de nós através das seguintes diretrizes: (i) caráter reflexivo, repercutindo nas relações afetivas no cotidiano; (ii) dispositivos projetuais, monta e concebe narrativas através de um banco de dados; (iii) abordagem de inserção, desperta diferentes olhares, expressão, vozes e imaginário de modo coletivo.

A metodologia do presente projeto envolveu criar estratégias de coleta para uso da tecnologia de banco de dados em uma pasta aberta; convocar pessoas dispostas a debater e refletir sobre o cotidiano pandêmico; estudar mídias para disseminação e visualização das intervenções desenvolvidas, e realizar intervenções experimentais em audiovisual a partir do material coletado.

Como pesquisadora comprometida com a perspectiva de cidade democrática, acredito na participação, no fazer coletivo, na espontaneidade dos lugares e no agrupamento no espaço que gera novas relações sociais e subjetividades, pois citando Lefebvre ( ), somente na condição deste agrupamento se pode escapar de toda repressão<sup>6</sup>.

## *Pergunta de pesquisa*

Como o design pode atuar, em forma de linguagem e discurso, nos processos de sociabilidade na cidade, para a construção de novos sentidos do comum?

## *Objetivos geral*

Compreender os processos de sociabilidades na cidade a partir de estratégias do design a fim de desenvolver ações de projeto, de viés reflexivo, experimental e discursivo, que apontem outros sentidos de comum.

## *Objetivos específicos*

1. Compreender os processos de sociabilidades e do viver comum nas cidades modernas a partir da perspectiva do design  
Estudar os termos multidão e comum segundo a perspectiva de Antonio Negri e Michael Hardt
2. Explorar e especular estratégias do design para propor discussões sobre a construção de outros sentidos de comum, no contexto da cidade.
3. Analisar e relacionar práticas e/ou projetos que traduzam a produção do comum na cidade - colocar em foco as perspectivas divergentes.
4. Desenvolver proposta de design, de caráter experimental e discursivo, que fomente e aponte alternativas para o viver comum na cidade de Fortaleza.

*~~Pesquisa~~*

## **1. Referencial teórico**

# *Design e urbanidade*

## **1.1.1**

### *O papel do design no surgimento das cidades modernas*

A transformação radical advinda do processo de industrialização projetou o design para a linha de frente em adaptar grande massa de pessoas às mudanças trazidas pelo mundo moderno. Em nome do progresso, as cidades do século 19 apresentavam o desafio de acomodar as novas dinâmicas do crescimento urbano e a transição do consumo para a escala da era industrial. Assim sendo, foi moldado uma nova ordem social onde o design contribuiu para projetar a cultura material e visual da época.

Em meio a tantas mudanças comportamentais nos centros urbanos, a organização, apresentação e produção da informação se tornou ponto central para direcionar os indivíduos no caos urbano. Por exemplo, o consumo de impressos de todas as espécies - livro, jornal, cartaz, embalagem, catálogo, revista ilustrada - se expandiu concomitante à ampliação do público leitor urbano em plena difusão de alfabetização. Em Uma introdução à história do design, Rafael Cardoso retrata questionamentos relacionados à natureza da comunicação na cidade moderna:

“Como organizar a geografia da cidade, com seus novos bairros e ruas, para uma população que chegava de fora sem nenhum conhecimento prévio dos lugares em questão? Como ordenar a convivência e o fluxo de transeuntes para minimizar a insegurança atávica provocada pelo confronto com estranhos e com diferenças de cultura e classe social? Como comunicar para um público anônimo os préstimos de um produto desconhecido, convencendo-lhe da conveniência de adquirir uma mercadoria muitas vezes supérflua ou sem serventia imediata?” (CARDOSO, 2000, p. 41)

Essa descrição reflete os principais dilemas enfrentados, durante o século 19, na ótica social, política e econômica nas cidades industriais europeias: as formas de sociabilidades no meio urbano; a sensação de anonimato em meio a multidão; a inserção do consumo como forma de acesso às amplas possibilidades ofertadas; a impossibilidade de processar o ritmo acelerado de informação, pessoas e coisas. É nesse contexto de experiência urbana que sur-

ge o conceito de **lazer popular** que “desenvolveu-se em estreita aliança com a abertura de uma infraestrutura cívica composta por museus, teatros, locais de exposição, parques e jardins” (CARDOSO, 2000, p. 41) onde o lazer e o consumo começam a se difundir nos centros urbanos “tirando proveito da grande concentração de espectadores dispostos a pagar uma pequena quantia para se divertir” (CARDOSO, 2000, p.81)

Em *Tudo que é sólido desmancha no ar*, Berman (2007, p.148) analisa os escritos do poeta e crítico francês Charles Baudelaire que refletem o drama e o trauma da experiência da modernidade no fato de “como a modernização da cidade simultaneamente inspira e força a modernização da alma dos seus cidadãos” e se torna contraditório por ser um movimento que dá luz tanto às possibilidades e oportunidades, como também ao caos e às sombras. É a partir dessa característica marcante de interdependência entre o indivíduo e o ambiente moderno que a figura do designer surgiu como o profissional que “pode dar formas tangíveis e permanentes às ideias sobre quem somos e como devemos nos comportar” (FORTY, 2007, p.12) moldando os corpos para se adaptarem às mudanças modernas e conformando sua identidade e papel social.

### 1.1.2

#### *A construção dos sujeitos modernos*

No decorrer do século 19, em meio ao anonimato das grandes concentrações urbanas, os modos de se vestir e viver adquirem importância adicional em termos de identificação. As imediações - objetos, moda e casa - se tornam a expressão da subjetividade e interioridade passíveis de apreciação e interpretação onde “gera-se um jogo duplo de ostentar e ocultar, em que cada indivíduo tenta atingir um equilíbrio ideal entre o que quer mostrar e o que quer esconder dos olhares atentos da multidão” (CARDOSO, 2000, p. 58). Nessa relação dialética entre interior e exterior, Cardoso (2000, p.58) - pelos hábitos do consumo pessoal e doméstico - e Baudelaire apud (2012, p.152) - nos boulevares franceses - apontam para as distinções entre espaço público e privado e as formas de expressão que os indivíduos se encontram para preservar ou se dedicar a sua intimidade, sem estarem fisicamente sós.

A satisfação de desejo pelos consumidores em relação às mercadorias, por exemplo, pela expressão, identificação ou individualidade, resultam do trabalho do design que está no “cruzamento de dados de ordem econômica e cultural com outras infor-

*mações de natureza tecnológica e artística” (CARDOSO, 2000, p. 49) e que “invariavelmente disfarça ou muda a forma do que supomos ser a realidade” (FORTY, 2007, p.21). Essa atuação empregada habitualmente nos bens manufaturados foi o modo como o design se consolidou no campo profissional, segundo apontado por Cardoso (2000, p. 66) “o trabalho do designer pode ter surgido organicamente do processo produtivo e da divisão de tarefas, mas a sua consagração como profissional viria não do lado da produção mas do consumo”.*

Tais relações de como o design opera para transformar as ideias sobre o mundo e as relações sociais a partir de objetos foram articuladas no livro *Objetos de desejo* de Adrian Forty e é na cidade moderna, em meio à tantas mudanças e resistências, que o design se torna essencial ao progresso das sociedades industriais modernas, como coloca o autor

“[...] o design tem a capacidade de moldar os mitos numa forma sólida, tangível e duradoura, de tal modo que parecem ser a própria realidade. [...] Para os empresários, a utilização desses mitos é necessária para o sucesso comercial. Todo produto, para ter êxito, deve incorporar as ideias que o tornarão comercializável, e a tarefa específica do design é provocar a conjunção entre essas ideias e os meios disponíveis de produção. O resultado desse processo é que os bens manufaturados encarnam inumeráveis mitos sobre o mundo, mitos que acabam parecendo tão reais quanto os produtos em que estão encarnados.” (FORTY, 2007, p.15 e 16)

É nesse contexto e reflexão da prática do design que surgiram, na primeira metade do século 19, movimentos de resistência à ameaça ao bem-estar comum gerados pela industrialização. Como aponta Cardoso (2000, p.68), *“foi justamente nesse entrecruzamento das críticas sociais e morais ao industrialismo que nasceram as primeiras propostas de fazer uso do design como agente de transformação”*. Assim, os movimentos reformistas utilizaram tanto da reforma dos padrões de gosto e de consumo, por exemplo, com tratados sobre a teoria do design para educar o público consumidor, como também visaram a *“recuperação dos valores produtivos tradicionais”* (CARDOSO, 2000, p.74), a partir da integração da alta qualidade e execução dos artefatos às relações trabalhistas mais igualitárias e democráticas.

A condição dual de resistência e autenticidade é o espírito da modernidade retratado por Baudelaire apud (2012, p.23) *“A moderna humanidade se vê em meio a uma enorme ausência e vazio de valores, mas, ao mesmo tempo, em meio a uma desconcertante abundância de possibilidades”*. É uma relação inseparável, rica, complexa e *“plenas de influências mútuas e fusões, entre o que um artista (ou quem quer que seja) sonha e vê.”* Esses conflitos são condições que permeiam e coexistem no trabalho do design. Forty (2007, p.325) aponta esse mesmo paradoxo para outras manifestações de cultura pois *“contém idéias sobre a natureza do mundo,*

*idéias que existem em outras mentes separadas da do artista, autor ou designer, mas que são mediadas pela sua capacidade de conceber uma forma ou meio de representação”.*

Dessa forma, ao passo que o design se consolidava no campo profissional via consumo, era co-responsável pela construção de subjetividades moldadas ao progresso e às mudanças modernas. O design serviu como dispositivo pedagógico para adaptar os sujeitos à modernidade e estabelecer determinado controle sobre o modo de vida, considerando a capacidade de representar ideias de maneira “*clara, tangível e irrefutável*” (FORTY, 2007, p. 90) na forma de objetos. Assim, o design projeta e determina como assimilamos os fatos materiais do cotidiano e nos ajustamos a eles. (FORTY, 2007, p. 330) Esse caráter poderoso da profissão nos direciona às relações interpessoais construídas nos territórios da vida cotidiana da cidade atualmente.

## **Sociabilidade** **na cidade**

### **1.2.1**

#### *Os modelos hegemônicos na cidade*

A partir da reflexão da situação mundial de globalização do Capitalismo, os autores Antonio Negri e Michael Hardt apud SILVESTRIN (2014, p. 12) caracterizam o século XXI como a era da hegemonia biopolítica com o conceito de ‘império’, uma nova soberania que ultrapassa as fronteiras físicas, apresentando limites abertos, virtuais e em expansão a partir da adesão das pessoas ao seu modelo. “*O domínio dessa soberania, o império, se dá pela reprodução de uma subjetividade capaz de alimentar o sistema financeiro pelo individualismo e pelo consumo, excluindo do cenário das preocupações o outro, gerando uma multidão de excluídos do sistema*” (SILVESTRIN, 2014, p.12)

Essa nova configuração mundial busca alcançar a vida social como um todo e ao conquistá-la propõe impor seus valores, cultura e estilo de vida a partir de dispositivos “*entendidos não só de maneira virtual, como a linguagem ou os discursos, mas também como as instituições e organismos financeiros*” (SILVESTRIN, 2014, p.25).

É pois um controle biopolítico, direito e efetivo sobre a vida humana, conceito foucaultiano que Negri e Hardt dão continuidade:

O Império não só administra um território com sua população, mas, também cria o próprio mundo que ele habita. Não apenas regula as interações humanas como procura reger diretamente a natureza humana. O objetivo do seu governo é a vida social como um todo, e assim o Império se apresenta como forma paradigmática de biopoder. (HARDT; NEGRI apud 2014, p.24)

O biopoder atua intervindo na maneira de viver, para além da consciência, mas sobretudo pelo corpo, afinal “*o corpo só se torna força útil se é ao mesmo tempo corpo produtivo e corpo submisso*” (FOUCAULT apud 2014, p.30) a partir de uma sociedade disciplinar e do controle. Assim, denomina-se tal processo de “*corrupção da ontologia*” (SILVESTRIN, 2014, p.12) em que as formas de sociabilidade e a capacidade de se relacionar e se importar com o outro é afetada diretamente em nome da competição e individualismo, produzindo “*subjetividades corrompidas*” (SILVESTRIN, 2014, p.30). Na atual fase do capitalismo, concomitante à proliferação de dispositivos mais eficientes, Silvestrin (2014, p. 37) aponta para a “*ilimitada proliferação de processos de subjetivação, cada vez mais eficazes e poderosos, de modo tal que parecem controlar e modelar cada instante da existência humana*”. Nesse modelo, o capital transforma o próprio homem em mercadoria ao legitimar a partir do consumo as suas formas de expansão e domínio e pressupõe que “*consumir é exercer a cidadania no império*” (SILVESTRIN, 2014, p.37). Assim, como aponta Santos (2001, p. 147), “*com a prevalência do dinheiro em estado puro como motor primeiro e último das ações, o homem acaba por ser considerado um elemento residual. Dessa forma, o território, o Estado-nação e a solidariedade social também se tornam residuais*”.

No livro *Por uma outra globalização*, Milton Santos reflete condições da vida a partir da relação tempo, território e agentes e contrapõe a realidade atual - chamada de atividades just-in-time - com o universo do cotidiano que não considera apenas uma existência ou temporalidade, mas um “*mundo da heterogeneidade criadora*” (2001, p. 127) a partir das relações interpessoais e com o estímulo à solidariedade social. Assim, afirma “*a vida cotidiana abrange várias temporalidades simultaneamente presentes, o que permite considerar, paralela e solidariamente, a existência de cada um e de todos, como, ao mesmo tempo, sua origem e finalidade*” (SANTOS, 2001, p. 126). Essa perspectiva dá luz à potencialidade das relações tecidas no cerne da prática

### 1.2.2

## O conceito de ‘multidão’ e a construção do ‘comum’

cotidiana, não apenas por ser a temporalidade onde são absorvidas os costumes, as coisas, as experiências de alteridade, as ações da sociedade, mas principalmente pelo caráter múltiplo em que as subjetividades e individualidades se apresentam.

Diante desse cenário, Santos (2001, p.148) a partir da prática da vida e da existência de todos, e Negri e Hardt (et al 2014, p. 31) atentos à ontologia social baseada nas relações cooperativas-linguísticas entre as pessoas, articularam condições para repensar a construção de uma sociedade alternativa, ao considerar “*a potência da vida que se coloca contra o poder sobre a vida*” (SILVESTRIN, 2014, p.54)

Na busca da reflexão sobre o agir humano na era da hegemonia biopolítica, a filosofia negri-hardtiana (apud Silvestrin 2014) se baseia no campo das ações humanas como campo da política para criar outro mundo que rompe com toda representação no qual o público seja da ‘multidão’, nem da posse do estado ou do capital. Esse movimento constitui um novo sujeito ético e político que se empenha na construção do comum a partir da comunicação criativa, cooperativa e da produtividade imaterial entre indivíduos que se somam em suas singularidades para formar a potência da multidão. Esse agir coletivo é produto da vontade de exprimir suas subjetividades, assim como também é produtor de novas subjetividades.

A multidão designa um sujeito social ativo, que age com base naquilo que as singularidades têm em comum. A multidão é um sujeito social internamente diferente e múltiplo cuja constituição e ação não se baseiam na identidade ou na unidade (nem muito menos na indiferença), mas naquilo que tem em comum. (Negri e Hardt apud 2014, p.43)

O movimento da multidão é caracterizado, não pela unidade ou identidade do grupo, mas pelo ímpeto dos cidadãos conscientes da exploração capitalista os quais querem encontrar outra conformação ao “*fazer retornar ao comum o que é comum de toda a humanidade*” (Silvestrin, 2014, p. 88) considerando que à medida que as redes de poder operam, com maior ou menor força, para reproduzir a vida, escapa do controle a pluralidade e singularidades. Milton Santos (2001) aponta que a conquista dos territórios jamais é completa, pois encontra a resistência da cultura pre-existente que ganha força por ser baseada no território, no trabalho e no cotidiano.

“Gente junta cria cultura e, paralelamente, cria uma economia territorializada, uma cultura territorializada, um discurso territorializado, uma política territorializada. Essa cultura da vizinhança

valoriza, ao mesmo tempo, a experiência da escassez e a experiência da convivência e da solidariedade. E desse modo que, gerada de dentro, essa cultura endógena impõe-se como um alimento da política dos pobres, que se dá independentemente e acima dos partidos e das organizações” (SANTOS, 2001, p. 144)

Essa compreensão de sociabilidade e construção do comum parte de um sujeito social que age, sempre em caráter libertário, em comunhão com outros sujeitos sociais, trocando e compartilhando formas de vida, experiências, informações e afetos. Essa é a essência da potência que se torna altamente produtora de subjetividade e revela os símbolos do próprio movimento da sociedade.

Segundo Hardt e Negri apud (2014, p.89), a produção econômica hoje é fruto cada vez mais da produção imaterial, da cooperação linguística e afetiva entre os indivíduos em formato de rede. Tal produção biopolítica é poderosa e nela reside a grande força da multidão porque além de produzir bens ou serviços, produz “*sobre-tudo, cooperação, comunicação, formas de vida e relações sociais*” (NEGRI e HARDT apud SILVESTRIN 2014, p. 84) a partir da capacidade de auto-organizar-se e governar-se com todas as tecnologias necessárias. Milton Santos também aponta para essa inversão de ferramentas ou dispositivos de origem capitalista como forma de resistência “*mas há também — e felizmente — a possibilidade, cada vez mais freqüente, de uma revanche da cultura popular sobre a cultura de massa, quando, por exemplo, ela se difunde mediante o uso dos instrumentos que na origem são próprios da cultura de massas*” (SANTOS, 2001, p. 144).

Nesse contexto, o território das cidades são representativas, tanto para as transações financeiras globais, como também para o espaço de ação da cultura popular, chamado de “*ágora da multidão*” (SILVESTRIN, 2014, p.75), além do ambiente material mas principalmente pela construção imaterial presente. Dessa forma, as cidades exercem importante potencial ao propiciar encontros entre as pessoas a partir da experiência de alteridade, favorecendo a troca de saberes e afetos, dando outro sentido para a vida social. Mas, apesar de ser inerente às cidades a diversidade socioespacial, os autores apontam que a condução desse grande potencial se estabelece através da busca pelo comum:

A grande riqueza da cidade se revela quando os bons encontros entre as singularidades se traduzem em uma nova produção do comum – quando as pessoas se comunicam reciprocamente os

seus conhecimentos e colocam em jogo as suas capacidades para constituir com a sua cooperação alguma coisa de novo. Os bons encontros produzem um novo corpo social que pode fazer muito mais coisas em relação a muitos corpos singularmente tomados. (HARDT; NEGRI, 2014, p. 76)

O agir da multidão se estabelece como reencantamento do mundo, para além da maneira voluntária ou espontânea, mas um movimento gestado via estrutura em rede - que define tanto a singularidade dos sujeitos políticos, como também a partilha desses encontros a fim de construir um movimento com poder de pressionar as políticas públicas. Silvestrin (2014) aponta que a vida social e a comunicação, relacionada ao uso da tecnologia computacional, seguem essa arquitetura de interação, horizontal e híbrida

“É que a rede tornou-se uma forma comum que tende a definir nossas maneiras de entender o mundo e de agir nele. E, sobretudo, da nossa perspectiva, as redes são a forma de organização das relações cooperativas e comunicativas determinadas pelo paradigma imaterial da produção. (HARDT; NEGRI, 2014, p. 83)

É a partir desse vocabulário ontológico - **multidão, comum, cooperação e rede** - construído por Hardt e Negri, que o design se articula, como produtor de interfaces, para construir novas subjetividades e sociabilidades na sociedade globalizada capitalista.

Segundo SILVESTRIN (2014, p.86), o princípio ético do agir da multidão, na era da hegemonia biopolítica, é a cooperação das singularidades em constante hibridação horizontal nas redes. Assim, o caráter de rede é tanto o orientador das possibilidades para o coletivo, como também é a finalidade da ação, pois a interação entre os sujeitos perpassa a troca de informações e afetos.

Essa constatação se apresenta como o grande desafio da multidão de se organizar, se integrar e se constituir no movimento de uma grande rede. É aí que entra a grande importância histórica do design (CARDOSO, 2013, p. 192), pois as redes dependem de interfaces para funcionarem e serem projetadas. Cardoso define

### 1.2.3

#### *Design na produção do comum*

interface como “*o dispositivo físico ou lógico que faz a adaptação entre dois sistemas*” (CARDOSO, 2013, p. 192) Quantas instâncias de interface existem na construção do comum que virtualiza as subjetividades? É necessário potencializar as identidades de projeto para produzir valores, subjetividades e um comum alternativo para um modo de vida mais habitável e o design se apresenta com um agente potencial para transformação:

“Os agentes que dão voz a projetos de identidades que visam à transformação de códigos culturais precisam ser mobilizadores de símbolos. Devem atuar sobre a cultura da virtualidade real que delimita a comunicação na sociedade em rede, subvertendo-a em função de valores alternativos e introduzindo códigos que surgem de projetos de identidade autônomos.” (CASTELLS apud SILVESTRIN, 2014, p. 84,85)

A partir dessa colocação, é importante reiterar a capacidade inventiva e projetual do design a partir da linguagem. Krippendorf (2000, p.93) expressa a necessidade de falarmos uma linguagem do design de maneira consciente pois “*ousou dizer que geralmente não temos consciência da maneira pela qual materializamos os artefatos através da linguagem e criamos diversos mundos que encaramos no futuro*”. Assim também destaca Cardoso (2013, p. 244) “*a possibilidade de inovação projetiva está intimamente associada à inventividade de linguagem*”.

É nesse contexto projetual que o design se insere no projeto como mobilizador de subjetividades e singularidades a partir do emprego e conjugação de linguagens para a materialização de ideias de caráter coletivo.

# Design, complexidade e interface

## 1.3.1

### *Consolidação das redes*

No mundo industrial, tudo é interligado e cada vez mais direcionado em esforços para a manutenção e refinamento das conexões entre as redes. Segundo Cardoso (2013), a espinha dorsal da “modernidade” é: a consolidação das grandes metrópoles com as redes de utilidades e infraestrutura; o surgimento das redes de transporte e comunicação cada vez mais velozes, e a difusão da comunicação visual impressa seria uma espécie de rede para o transporte de informações complexas. À medida que vão sendo integradas, surge uma rede enorme que abarca todas as outras - a da informação e “*num sistema em que tudo está inter-relacionado com tudo, a necessidade de projetar interface existe em crescimento contínuo e geométrico [...] para operacionalizar a continuada existência material de todos nós*” (CARDOSO, 2013, p.193). Flusser (2008) em O mundo decodificado aponta para o estado das coisas imateriais e a necessidade navegacional dos indivíduos para conseguir orientar-se em um entorno progressivamente mais impalpável a partir do “*caráter espectral do que lhe é próprio*” (2008, p, 55): “*como poderíamos sequer tentar imaginar nosso modo de vida em um ambiente imaterial como esse? Que tipo de homem será esse que, em vez de se ocupar com coisas, irá se ocupar com informações, símbolos, códigos, sistemas e modelos?*” (2008, p. 57), reiterando que o nosso interesse existencial se desloca das coisas para as informações.

Nesse sentido, Rafael Cardoso em Design para o mundo complexo (2013) aponta a dimensão da malha navegacional onde é possível deslocar-se no conglomerado de redes e relações a partir da: a) malha como sistema distributivo por meio de um deslocamento espacial físico e b) malha como interface comunicacional, através do processo de leitura e decodificação que se dar o deslocamento visual e mental. São duas visões de malha - a de fora, conceitual, e a de dentro, experiencial - em que juntas, de maneira oposta e complementar, constituem ideia de “*navegação*” em espaço pluridimensional, complexo[...] *Navega-se nessa matriz a partir da consciência simultânea das duas concepções de malha citadas. Toda malha de comunicação exige esse duplo entendimento*” (CARDOSO,

2013, p.200) Essa dinâmica constitui o sistema, mais precisamente a manutenção do sistema, em que os usuários fazem parte, mas o sentido é bem mais permanente do que cada instância do uso (CARDOSO, 2013).

Nesse sentido, a visão mais ampla de sistema a qual estamos imersos - que se constitui como algo maior do que nosso uso e que talvez estejamos fora dos seus limites, foi proposição de Flusser (2008) onde a vida passa a se basear em programas. Preferimos as sensações ao invés de ações, o vivenciar ao invés de ter ou fazer, devido à produção massiva de informações que se constituem como um jogo de permutação de símbolos. “*Nesse estado de coisas imateriais, trata-se de fabricar informações também imateriais e de desfrutar delas [...] trata-se de jogar com elas e observá-los. E para jogar com os símbolos, para programar, é necessário pressionar telas*” (FLUSSER, 2008, p.62), a partir da escolha de possibilidades prescritas, como liberdade programada. Rafael Cardoso (2013) complementa a perspectiva de complexidade na cidade:

“a metrópole pode ser contemplada como uma grande matriz espacial e visual, demarcada por indícios codificados visualmente. Esses indícios, ou marcos, precisam ser ajustados e reajustados de modo contínuo porque a navegação de pessoas e coisas acarreta o desgaste dos caminhos percorridos” (CARDOSO, 2013, p. 204)

Sob essa perspectiva, cabe ao design a enorme importância em construir interfaces para os sujeitos, tanto conseguir navegar nesse emaranhado de redes e conexões, como também possam convergir coletivamente em novas práticas da vida cotidiana.

### **1.3.2**

#### *Design de interfaces*

Segundo Bonsiepe (1997, p. 12), interface é o espaço onde se estrutura a interação entre corpo, ferramenta [objeto ou signo] e objetivo da ação. Nesse acoplamento, a interface revela o caráter de ferramenta dos objetos, o conteúdo comunicativo das informações e caracteriza a ação como ação efetiva ao se manifestar nas práticas da vida cotidiana. “*A interface transforma sinais em informação interpretável. A interface transforma simples presença física [...] em disponibilidade*” (1997, p.12). Assim, ao afirmar que “*o domínio do design é o domínio da interface*” (1997, p.15), o autor coloca a interface como o tema central do design reiterando o caráter sociocultural devido à integração dos artefatos na cultura cotidiana.

“O design tem uma função imprescindível que consiste em integrar a ciência e a tecnologia na vida cotidiana de uma sociedade, com foco na interseção entre o usuário e o produto ou informação – o que é chamado «design de interface». Assim, o design contribui [...] para fazer «mais habitável o mundo» dos artefatos materiais e simbólicos.” (BONSIEPE, 2012, p. 24)

Todo design está diretamente relacionado ao futuro. O espaço de atos projetuais materializam diversos mundos, ao acoplar artefatos ao corpo humano a fim de facilitar ações efetivas. Para tal, é essencial indicar qual campo de ação e padrões de valores estão inseridos as proposições de design (BONSIEPE, 1997, p. 16). Dessa forma, a interface é criada no universo virtual que, segundo Pierre Levy apud GALVÃO (2016, p. 109), “*o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes*”. A palavra virtual vem de virtus, que significa força, potência. Assim, o virtual é algo que existe em potência e não em ato, na potência do vir a ser. Algo virtual tende a se atualizar através do tempo. Nos termos de Levy, a semente é virtualmente uma árvore em potência (GALVÃO, 2016). Dessa forma, ao projetar interfaces estamos dialogando diretamente com um conjunto de ideias e valores que podem vir a se realizar por meio de ações efetivas. Rafael Cardoso aponta para essa importância do design que reside hoje na “*capacidade de construir pontes e forjar relações num mundo cada vez mais esfacelado pela especialização e fragmentação de saberes*” (CARDOSO, 2012, p. 234)

Sob essa perspectiva, Klaus Krippendorff em Design centrado no ser humano: uma necessidade cultural, aponta para a oportunidade dos designers em criar interface para e com stakeholders<sup>7</sup>, utilizando-se dos interesses, informações e recursos políticos próprios dessa rede em projeto, como forma de semente à modos de vida desejáveis. Os designers contemporâneos constroem e planejam sementes políticas, mas são incapazes de controlar o que emerge dessas ideias. O autor aponta que a atividade projetual já penetrou em quase todas as áreas da vida social, constando como “*cultura que reconhece sua realidade como construída e não descoberta. Ela reconhece sua própria variabilidade, pensa a respeito de seus possíveis modos de vida e se entende como reprojetablel*” (KRIPPENDORF, 2000, p. 92).

Assim, a reprojeteabilidade acaba se tornando a possibilidade e a motivação intrínseca no engajamento e interação com as interfaces porque essas redes acarretam o livre movimento de cooperação em que “*os participantes constroem seus próprios mundos enquanto estão em contato uns com os outros[...] têm que se auto-organizar*

<sup>7</sup> Krippendorff (2000) aponta que a mudança de foco do design de produtos, bens e serviços para criação de interfaces desenvolvidas colaborativamente acarreta mudança em como encaramos as pessoas: de consumidores com necessidades para stakeholders com interesses, informações e recursos políticos próprios: “no texto, stakeholder não significa “acionista”, mas sim pessoa que tenha interesse e investimento na questão em apreço” (KRIPPENDORF, 2000, p. 91)

*ou deixam de existir[...] mas nenhum deles precisa compartilhar metas ou pontos de vida em comum”* (KRIPPENDORF, 2000, p.91), cabendo ao design conduzir as ideias para realização de futuros desejáveis:

“o design deve desenvolver uma linguagem, metodologias e práticas capazes de narrar possibilidades imaginadas, justificando propostas de mudanças das práticas sociais, inspirando outros a levarem adiante suas ideias e permitindo que as virtudes do design sejam decididas pela sabedoria coletiva de seus stakeholders” (KRIPPENDORF, 2000, p.97)

Ao apontar essas características, a proposição do Design centrado no ser humano se torna proposição de design possível ao desafio, colocado por Negri e Hardt, em construir grande rede em torno do comum.

Esse modo de fazer design se apropria da linguagem para tecer discursos políticos viáveis, factíveis, aceitáveis e possíveis de serem incorporados pela rede de stakeholders pois “*a sabedoria incorporada em redes de stakeholders constitui resposta moralmente sensível*” (KRIPPENDORF, 2000, p. 96), iniciadas pelo desenvolvimento de projetos, interfaces com uma retórica convincente:

“O discurso começa com uma fala, mas a fala não deve ser descartada com algo vão. O discurso do design é o tipo de fala que desenvolve nossos futuros modos de vida dentro do mundo material. Através da linguagem decidimos o que o designer é. Através da linguagem negociamos e aceitamos deveres e narramos o futuro em que nossas intenções se tornaram reais. Através da linguagem organizamos equipes, defendemos nossas ideias e estimulamos stakeholders a formar redes que podem levá-los à realização.” (KRIPPENDORF, 2000, p.92-93)

### 1.3.3

#### *Tornar-se através da cidade*

A partir dessas reflexões sobre o potencial do design em produzir outros modos de vida desejáveis, retoma-se a cidade como o lugar próprio para a construção de discurso e interfaces. A cidade é o ambiente material que contém todos os elementos imateriais para fazer a multidão e construir o comum. Assim, a prática de design se volta para uma experiência política em dar outros sentidos, caminhos, identidades e constituição para os sujeitos. É a partir das experiências urbanas de sinergia coletiva, considerando a atuação nos espaços da cidade, em que dar sentido ao ser social

e nos conduz para uma sociedade mais participativa e autônoma de si, do outro e dos lugares, refletindo que “*a busca de identidade é motivada pelo desejo da autonomia, vale dizer, o poder e a capacidade de co-determinar o próprio futuro*” (BONSIEPE, 2012, p. 14). Assim, a busca de identidade através da sociabilidade na cidade é a maneira de encontrar a si, o outro e o comum, ao ser nutrido e nutrir os espaços públicos.

“A cidade, bem entendida, não é somente uma construção ambiental constituída por edifícios e estradas, por metrô e parques, por sistemas de eliminação de resíduos e por uma rede de canais para a comunicação, mas, sobretudo, ela é uma vida dinâmica de práticas culturais, de circuitos intelectuais, de redes de afetos e de instituições sociais. Os elementos do comum na cidade não são somente os pré-requisitos da produção biopolítica, mas, também, os seus produtos. A cidade é a fonte do comum e o receptáculo no qual flui. (NEGRI E HARDT al et SILVESTRIN, 2014, p. 75)

Lucrécia Ferrara (2013) em *O espaço público como meio comunicativo* nos aponta a perspectiva de cidade virtual, considerando as transformações crescentes nas relações comunicativas entre os indivíduos no espaço público, desde o surgimento das cidades industriais, até os desafios do século 21 em que ocorre o processo de “*desterritorialização da cultura*” (FERRARA, 2013, p. 36) onde o tempo encolhe e o espaço se perde, estabelecendo notável mudança no uso e percepção das cidades. É um importante estudo por identificar as características semióticas dos espaços públicos, a partir de índices registrados nos seus desenhos, a fim de estudá-lo como elemento cultural influenciado pelos discursos presentes. Ao locar os desafios do século 21, a autora aponta para o desafio individual em “*multiplicar a singularidade de cada corpo ou gesto em multidão com voz e com força para construir seu próprio espaço público interativo e movente de identidades partilhadas*” (FERRARA, 2013, p.48). Essa perspectiva converge à concepção, apontada por Krippendorf, de rede livre e possível de se auto organizar em qualquer lugar de acordo com as condições estabelecidas no contato uns com os outros, pois “*as tecnologias que expandem a comunidade atraem novos modos de vida e evoluem no processo*” (KRIPPENDORF, 2000, 92).

Dessa maneira, o espaço público se constitui de outras formas, diferentes do contexto moderno que faz desaparecer diferenças e singularidades em nome de espaços públicos homogeneizadores e programados. A autora aponta que “*mais do que nunca, o espaço público é aquele disponível para a ação que vai da cidadania ao descontrole emotivo, ético e oportunista*” (FERRARA, 2013, p. 48), constituindo-se

como a expressão comunicativa mais genuína da cidade. Segundo Ferrara (2013), o espaço virtual é dominado pela acessibilidade, transmissão e armazenamento de informação inerente ao veículo digital, abrindo assim novo debate entre o público e o privado nos quais os eventos, os espaços e as criações sejam acessíveis a todos e possam surgir espontaneamente de todos os lugares, casas, becos e favelas ao serem ocupados pela multidão:

“Chegamos ao século XXI e o espaço público não é mais uma possibilidade virtual, mas tem sua imagem transformada em virtude real que faz com que ele não se situe, pois está em todos os lugares, em todas as praças, em todos os espaços vagos, em todas as avenidas que têm suas horizontalidades transformadas em circularidades convergentes de vozes, gestos, palavras onde tudo pode acontecer da revolução ao vandalismo, da cidadania ao roubo, da participação à desordem.” (FERRARA, 2013, p. 47,48)

De maneira complementar à dinâmica orgânica e comunicativa dos espaços da cidade, Lucrécia Ferrara (2012), aponta em *As mediações da paisagem*, para as manifestações da cultura urbana a partir da paisagem registrada, sendo a forma como se manifesta a visualidade da cidade. No mundo contemporâneo, ao passo inexistir paisagem sem a cidade, também inexistem paisagem sem as possibilidades oferecidas pelos registros tecnológicos “*que se transforma em expansão do corpo, da sensibilidade, dos olhos, das mãos ou das possibilidades econômicas, sempre prontos a apressadamente consumir e adquirir[...] o último dispositivo de registro, capaz de mais fielmente reter a paisagem*” (FERRARA, 2012, p.46). Assim, a autora nos aponta para uma rede de informações organizadas a partir da paisagem:

“A paisagem corresponde a uma forma visual da materialidade urbana, mas construída pelo imaginário que se amplia em múltiplos contornos. Nessa expansão, atinge a complexidade de um espaço qualificado como ambiente, onde toda informação se organiza através de técnicas, tecnologias, produções, trocas, sentimentos e vida que, sem distinção, se misturam e permitem pensar em uma ecologia da cidade através das mídias que a registram.” (FERRARA, 2012, p. 47)

Assim, para projetar uma interface que conecte cidadãos em torno do comum na cidade, é importante relacionar as possibilidades de linguagem e expressão individual e em como são articuladas e materializadas as suas singularidades. O comum

é qualificado na diversidade das paisagens registradas, compondo uma ecologia da cidade que serve como a expressão das subjetividades dos sujeitos em encontro com a cidade. Esse conjunto de informação é de natureza imaginativa e expansão dos sujeitos, que juntas, apesar de estarem desconectadas e até não-codificadas, compõem a paisagem do todo, a composição visual em rede. A investigação da paisagem como “*acontecimento comunicativo*” (FERRARA, 2012, p. 46) representa a virtualização das subjetividades, a força e a potência das subjetividades que podem ser produzidas também no espaço público.

## **2 Metodologia**

A pesquisa se constituiu de duas fases: a primeira sendo a fundamentação e referencial teórico, contemplando a revisão de literatura sobre a temática, para num segundo momento, realizar Pesquisa através do Design (RtD) de modo se apropriar da prática projetual para suscitar reflexões e mobilizar debates.

Esta pesquisa científica parte de abordagem com caráter qualitativo tendo como finalidade interpretar a temática escolhida, de maneira holística e subjetiva, a partir do mapeamento, observação, coleta e compreensão conceitual. Fundamentada em trabalhos mais avançados, busca agregar novas perspectivas e interpretações, e classifica-se como exploratório-descritivo mediante revisão de literatura e análise interpretativa. O procedimento utilizado foi majoritariamente bibliográfico, a respeito da relação entre design e urbanidade no contexto do surgimento da modernidade e da era biopolítica.

A pesquisa bibliográfica realizada permitiu compreender quais práticas de produção do comum estavam articuladas ao design. Inicialmente na consolidação da profissão, ao adaptar as cidades e os sujeitos às mudanças do mundo moderno, e atualmente, ao mobilizar discursos que têm como origem e finalidade o consu-

mo. Também, foi possível relacionar alternativas e estratégias que escapam do controle hegemônico, fundamentadas em preservar a pluralidade e as singularidades dos sujeitos, compreendendo as experiências cotidianas e de alteridade como forças potentes para a troca de saberes e afetos na cidade. Essa revisão da literatura fundamenta e justifica o papel social do design em compreender a complexidade, em projetar interfaces que construam cooperação criativa e conexão em rede, e em dominar a linguagem e o discurso para desenvolver futuros modos de vida mais habitáveis.

A natureza da pesquisa contemplou a crescente complexidade das cidades e das relações sociais e subjetivas no mundo contemporâneo, vinculada às redes de comunicação e à virtualização do espaço comum. Para viabilizar as qualidades provocativas, retóricas e reflexivas desta atividade projetual, dita como prática crítica (LORENZ, 2018, p.46), focada na produção do comum, foi proposto uma abordagem sistêmica de projeto para ressaltar a transdisciplinaridade do design ao envolver, implicar e mediar diferentes disciplinas. Dessa forma, propõe-se nesta pesquisa, abordar a complexidade e o objeto de trabalho a partir do **Metadesign** (VASSÃO, 2010, p. 15) em que são disponibilizadas ferramentas, estratégias e ética para compreender, analisar, propor, manipular e projetar a realidade em 4 proposições: ***Abstração, Diagramas, Procedimentos e Emergência.***

## Metodologia de projeto: RtD + Metadesign

<b>definição da situação</b>	pergunta de pesquisa objetivos justificativa	
<b>aprofundamento</b>	pesquisa bibliográfica fundamentação teórica análise de casos	
<b>estudo conceitual</b>	diretrizes projetuais estudo de mídia e banco de dados definição de recurso e estratégias de design	<b>01</b> ABSTRAÇÃO
<b>imersão</b>	estrutura do banco de dados montagem do dispositivo e lançamento de convites registros em imagem, vídeo, áudio	<b>02</b> DIAGRAMAS
<b>procedimento</b>	análise do material coletado definição de fio-condutor e elementos-chave construção da narrativa	
<b>materialização</b>	definição do artefato montagem e decupagem do material experimentações em artefatos	<b>03</b> PROCEDIMENTOS
<b>aplicação</b>	ações em diferentes situações e imitações reflexo dos resultados identificação do comum	<b>04</b> EMERGÊNCIA

Diagrama 1 - Etapas da metodologia de projeto.

Fonte: Desenvolvido pela pesquisadora.

## 2.1

### *Pesquisa através do design*

<sup>8</sup> Research through design

Segundo Lorenz (2018, p. 28), a Pesquisa através do Design (RtD)<sup>8</sup>, é uma abordagem de pesquisa acadêmica que se apropria de métodos, práticas e processos comuns às atividades do design para gerar conhecimento através de novos artefatos. É uma perspectiva que abrange as dinâmicas materiais, discursivas, experimentais e reflexivas a priori, tendo como foco a continuidade dos novos saberes, ampliando o espaço de ação do design, diferente da prática comercial que visa o desenvolvimento de produtos bem-sucedidos comercialmente.

Lorenz (2018) se refere a essa atitude de projeto a partir da Prática Crítica, que diz respeito à atitude de projeto alinhada às qualidades provocativas, retóricas e reflexivas, focadas em modos alternativos de olhar para o futuro, repensando a atividade do design e o papel do designer na sociedade. Essa prática demanda novo olhar sobre o público, para esse desenvolver suas próprias interpretações dos artefatos e do contexto proposto, tendo em vista a proposição de designers em desenvolver implicações, ao invés de aplicações, construindo espaços de reflexão e debate em detrimento de solução de problemas.

“Em resumo, a prática crítica é uma visão do design como atividade de contestação política e social, que se volta a processos de construção de cenários, narrativas e protótipos a fim de promover reflexões que mudam visão de mundo - tanto do público que entra em contato com esses artefatos, quanto do próprio designer que se vê em constante estado reflexivo e retórico ao longo da atividade projetual” (LORENZ, 2018, p. 50)

Diante disso, é possível verificar que a produção de novos saberes e conhecimentos a partir do RtD pode se dar no entrelaçamento (Frens et al 2018, p. 38), a nível do artefato, nos aspectos da forma e interface, como também no processo pelo qual o produto veio a existir, convergindo para o caráter reflexivo, com narrativa consistente que contextualiza a proposta (LORENZ, 2018, p. 56) e estabelece coexistência entre o aqui-e-agora e o ainda-para-existir (LORENZ, 2018, p. 51).

## 2.2

### *Metadesign*

Segundo Vassão (2010), o conceito de Metadesign se aplica à 4 domínios: (i) um movimento reflexivo de autoconhecimento, auto-observação; (ii) a criação de entidades que têm mobilidade e alterabilidade aos conceitos; (iii) um projeto de segunda ordem que tem um objeto abstrato intermediário para nortear a criação de outro; (iv) processo que uma entidade projeta em si mesma, definindo o seu pró-

prio funcionamento. Nessa perspectiva, Vassão (2010), além de evidenciar a complexidade envolvida no repertório de projeto, aponta ferramentas sistêmicas para lidar com a construção de objetos no mundo, apresentando a Arquitetura Livre como proposta ética que relativiza a instrumentalidade do Metadesign, aplicando-o numa visão descentralizada, distribuída e colaborativa de Criação e Projeto:

“A Arquitetura Livre reconhece a impossibilidade de uma “realização última”, que as coisas permanecem em movimento, o que promove sua nomadização, torná-lo nômade, ampliando o espaço da subjetividade, a mobilidade dos conceitos, ideias, propostas, objetos - apropriar-se desse repertório tão estático em sua origem, e transformá-lo em um ferramental de mobilidade conceitual, de alteridade de propostas” (VASSÃO, 2010, p.23)

Assim, a proposição de Vassão (2010) no livro *Metadesign: Ferramentas, estratégias e ética para a complexidade* compreende quatro “ferramentas” para o Design: (i) Abstração, (ii) Diagramas, (iii) Procedimentos e (iv) Emergência, sugerindo uma forma de lidar com a complexidade - compreendida como “*um conjunto de simplicidades*” (VASSÃO, 2010, p.24) e sistemas, sendo “*a representação como parte da realidade*” (VASSÃO, 2010, p.25). A primeira etapa (i) se propõe a ser uma simplificação da complexidade, entendendo o que é e como funciona um sistema, a partir da listagem e agrupamentos do que compõe o sistema; a segunda etapa (ii) consistiria na identificação dos princípios de projeto e de composição, entendendo onde está o sistema, como as coisas estão configuradas: processos, relações e modos de organizar-se em sistemas; a terceira etapa (iii) tratar-se-ia de estabelecer procedimentos, indicações, norteamentos, fórmulas do processo criativo, compreendendo como as “regras do jogo” como espaços de possibilidades e arranjo, e a última etapa (iv) a perspectiva de quais são as consequências do projeto em Metadesign, em que se manifestam aspectos/características/comportamentos imprevistos e surpreendentes da proposta e intenção inicial, como qualquer inovação/tecnologia que se difunde na cultura, sendo possível ser um dado aproveitável.

Diante disso, serão utilizadas essas proposições como formas para lidar com a complexidade do trabalho e estabelecer ações/atividades para chegar à proposta do projeto que é o desenvolvimento de um artefato com narrativa que investigue as subjetividades construídas nas experiências urbanas.

# ~~Projeto~~

Capítulo 01 *Projeção* <<https://youtu.be/u9NY2NVWzWg>>

Capítulo 02 *Montagem* <<https://youtu.be/8LxH7vGIO7k>>

Capítulo 03 *Performance* <<https://youtu.be/WB-6kaNKzNo>>

Mostra o teu! na web #ir! <<https://youtu.be/6UCoYsRBGQQ>>

## Ações projetuais

O segundo momento da pesquisa é composto pelo desenvolvimento de ações e artefatos para produção de narrativas que investigam as subjetividades construídas nas experiências urbanas.

O projeto segue as seguintes diretrizes projetuais:

(i) caráter reflexivo, repercutindo nas relações afetivas no cotidiano; (ii) dispositivos projetuais, monta e concebe narrativas através de um banco de dados; (iii) abordagem de inserção, desperta diferentes olhares, expressão, vozes e imaginário de modo coletivo.

O propósito do trabalho é desenvolver um acervo de rastros ‘invisíveis’ que são deixados na cidade e artefatos que conduzam à projeção de subjetividades. Apoia-se na abordagem de pesquisa acadêmica, RtD, e nas ações metodológicas de Metadesign, exemplificado no *diagrama 1*:

I. Abstração, etapa de aprofundamento e estudo conceitual apresentado nos tópicos anteriores;

II. Diagramas, que contempla a construção dos princípios projetuais a partir da imersão ao cotidiano urbano;

III. Procedimentos, onde são estabelecidos os procedimentos e materialização dos artefatos;

IV. Emergência, compreendendo as ações e reflexões do projeto e identificação do comum.

Foram realizadas pesquisas de campo de modo remoto e virtual, do tipo direta extensiva com a aplicação de mensagens convocatórias para envio de dados com observação do espaço, pessoas e situação no cotidiano pandêmico. Com base nesse acervo coletado, foram desenvolvidas narrativas e artefatos. O projeto contemplou dinâmicas discursivas, experimentais e reflexivas de pesquisa e projeto fundamentado em processos criativos comuns às atividades do design, como geração de alternativas e testes de cor, tipografia, imagem e composição.

Os tópicos seguintes se referem à divisão cronológica e semiótica dos momentos de pesquisa-ação citados: **1.1 etapa de experimentação**, referente à coleta de dados em uma pasta aberta no Google

Drive com convites enviados via WhatsApp; 2.1 etapa de produção, que se refere a projeção de narrativas em diferentes plataformas, e 2.3 etapa de reflexão, em que, como pesquisadora, fiz a mediação interpretativa do comum em três suportes.



Diagrama 2 - Estrutura do projeto

## Cidades Invisíveis

<<https://www.youtube.com/channel/UCR86UVrw6z6sSzhGwaYwI3A>>

# Diagramas

## 1.1

### *Etapa de experimentação*

O objetivo dessa etapa foi investigar a percepção do cotidiano pandêmico, de modo coletivo, com uma rede de amigos no Whatsapp. A proposta era de articular estímulos de percepção sobre o isolamento, comportamentos emergentes e vivências atreladas ao mote urbano. Assim, desenvolvi durante três semanas convites semanais com instruções de envio de imagens, vídeos, áudios, texto em uma pasta aberta, denominada “De onde ver”, no Google Drive. No decorrer da experimentação, os dados se tornaram a própria fonte para outras interpretações, representando origem, meio e fim do comum. “De onde ver” faz referência a Italo Calvino na obra *Cidades Invisíveis*, aplicadas ao objetivo e contexto da pesquisa. A amostra de pessoas que receberam os convites variou de acordo com a receptividade, na primeira semana para 40 pessoas; na segunda, para 30 e na terceira para 33.

#### ***I - Semana 01***

Como primeira experimentação, tive o objetivo de introduzir e despertar o interesse à proposta geral e permitir amplas representações da cidade. Assim, relacionei a cidade no sentido concreto - que estrutura o grande sistema urbano - e no sentido abstrato - a qual compomos, interagimos e atravessamos de modo individual e coletivo. Escolhi a palavra “fluxo” como forma de nortear os convidados ao exercício e criar um elemento comum às diversas interpretações. Para essa semana, evitei estabelecer um período limite para os registros, a qual os envios estenderam ao longo das semanas - do dia 17 de janeiro à 23 de fevereiro.

O texto síntese convocatório enviado individualmente para 40 pessoas no WhatsApp, composto por 27 mulheres e 13 homens. 80% (30) do grupo é composto por jovens acadêmicos ou recém-formados em uma faixa etária entre 23-28 anos.

Esse é um exercício de pensamento e reflexão dos nossos afetos a partir da vivência na cidade. Esse espaço-tempo que temos percorrido de reclusão, isolamento, contaminação nos coloca em outro estado de cidade. De onde estivermos, habitamos e trazemos a cidade que somos e que já fomos. Você tem ocupado a cidade em outras disposições, diversas, mas não menos adequadas.

O objetivo do exercício é uma busca interior em torno das cidades invisíveis que nos habitam. Essa proposta está mais relacionada à nossa disposição ao olhar para a vida e para as sutilezas do agora, do que uma nostalgia de um tempo passado vivido ou concreto. Temos sido tudo isso.

Essa é uma atividade de pensamento coletivo. A ambiguidade é intencional para chegarmos a lugares outros a partir do olhar de cada um: não tem regra, errado, lugar ou ângulo apropriado.

#comofunciona

Trago uma referência com a intenção da gente relacionar a cidade com o nosso olhar do hoje. Seja da janela, da porta pra dentro, em percursos, nos detalhes, em lembranças. Sugiro o recurso da imagem, mas se sinta a vontade de mandar a linguagem que preferir: um relato, um áudio, um desenho, um papel colecionado, um print. A regra é compartilhar o que te despertar.

#Fica livre para enviar na pasta aberta do drive, de maneira anônima ou não, ou aqui no WhatsApp e eu alimento lá. Fica combinado de poder usar para finalidades de TCC :)

<https://drive.google.com/drive/folders/1kzJ4bLkZkQAICc3b8oAJCis8DHVDDYi7?usp=sharing>

#Você tem uma pessoa que gostaria de pensar nesse exercício? Compartilha com ela?

# A proposta é fazer de onde você estiver, nos percursos que você já faz cotidianamente. Não é um incentivo a sair de casa

Onde você vê fluxo?

17/janeiro/2021, domingo às 10h.

Ao longo do envio às primeiras pessoas, recebi de imediato sugestões para novas formulações, como a mudança do título da pasta; dúvidas de interpretação e compreensão; relatos de conversas e discussões convergentes à proposta; questionamentos entre certo e errado, adequado e inadequado; curiosidades de quais fins chegariam, assim como não-respostas. Com esse movimento inicial, reformulei frases, perguntas, convites e requisitos, fazendo-me questionar os elementos que poderiam abranger a abstração e a concretude da vivência na cidade, assim como os materiais a serem potencialmente explorados. Como primeira chegada, recebi com toda empolgação uma foto via WhatsApp da Profa. Fernanda (*Imagem 02*). Foi uma surpresa, pois não tinha chegado a pensar nas relações que ela identificou: da lua e do fluxo das águas e líquidos, humanos ou não. Também, introduziu a mim o vínculo importante da legenda e da imagem para dar contorno e direcionamento dentro da pasta livre.

Também, com as demais chegadas, fui me surpreendendo nos tantos caminhos que estavam se encaminhando e no fluxo que a própria pasta percorria, como os registros que falavam de mim e das minhas reconfigurações diárias em meio a um ano de pandemia. A imagem da lua, a relação da lua externa e da lua interior feminina, a passagem do tempo, o ritmo do amanhecer e do despertar, a movimentação da rua. Já de imediato, pude perceber o quanto socialmente estamos conectados, mas muitas vezes sem termos suportes de encontro à realidade alheia, que se assemelha internamente a nós.

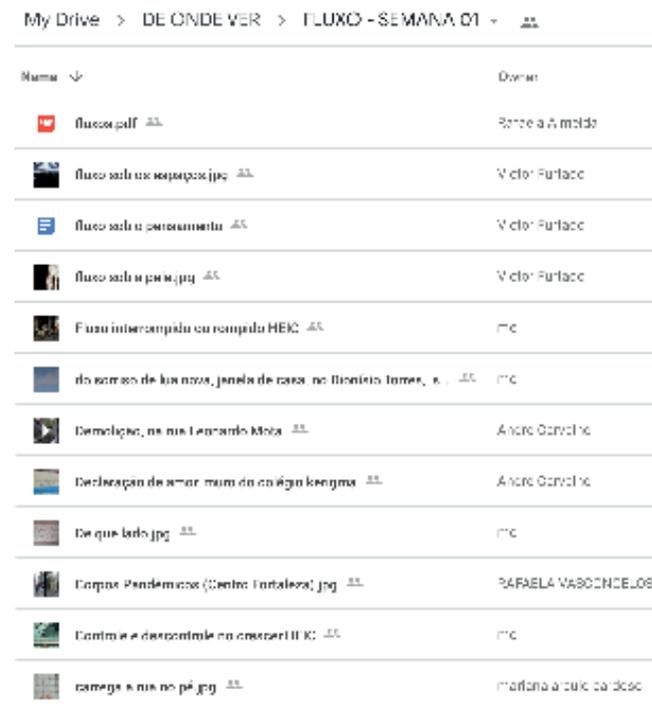
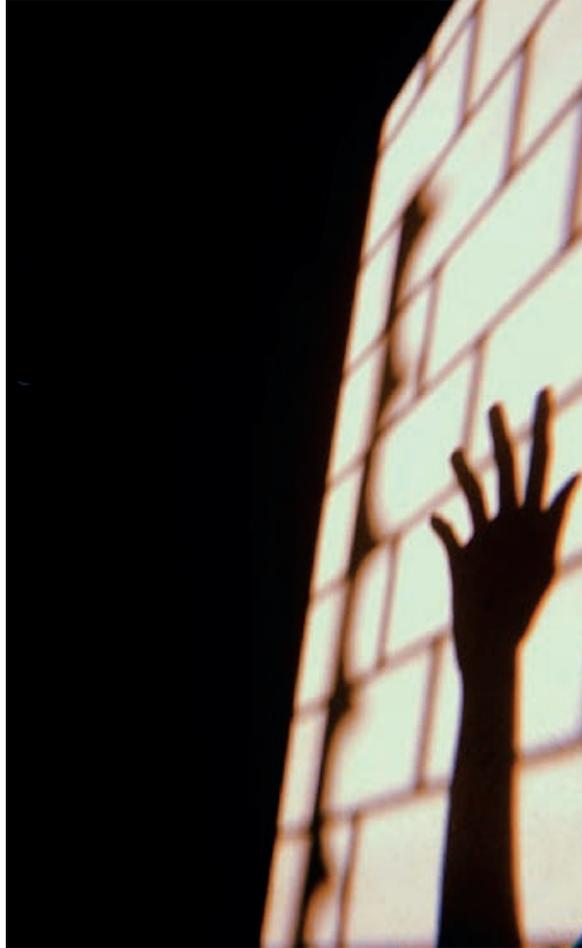


Imagem 01: Registro da pasta Fluxo-Semana 01 no Drive

Imagem 02: Sorriso da lua nova, da janela de casa, no Dionísio Torres, semana passada! Fonte: Fernanda Rocha.



Então... aqui em casa dificilmente tenho um contato direto com o fluxo urbano/da rua. A minha cidade é bem pequena, de interior e (felizmente) minha rua é bem tranquila com relação a movimento. Por causa disso e por estar agora mais tempo trancado em casa, decidi observar outros fluxos que ainda me atravessam mesmo sem estar no ambiente urbano propriamente dito. Passei a observar as fases da lua e do sol pela minha janela, a ver quais posições os dois atingem ao longo dos dias e do meses. A partir disso comecei a pensar em quais estados de espírito eu me encontro e relacioná-los com as posições desses dois astros. Foi uma maneira que comecei a observar com mais proximidade ao fluxo dos meus pensamentos, como as minhas emoções me atravessam e como os mesmos pensamentos repetidas vezes me atingem, tanto os bons quanto os ruins. Ao final de tudo, só consigo concluir que o importante é seguir.

Imagem 04: Fluxo sob a pele. Fonte: Victor Furtado.

Imagem 05: Fluxo sob os espaços. Fonte: Victor Furtado.

Imagem 06: Captura do documento Fluxo sob pensamento. Fonte: Victor Furtado.



Imagem 07: Mais uma para Letícia. Fonte: Autora.

Imagem 08: Declaração de amor, muro do colégio kerigma. Fonte: André Carvalho.

Imagem 09: Série numerais - 08. Fonte: Autora.



Imagem 10: Carrega a rua no pé. Fonte: Mariana Araujo.

Imagem 11: Traz a rua no pé. Fonte: Mariana Araujo.

Imagem 12: Série numerais - 03. Fonte: Autora.

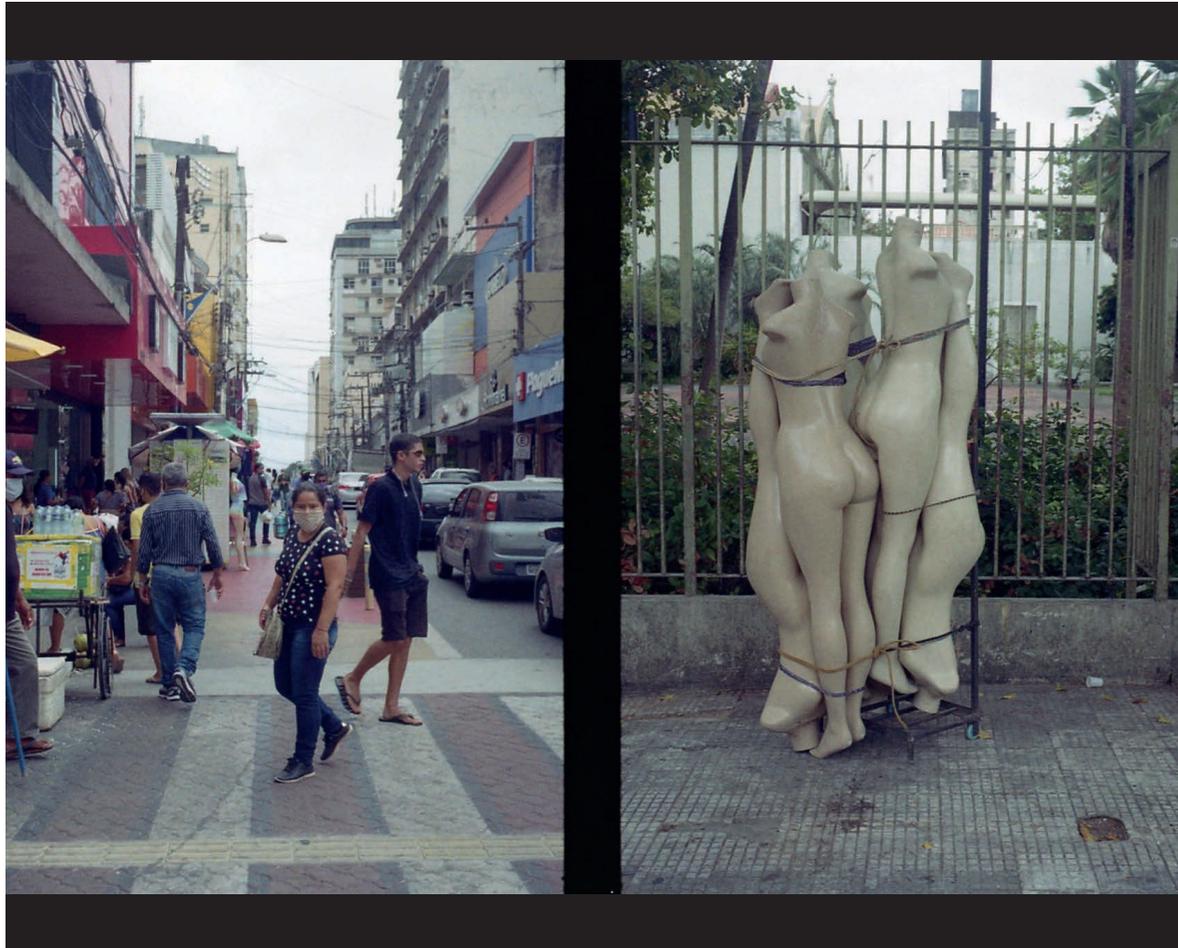


Imagem 13: Corpos pandêmicos (Centro Fortaleza). Fonte: Rafaela Vasconcelos.

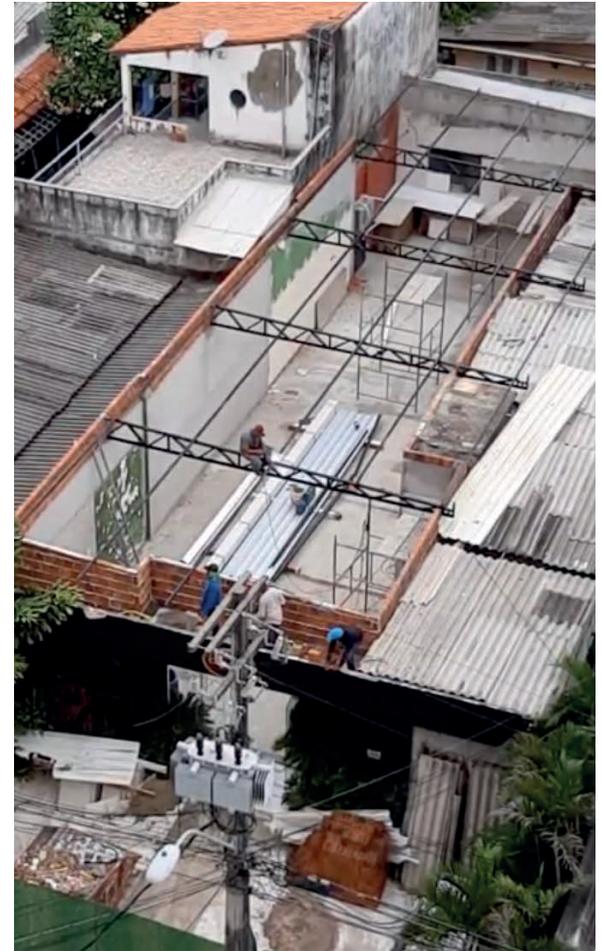


Imagem 14: Frame do vídeo Demolição. Fonte: André Carvalho.  
Imagem 15: Frame do vídeo Reconstrução 1. Fonte: André Carvalho.  
Imagem 16: Frame do vídeo Reconstrução 2. Fonte: André Carvalho

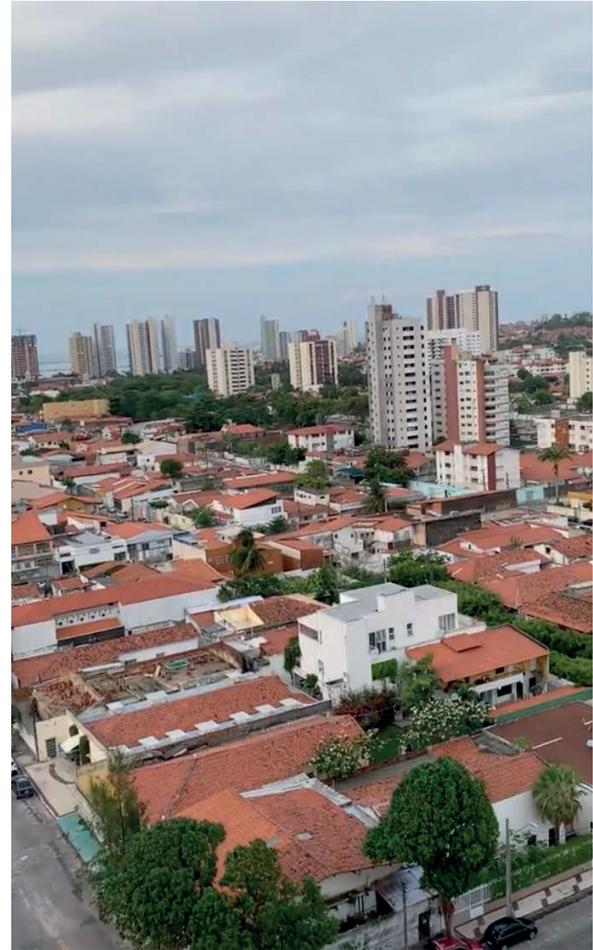


Imagem 17: Veias. Fonte: Mirela Albuquerque.

Imagem 18: Selva de pedras. Fonte: Mariana Bezerra

Imagem 19: Sem legenda. Fonte: Paula Thiers

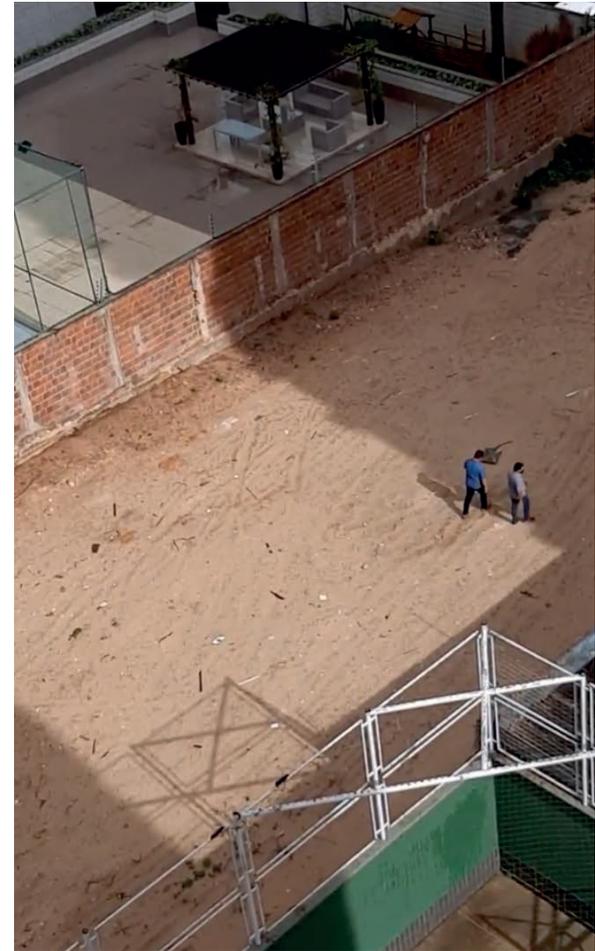
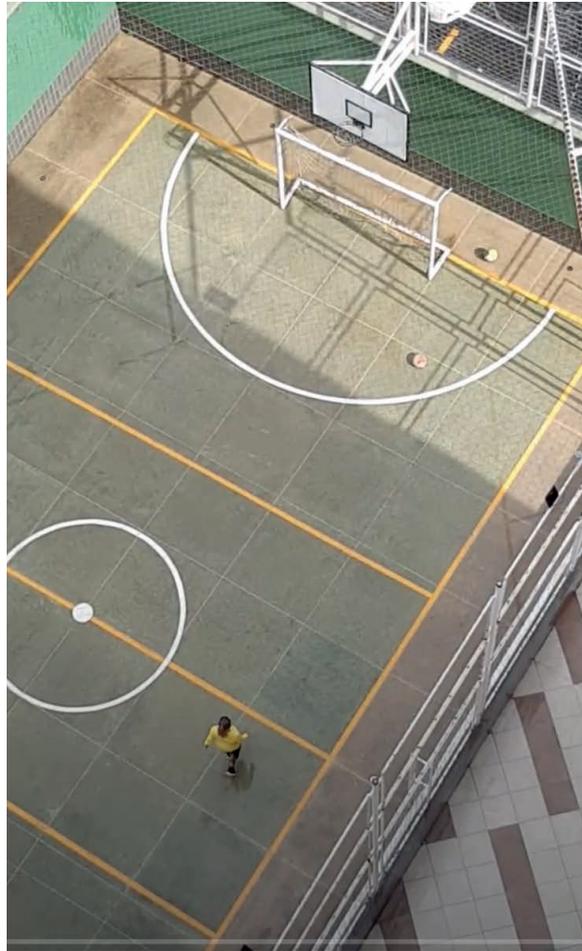


Imagem 20: Antifluxo. Fonte: André Carvalho.

Imagem 21: Frame do vídeo Andando em ciclos. Fonte: André Carvalho.

Imagem 22: Frame do vídeo Passeio no vazio. Fonte: André Carvalho.

Fortaleza, primeiros minutos do dia 29 de janeiro de 2020 2021

O mundo como vemos hoje nos convida a refletir tudo. Na verdade não nos convida a refletir nada, mas como seres pensantes refletimos sem nem pensar. Sim, paradoxal. Mas esse convite do mundo, que na verdade é nosso, nos deixa com mais dúvidas do que respostas, e esses devaneios, nesse caso guiados por um tema, vão servir de ata dos meus pensamentos, para quando voltar no tema fluxos eu começar de onde parei.

Talvez o fluxo em questão fosse de carros, pessoas, chuva ou alguma coisa do mundo exterior e o fluxo que eu penso está do lado de fora da janela, mas também está dentro.

Existe fluxo maior que o do tempo? Durante os últimos meses eu venho notando que o fluxo do tempo é finito para nós. Seja no dia que só dura 24 horas e, por mais que a gente tente que ele tenha 25 ou 26 horas, depois das 23:59 vem o 00:00 de um novo dia, ou na vida que um dia se encerra. As pessoas se aproximam do 23:59 de suas vidas de diversas formas e em diferentes velocidades, sim, o fluxo do meu tempo é diferente do seu, mas o 23:59 chega para todos e o 00:00 seguinte já não nos inclui.

Olhar pela janela e ver o sinal de trânsito abrir e fechar e o fluxo de carros que fica e vai dependendo de como ele esteja é fácil. O desafio é olhar para o outro, e também para si mesmo, e enxergar os minutos dos seus dias passando.

Sempre soubemos, mas nunca foi tão evidente como no período atual, os minutos que nos levam ao nosso 23:59 passam diferentes. Podemos estar no 10:37 e pular para o 23:59 em questão de segundos, esse segundos no tempo cronológico mesmo, mas também podemos passar anos, não no sentido metafórico, no 23:59 e ele tardar a terminar.

Olhar pela minha janela é fácil, eu vejo uns edifícios, um sinal de trânsito, carros e pessoas andando pelas ruas. Quando dou sorte vejo cachorros aproveitando o momento do dia de esticar as pernas e passear nas calçadas. O fluxo que eu vejo normalmente é feliz, seria até mais fácil falar dele. Mas o fluxo que eu vivo, é ele que eu sinto.

Rafaela Almeida Pinheiro



Imagem 23: Captura do documento Fluxos. Fonte: Rafaela Almeida.

Imagem 24: Telhados-águas-continuidade de planos em telha. Fonte: Autora.

Imagem 25: Segunda feira chuvosa. Fonte: Autora.

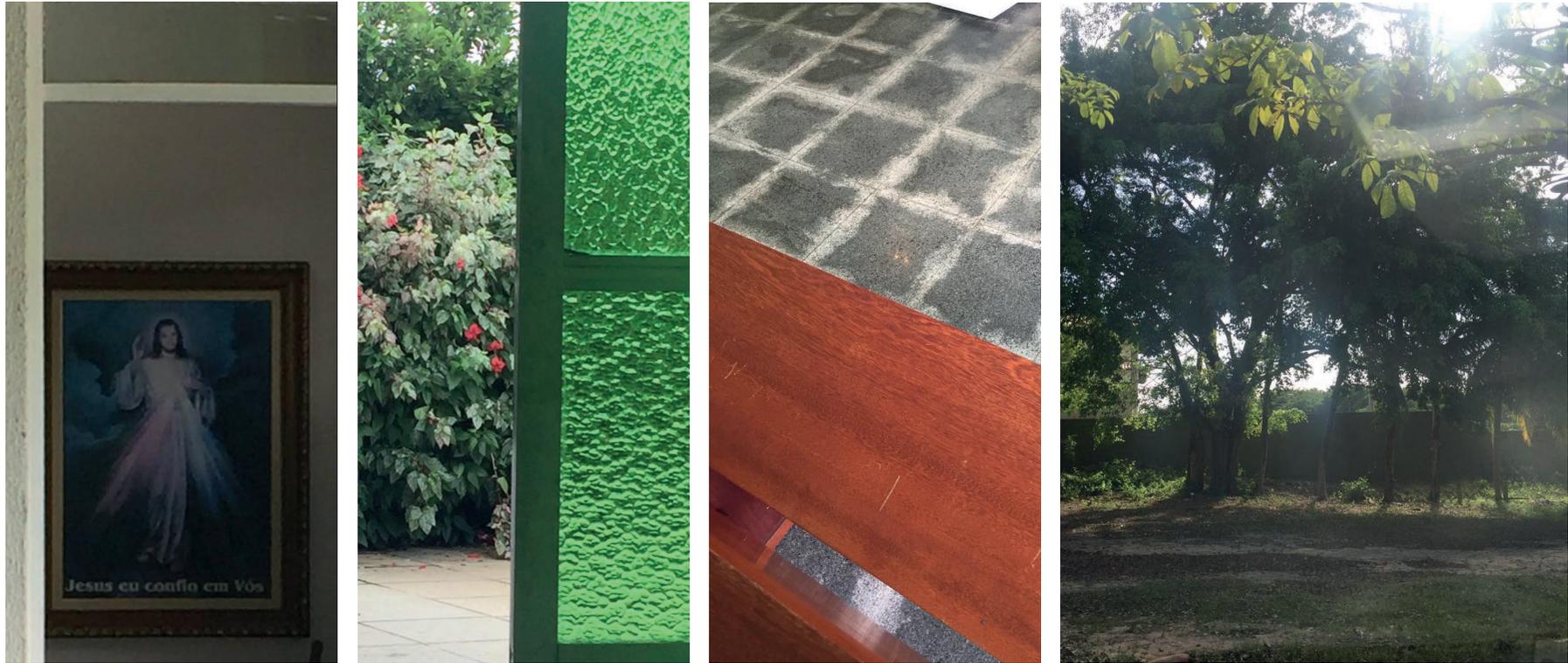


Imagem 26-29: Sequência de fotos “Precisamos estar em paz e apreciar o que está a nossa volta .  
Todos têm olhos, mas nem todos vêem. Aí está a ótica da arte” Fonte: Tania Sousa.



Imagem 30: Rua sem gente. Fonte: Rafaela Vasconcelos.

Imagem 31: O cotidiano que me falta (Guaramiranga). Fonte: Rafaela Vasconcelos.

A **pasta 01 (FLUXO)** se tornou um ponto de confluência para muitos outros caminhos, sem se restringir a uma semana específica, mas mantendo-se alimentada ao longo do mês. Isso realçou diferentes ritmos e disposições individuais em se “debruçar” sobre a proposta de reflexão, reverberando a diversidade de ritmos individuais dentro de um espaço coletivo.

Outro ponto de análise foi a plataforma escolhida. Apesar do Google Drive possibilitar o armazenamento e acesso com poucas restrições, está fora da navegação habitual da maioria dos usuários da internet, dependendo assim de lembretes ou esforços menos naturais para alimentar a pasta. Como também, é importante destacar que algumas pessoas optaram por enviar via WhatsApp, não interagindo diretamente com a pasta. No dia 25 de março, foram contabilizados 48 arquivos na pasta 01, enviados por 13 pessoas, incluindo a pesquisadora, 3 homens e 10 mulheres. De modo efetivo, os que contribuíram com a pasta representam 32,5% da amostra inicial.

## ***II - Semana 02***

O objetivo dessa etapa foi de experimentar os entornos individuais, as possíveis semelhanças e características que nos cercam na vivência na cidade a partir de um estímulo ainda não explorado: o áudio. Segui com uma abordagem mais objetiva e direcionada, a partir da linguagem previamente definida: ruídos e sons.

O período de desenvolvimento da proposta foi do dia 24 ao 28 de janeiro. De acordo com a recepção das pessoas com a mensagem anterior, fiz uma triagem com 30 pessoas (75% da amostra inicial): 20 mulheres e 10 homens que pareciam mais interessados. 80% (24) do grupo é composto por jovens acadêmicos ou recém-formados em uma faixa etária entre 23-28 anos.

Oi gente! Obrigada a todos que alimentaram a pasta, seguimos para outra semana: O exercício dessa semana é compartilhar ruídos/sons/barulhos da tua rua, por onde você percorre no dia-a-dia.

Obs: para quem não conseguiu compartilhar ainda e para quem encontrar novas relações - a pasta tá livre para ser continuamente alimentada, então não tem limite temporal. No mesmo link:

<https://drive.google.com/drive/folders/1kzJ4bLkZkQAIC3b8oAJCis8DHVDDYi7?usp=sharing>

24/janeiro/2021, domingo, 13h.

Nessa coleta, foi interessante perceber que, por meio de outra via, é possível conhecer o espaço, o estar, os contornos e entornos, despertando a imaginação em outros sentidos, fazendo-nos imergir em outros contextos, ou comuns, sem que isso aconteça por meio do recorte da fotografia, mais literal, por exemplo. Identificou-se ruídos comuns que convivemos na vivência urbana: carros, trânsito, construção e latidos, assim como sons que nos distanciam do espaço físico caótico, como os passarinhos. (*Imagem 32*)

No dia 25 de março, foram contabilizados 07 arquivos na pasta 02, enviados por 6 pessoas, incluindo a pesquisadora, 3 homens e 3 mulheres. Com efeito, somente 23,3% das pessoas contribuíram na pasta.

### III - Semana 03

Dentro do processo de coleta, o estudo do banco de dados me fez refletir sobre as mídias sociais que presenciamos, a forma, os comportamentos e o que nos conduz ao compartilhamento. Dentro do ciclo das redes sociais, seleciona-se e elege-se, por diferentes tipos de valores, um recorte/frame do seu dia ao qual se dispõe a compartilhar. A partir disso, na terceira semana, busquei como referência o tweet: uma linguagem que segue o fluxo e a velocidade do dia-a-dia na cidade, ao passo que a plataforma Twitter segue atualizada em tempo real.

Dessa forma, o objetivo era registrar através de áudios pequenas mensagens, registros, pensamentos das pessoas ao longo de um dia para possibilitar uma maior autenticidade com a vivência cotidiana, de modo menos processado e analisado, mas que somadas coletivamente poderiam construir espaço de reflexão sobre os entrelaçamentos comuns vividos. O período de desenvolvimento foi, principalmente no dia 28 e 29 de janeiro, mas foram recebidos pontualmente áudios no dia 02 de fevereiro e 8 de março.

Após duas semanas dos envios, testei realocar os envios, redirecionando para pessoas que estivessem mais propícias à proposta do exercício, mantendo 47,5% da amostra inicial, e incluindo 10

My Drive > DE ONDE VER > RUÍDOS - SEMANA 02

Name ↓	Owner
 Ruídos.wav	André Carvalho
 Pinheiros. Abril/2020.MOV	me
 Passarinhos.m4a	me
 Dos fluxos que passam pela minha janela. Engraçado pens...	me
 Chuva da varanda-brasília.ogg	me
 Audio Cachorrada - André.m4a	André Castro
 Alçar voos entre latidos e grunidos.m4a	RAFAELA VASCONCELOS

My Drive > DE ONDE VER > ÁUDIO - O QUE TU GOSTARIA DE DIZER SOBRE TEU

Name ↓	Owner	Li
 volta à rotina.mp4	Mirela Albuquerque	2
 um dia cheio de docinhos e tal.ogg	me	2'
 trecho de harry potter.ogg	me	2'
 posto de saude.ogg	me	2'
 O role de ontem.mp4	me	2'
 o meu grande amor hoje vai se casar.ogg	me	2'
 muito importante a alessandra na minha vida.ogg	me	2'
 linha tenue.ogg	me	2'
 jambo.ogg	me	2'

Imagem 32 - Registro da pasta Fluxo-Semana 02 no Drive

Imagem 33 - Registro da pasta Fluxo-Semana 03 no Drive

pessoas na rede. O convite foi enviado para 29 pessoas, uma delas encaminhou para mais 5, totalizando 33 pessoas: 19 mulheres e 14 homens, o qual 81,2% estão dentro da faixa etária entre 23-29 anos.

Assim, a partir desses parâmetros, o convite foi reduzido e direto, mas com possibilidade de ampliação e abstração: contar e compartilhar quaisquer coisas do seu dia. Optei por uma tecnologia, com grande destaque político e social devido ao alcance e praticidade: o áudio de WhatsApp. Assemelha-se a outras plataformas em alta, como o podcast e à nova rede social Clubhouse. É um tipo de contato que tece conexões e aproximações ao se utilizar da voz, da história contada e narrada.

Esse convite buscou atingir maior autenticidade, de modo menos processado e analisado, mas que somadas coletivamente podem construir no cotidiano grande espaço de reflexão sobre os entrelaçamentos comuns vividos. Foram enviadas duas mensagens decorrentes à chegada das dúvidas, a segunda serviu como guia.

Oi, me manda um áudio?

O que tu gostaria de dizer sobre teu dia?

<Obs: é pro tcc (livre, pode tudo, sem vergonha:))>

Parte 01: 28/janeiro/2021, quinta-feira, 17h.

>> só pra guiar: a idéia é compartilhar assim como o status do twitter, um stories do Instagram ou um áudio que vc manda pra um amigo - um pequeno pedaço da sua vida/cotidiano e do que aconteceu no hoje. Não precisa ser nada sobrenatural, pode ser real o que der na telha ai: um trecho de um livro que você leu, um insight, uma badtrip, algo de novo que você fez ou só mais do mesmo. Valheuuuu s2

Parte 02: 28/janeiro/2021, quinta-feira, 17h15min.

Foi uma experimentação divertida e curtida em tempo real. Sem saber no que ia dar, quais materiais chegariam, como as pessoas estavam e quais recortes fariam, as primeiras respostas e relatos me surpreenderam muito positivamente. No primeiro momento, uma das participantes revisitou a pasta e se mostrou entusiasmada com os áudios que haviam chegado; ao perceber questões do outro que nos tocam, inspiram e correspondem, mesmo que de modo fragmentado. A pasta se tornou espaço de escuta e voz com presença mais ativa das pessoas através desses relatos.

Um ponto a ser considerado na presente análise é que, pelo meu intermédio de grupo de amigos, os recortes são perpassados pelo ciclo social, idade, período de vida e contextos próximos.

Essa experimentação revelou-se de fato como um espaço comum sobre um lugar de fala compartilhado; questões que nos atravessam em meio ao confinamento; cansaço e fadiga da rotina, do trabalho, dos afazeres ou da falta delas; o sentimento de perdido, desilusão; a necessidade de começos, recomeços e rearranjos de rotina; compartilhamentos de vitórias, frustrações, alegrias ou causos que aconteceram naquele dia específico. Por exemplo: gravar um podcast pela primeira vez; uma citação de um filme que marcou o dia; conseguir realizar exercício físico depois de muito tempo; se dar conta do que tem feito conseguir manter a sanidade mental ou física; relatar a repetição de mais um dia comum, bom e simples; alegrar-se com o café da manhã com a mãe e tia; a experiência de ir pra rua; a preocupação do dia da cirurgia de sua cachorra; os desafios do trabalho no posto de saúde; recorrer à bebida alcoólica e cigarro em meio ao caos; a alegria de assistir ao jogo do seu time; o desgaste da obra vizinha que atrapalha seu trabalho; a cirurgia mais longa vivenciada. Foi interessante se ver no outro, nos dilemas, sutilezas e questões, até comuns a nós e que compartilhamos. Aos poucos, a pasta tomava forma, conteúdo e composição em um remix com elos comuns.

No dia 27 de março, foram contabilizados 23 arquivos na pasta 03, enviados por 22 pessoas, incluindo a pesquisadora, 13 mulheres e 9 homens. De fato, representando a maior adesão à pasta, com 66,6%.

As três semanas da etapa de experimentação foram analisadas e descritas resumidamente dentro da cadeia interpretativa em semiose (*Diagrama 02*).

A **pasta 01 (fluxo)** corresponde a primeiridade - a qualidade do sensível. O convite busca a abstração e sensibilidade às dinâmicas urbanas, possibilitando a virtualização de interpretações e subjetividades. No período caracterizado como “atemporal”, seguiu sendo retroalimentada durante 1 mês, aponta a diversidade no ritmo e registro individuais. É marcada como ponto inicial da experimentação, mas se torna origem, meio e fim para as reflexões desenvolvidas. É uma experiência que recorre e investiga prioritariamente o nosso imaginário urbano.

A **pasta 02 (ruídos e sons)** se refere a secundidade - acontece no aqui e agora, no momento exato que é feito e gravado, refletindo a própria vivência com sinais

da experiência cotidiana. O convite é estabelecido com um parâmetro específico: o áudio, que se conecta a instantes específicos do entorno. É um estímulo para a percepção espacial da cidade e se identifica o comum a partir da imersão em contextos urbanos do outro.

A **pasta 03 (o que tu gostaria de dizer sobre teu dia?)** representa a terceiridade - uma mediação do cotidiano pessoal por meio da ferramenta do áudio ao qual é escolhido uma lente do que se deseja compartilhar. É estabelecida uma relação de temporalidade entre os compartilhamentos: a ação se faz no seu sentido completo quando vivenciada em “tempo real”, semelhante ao acompanhar o “status” do outro, por ter um tempo limite em que o significado faz sentido. Compõe o tipo de compartilhamento instantâneo, vinculado ao ritmo, velocidade e fluxo do cotidiano. Essas são as principais características do tipo de sociabilidade tecidas em mídias sociais e estabelecidas na pasta dada à semelhança da linguagem e temática.

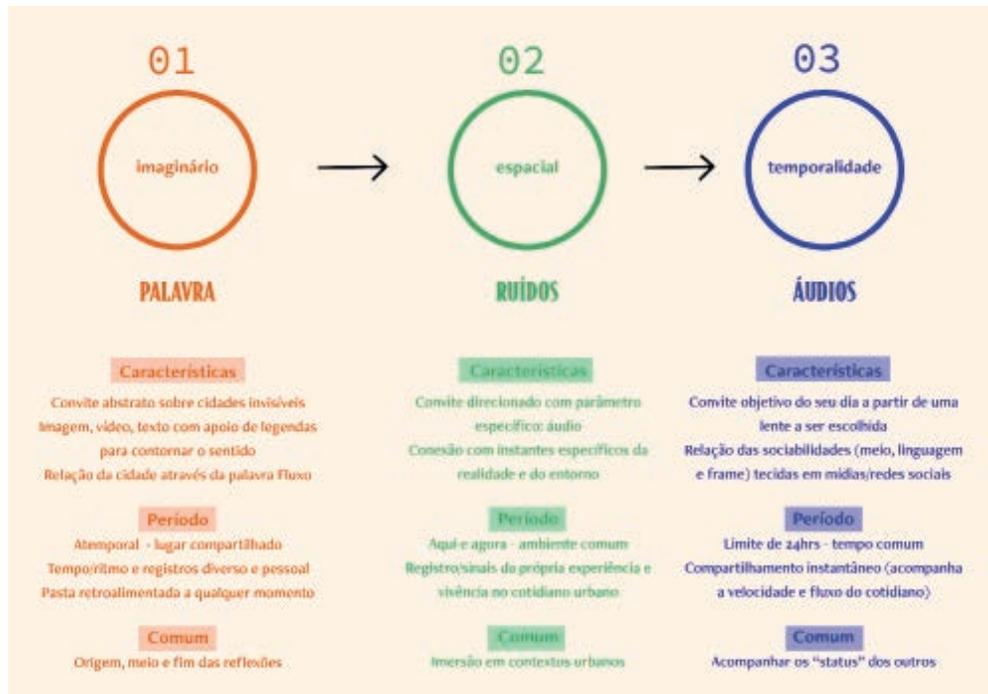


Diagrama 02 - Síntese Etapa Experimentação - Tecnologia de banco de dados em pasta aberta

# Procedimentos

## 2.1

### *Etapa de produção*

O objetivo dessa etapa constituiu em projetar, lançar e expor o material da pasta em diferentes contextos e ações na cidade, de modo físico e virtual, como forma de alcançar limites que extrapolam a rede formada pelo WhatsApp e o banco de dados. As ações aconteceram em tempos distintos, entre fevereiro e março de 2021. A linguagem escolhida para os artefatos criados foram em narrativas audiovisuais.

#### **I - Ação 01**

A primeira ação consistiu na montagem de uma narrativa em audiovisual, a partir dos materiais coletados, e na projeção desse vídeo na fachada de um prédio vizinho, no bairro Aldeota, no dia 04 de Fevereiro de 2021, quinta-feira às 21h30min com duração de aproximadamente 3 min. O vídeo pode ser acessado no **canal Cidades invisíveis** no Youtube ou pelo link <<https://youtu.be/u9NY2NVWzWg>>

Pretendeu-se experimentar nas condições concretas da cidade, os sentidos do comum e os limites físicos impostos pelo isolamento de modo seguro (*Imagem 34*). Ver histórias narradas e imagens tão ordinárias projetadas na cidade colocam à tona o cotidiano, o comum, o corriqueiro, o basal que compõe as nossas sociabilidades e vivências urbanas. É dar presença política e espacial na cidade para o diálogo direto com a nossa humanidade e subjetividade. Também, essa narrativa ressalta as possibilidades de convivência, de compartilhamento e de comum a partir do som e da imagem projetada, recurso recorrente na atual cidade pandêmica, como o exemplo do projeto @mostratuaarte e <<https://www.mostratuaarte.com/>>. Não foram coletadas percepções dos vizinhos de bairro por medidas de segurança. Para gerar repercussões mais tangíveis, publiquei o vídeo editado nas redes sociais, ação descrita na

ação seguinte e visualizada nas (*imagens 39 e 40*)

Esse tipo de montagem e visualização apresenta particularidades por extrapolar os limites do computador: a escala da projeção; a relação entre formato vídeo e volumetria prédio; os elementos de fachada na edificação, como a localização das esquadrias, os atributos do projetor que determinam as possibilidades e recursos a serem explorados, como tipo e resolução da imagem, tamanho e a velocidade das palavras. Essas conclusões e aprendizados foram após-realização quando pude ver que alguns frames perderam resolução ou legibilidade; o enquadramento do vídeo vertical poderia ter sido mais bem explorado se alinhado aos limites da fachada mais escura; o recurso da tipografia em movimento, ou motion graphics, ganharia mais pregnância do que algumas imagens.

A narrativa se inicia com uma vinheta montada a partir da sequência de imagens de numerais encontrados na paginação da rua (*imagem 35*). Em seguida, se inicia a sobreposição de áudios e imagens com sensações do dia, mixando principalmente a Pasta 01 (Fluxo) e Pasta 03 (o que tu gostaria de dizer sobre teu dia?) (*Imagem 36*). Com a sequência de áudios e relatos, a percepção que dar é da aproximação com as sutilezas e atividades corriqueiras e diárias. São utilizadas composições e entradas e saídas das imagens em acordo com o ritmo dos áudios. Por exemplo, a partir do 0:55, é utilizado de imagens que remetem à história narrada para ilustrá-la: a história do pé de jambo, gravada por Mariana Araujo, cratense, é ilustrada com folhagem, vegetação, imagem interiorana com cadeira na rua (*Imagem 37 e 38*). Entre histórias, é inserido recortes de frases de jornais e vídeos gravados que remetem à limpeza e ao isolamento, como também ao fluxo da cidade.

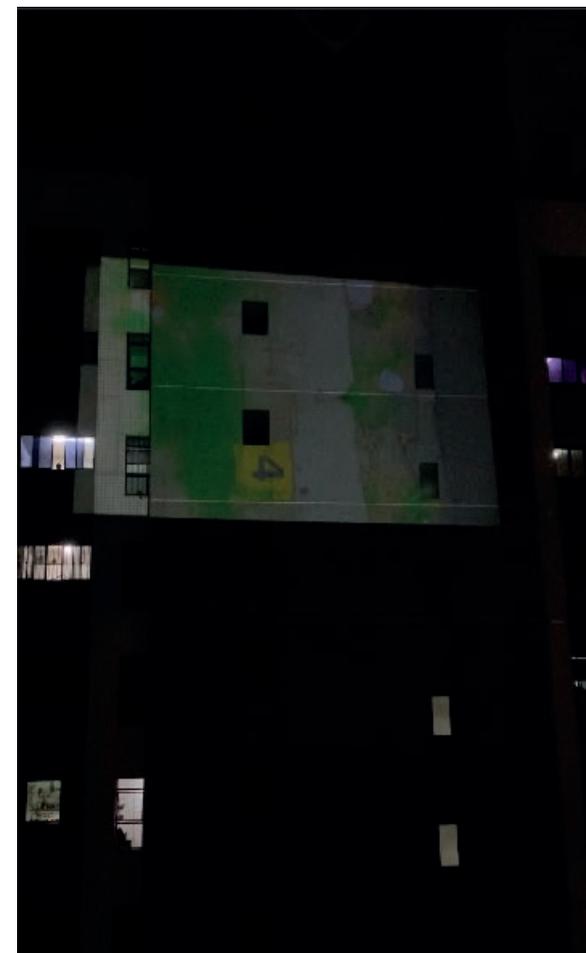


Imagem 34: Registro da projeção no local

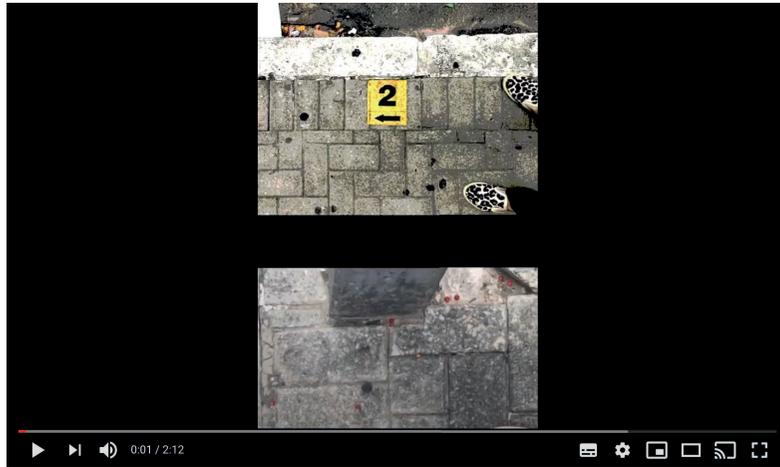


Imagem 35-38 - Captura de tela do vídeo Capítulo 02 - Montagem

Link: <<https://youtu.be/8LxH7vGIO7k>>

## II - Ação 02

A segunda ação abrangeu a publicização dos vídeos em mídias digitais. Essa proposta entra em consonância à “cidade digital” que percorremos de modo intensivo durante o isolamento social. O objetivo principal era identificar as repercussões de narrativas nesses espaços, que recebeu ainda mais atenção no momento atual por representar o principal lugar de encontro, convívio, partilha diária, conflito e disseminação de ideias. Diante disso, exploramos esse lugar comum, como espaço propício ao diálogo sobre sociabilidades e vivências cotidianas urbanas.

A primeira publicação, de 08 de fevereiro, segunda-feira, no Instagram, visou testar a nova ferramenta de vídeo de 15 segundos “Reels” com frames da projeção e destacando a ação como processo desse trabalho. (Imagem 39) O vídeo (Imagem 40) é a gravação da ação 01 (projeção) e continha a legenda:

“comecei uma série de experimentações para o tcc a partir de banco de dados sobre elos comuns entre nós e as relações invisíveis com a cidade nesse momento de reclusão com pessoas maravilhosas (grata desde já, o canudo é nosso rsrs) - amanhã vai o vídeo completo no igtv - quem quiser contribuir (venham!!) chega por dm que eu mando a pasta aberta”.

Apropriou-se do paralelo entre ação em tempo real e a ação gravada, decupada e montada para criar uma expectativa sobre as publicizações das ações. Mesmo com a perda na qualidade da imagem e áudio, o vídeo cumpriu bem a função. A legenda também atende a essa intenção do por vir, ressaltado nos vários questionamentos feitos durante os convites semanais da Etapa de experimentação.

Alcançou, no dia 27 de março, 536 visualizações, 48 curtidas e 11 comentários. Essa métrica surpreendeu as expectativas, revelando novas possibilidades de abordagem e inserção da cidade e do urbano no cotidiano e imaginário. As principais repercussões em comentários foram de entusiasmo e curiosidade para as próximas experimentações e o que viria pela frente. Também, perguntas de onde estava o vídeo publicado na ferramenta IGTV, como prometido.

A segunda publicação, no dia 11 de fevereiro, quinta-feira, na ferramenta “IGTV” no Instagram, se referia ao vídeo na íntegra, sem perdas de qualidade. (Imagem 40) - link <<https://youtu.be/8LxH7vGIO7k>> O alcance do vídeo, conferido no dia 27 de março, foi de 128 visualizações e 9 comentários. Os principais comentários foram das pessoas que participaram do vídeo com respostas positivas que acharam muito belo a montagem final.



Imagem 39: Vídeo 01 (projeção) 'Reels' no Instagram

Imagem 40: Vídeo 02 (montagem) 'Reels' no Instagram

Imagem 41: Vídeo 01 (projeção) Youtube <<https://youtu.be/u9NY2NVWzWg>>

### III - Ação 03

<sup>9</sup> O coletivo é coordenado pela professora Milena Szafir do curso de Cinema e Audiovisual da UFC e se aprofunda na área de montagem com experimentações práticas - técnicas, tecnológicas e estéticas. Participantes da ação: Caio da Silva, Marina Sousa, Milena Szafir, Nilo Barreto, Wilker Paiva, e os intérpretes de libras: Bianca Farias e Samuel Santos

<sup>10</sup> MaskVide é um projeto de coleta, via email, de selfies com máscara para arte coletiva

A terceira ação foi realizada, junto ao coletivo Intervalos e Ritmos<sup>9</sup>, no festival Mostra o Teu! na web, no dia 18 de março. Subvertendo o formato live, a proposta do coletivo #ir! é realizar sonoro-videografias ao vivo explorando montagens em tempo real online sobre a neo-biopolítica. Da série “Do Prometeu Moderno ao Prometeu Contemporâneo” no episódio “MaskVide Reloaded”<sup>10</sup>, a performance é uma re-animação e re-montagem da interação entre o Prometeu moderno, Frankenstein, e o Prometeu contemporâneo, a Inteligência Artificial.

A ação durou aproximadamente 20 minutos e foi composta por: declamação de um texto, vinhetas, montagem sonoras, inserções de áudios sobre cotidiano no Covid-19 - coletados na pasta aberta De onde ver pela pesquisadora -, selfies mascaradas - do projeto Maskvide - e tradução simultânea em Libras (*Imagens 42 - 45*). Optou-se por experimentar de modo íntegro a imagem dos intérpretes, diferentes das recorrentes traduções onde é disposto na tela um pequeno espaço marginalizado para essa função. A imagem de Bianca e Samuel compuseram a performance, com a mesma hierarquia formal e simbólica, dos outros elementos da cena.

No processo de montagem em tempo real, havia incerteza de como seria a saída final das imagens sobrepostas, sons, filtros, camadas, pois apenas quem fica na montagem tem a visualidade do todo. Como em uma orquestra e banda, cada um tem o seu ato e se torna grandioso ao ver a obra completa, somada, montada. Para tal, é requerido uma organização inicial e alinhamento interno para saber a hora de parar, entrar, sair, pausar, abaixar ou continuar. Por isso, realizamos previamente 1 reunião de brainstorm e 2 ensaios para testar ferramentas e sincronias. Também, como experimentação artística, tivemos abertura para a fruição do ato em si por parte dos participantes. A ação, como resultado e processo, tencionou limites, a nível conceitual, estético e tecnológico relevantes acerca das nossas sociabilidades sob Covid-19: lives durante o confinamento, espaço dos intérpretes, inteligência artificial, cotidianos pandêmicos, o uso da máscara como medida de proteção.

Sob essa perspectiva, um dos aspectos que se tinha interesse de incorporar na estética e na proposta da montagem em tempo real eram os conflitos tecnológicos, de conexão por exemplo, que permeiam o universo digital. Na ação, tivemos problemas de transmissão para Youtube, resultando em muitos ruídos visuais, prejudicando a inteligibilidade do ato. Essa foi pauta importante de discussão pós-performance

pois prejudicou a inteligibilidade em libras, bem como a necessidade de alguém em contato direto com o grupo, visualizando simultaneamente o vídeo em tempo real para avisos de como está ocorrendo a transmissão. Também, o uso de filtros na imagem dos intérpretes impôs um limite de contraste entre mãos, corpos e vestimenta para preservar a leitura dos sinais.

A live teve 32 visualizações. As primeiras impressões recebidas da ação foram elogios à temática, ao texto e à incorporação da imagem dos intérpretes; proposta de incluir erros ou falhas propositais, para além das falhas recorrentes de conexão, ao longo da declamação para ficar menos fluído e mais adequado ao diálogo com inteligência artificial; questionamentos da inteligibilidade e comprometimento da mensagem final para surdos, e dificuldade de apreciar as imagens devido à instabilidade da transmissão.

Devido aos problemas técnicos, optou-se por registrar essa ação com a decupagem dos melhores momentos da live - considerando a boa conexão e inteligibilidade dos sinais e sons - e foi montado pelo coletivo #ir! um novo vídeo com os trechos e inserção de outras imagens com duração de 5:13 <<https://youtu.be/6UCoYsRBGQQ>>.

O início do vídeo realça a importância hierárquica, formal e sonora, da tradução em libras, mantendo-se durante quase 2 minutos em silêncio com a passagem de vinhetas e a interpretação em libras do texto de apresentação que consta na descrição do vídeo. No minuto 1:49 inicia os trechos da live.

Como ação coletiva, o projeto em si ganhou força ao convergir e encontrar eco com discussões comuns. Unir, não somente nas coletas, mas também na produção com outros demonstra a potência do criar junto e fortalece a experimentação. As vozes do cotidiano, somadas a outras vozes, rostos, sons compõem e reverberam a complexidade social da vivência urbana.



Imagem 42 e 43 - Vídeo Live Mostra o teu, 18 de março via Youtube -

Vídeo editado < <https://youtu.be/6UCoYsRBGQQ>>



Imagem 44 e 45 - Vídeo Live Mostra o teu, 18 de março via Youtube -

Imagem 46 - Vídeo editado < <https://youtu.be/6UCoYsRBGQQ>>

# *Emergência*

## **3.1**

### *Etapa de reflexão*

O objetivo dessa etapa é mediar e contornar a discussão sobre o comum desenvolvida durante o projeto de modo comunicável e inteligível. Assim, foram criados artefatos em diferentes linguagens - textual, imagético e audiovisual. Desde a proposição inicial de projeto, o principal intuito foi em afetar as sociabilidades e a capacidade de se relacionar com o espaço, consigo e com o outro, tornando-se premissas e estratégias para produzir o comum. O desenvolvimento dessa etapa se iniciou concomitante às primeiras iniciativas da Etapa de Produção, acontecendo entre janeiro e março de 2021.

Cada ação teve um direcionamento específico para quem seria alcançado e foram realizadas em três momentos: (i) cartas ficcionais, trocadas com uma pessoa desconhecida em um correio virtual, dispondo da temática do trabalho; (ii) foto-recorte do espaço e do entorno que me afeta, direcionado para os leitores desse trabalho; (iii) performance que representa a minha doação ao ato compartilhado, desenvolvido a priori para os alunos de uma disciplina optativa, e em um segundo momento publicado abertamente nas redes sociais.

#### **I - Cartas ficcionais**

O objetivo principal dessa ação foi refletir sobre a proposição de projetos que estavam em construção e desenvolver o tema pelo diálogo anônimo sobre cidades invisíveis. Utilizei essa possibilidade através de um pseudônimo durante um correio de cartas virtuais, via email, promovido pelo perfil do instagram @ascartasesusnomes.

O sistema de troca de cartas funcionou por 15 dias, iniciando no dia 28 de janeiro, quinta-feira, e encerrando no dia 12 de fevereiro, sexta-feira, com um encontro de revelação via Google Meet. Escolhi me chamar Irene e me correspondi com Lana Medeiros. O correio estabelecia a regra de até 3 dias para envios.

Para compor o meu pseudônimo, me compus do aglomerado de dados - áudios e imagens coletados - a fim de aglutinar o sentido de comum em minha narrativa. Assim, para a primeira carta, escrevi sobre o imaginário urbano proposto e enviei anexos de imagens (*Imagem 02, 04, 07, 13,30, 31 e 48*) para apoiar o entendimento.

Belo Horizonte, 21 de março de 2021

Querida Lana,

Os dias de reclusão em casa tem se intensificado. Essa mistura de estar dentro/fora da cidade têm me feito revirar e mergulhar em uma busca interior. Tenho refletido que de onde estivermos, trazemos em nós a cidade que somos e já fomos, eu por exemplo, levo comigo a minha infância na casa dos meus avós, deitada no pé de jambo florido e rosado no Crato, os meus trajetos comuns rumo ao metrô da rua dos Pinheiros em São Paulo e uma cerveja gelada no Maleta em Beagá de vista para aquele mercado que mais parece uma igreja, mesmo não podendo ir até lá nesses tempos estranhos.

Depois do meu retorno de Pernambuco, um filme roda na minha cabeça dos meses em que estive lá. Encontrei naquela cidade diversa uma liberdade que nunca tinha vivido! Sinto que às vezes minhas lembranças se misturam com cenas que até não vivi e aos meus desejos do agora e aí cultivo em mim lugares fictícios que me mantêm viva em meio ao isolamento.

Queria saber de você.. você tem lugares fictícios que você recorre? As vezes eu encontro nos livros, mas também tenho me alimentado de sutilezas do dia-a-dia. Senti muito forte que você seria a pessoa ideal para entrar nessa viagem comum em busca das cidades invisíveis que nos habitam. Tô te mandando junto registros que fiz nos últimos tempos.

Abraço caloroso e saudoso,

Irene.

Ps: sua vó Medeiros irá nos levar a um bom destino.

Carta 01: 29/janeiro/2021, sexta-feira, 17h57min.

Espírito Santo, 23 de março de 2021.

Querida Irene,

Alegrou-me muito receber sua carta. Coincidentemente, ela chegou até mim no exato momento em que tenho buscado refúgios para escapar da crueza dos dias. Confesso que os livros são os meus preferidos, mas me surpreendeu e muito agradou descobrir outras possibilidades para essas viagens.

Gostei de saber dos lugares onde estive, dos registros que fez (em especial a inusitada declaração

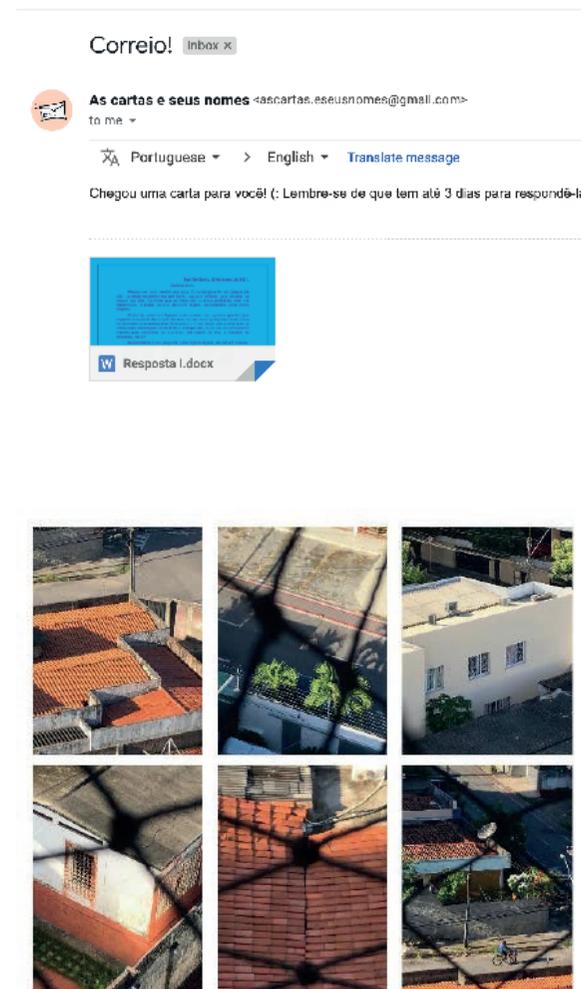


Imagem 47 - Captura de tela email recebido.

Imagem 48 - Vista da janela quarentena - Foto: Autora.

de amor em um muro qualquer) e mais ainda da liberdade experimentada em Pernambuco. O seu relato veio ao encontro da minha alma sedenta por se sentir livre o tempo todo. Acho que o confinamento imposto pela pandemia fez aumentar, em alguns de nós, a vontade de liberdade, não é? Respondendo à sua pergunta, visito alguns lugares, de vez em quando. Eles não são propriamente fruto da minha criatividade, mas de sonhos que eu tinha quando criança. Com o tempo, foram se tornando cada vez mais raros até não sonhar mais. E, em dias difíceis, são uma espécie de esconderijo. As sutilezas nos dias..!! Amo! Quais são as suas preferidas? A minha é, entre outras tantas, contemplar a beleza dos extremos do dia. São os meus momentos de êxtase. Me encham de esperança, energia e silêncio. Quero saber mais sobre você sentir que eu sou a pessoa ideal para a viagem em busca das cidades invisíveis. E também a história por trás do nome Medeiros. Abraços fraternos, curiosos e dispostos a muitas viagens.

Lana.

Resposta 01: 01/fevereiro/2021, segunda-feira, 21h38min

Passados 3 dias para receber a resposta, pude perceber o ritmo diferente da troca de cartas em relação à noção temporal das correspondências da internet. Assim, como o correio só valia por 15 dias, tentei aproveitar cada carta como oportunidade para enviar o máximo de informações, e caminhos possíveis de diálogo, para o entendimento da correspondente e para conhecer mais a fundo da sua realidade fictícia. As correspondências estavam acontecendo em paralelo à coleta de dados da pasta, então enviei novamente por anexo, nesse caso, um áudio da pasta 02 - ruídos gravado por mim denominado “Passarinhos”.

Belo Horizonte, 24 de março de 2021.

Querida Lana,

Fazia muito tempo que não me conectava por esse meio. Não sabia quando e em quanto tempo exatamente chegaria uma resposta..

Pensar nessa mudança temporal e de ritmo de funcionamento me faz relacionar com a experiência de confinamento e reclusão: mesmo potencialmente estarmos em condições semelhantes, temos formas distintas e diversas para viver o dia, assim como sentir o mundo externo. Achei que experimentar essas outras formas de sentir o mundo através das cartas poderia ser muito interessante, e compartilhando coisas diversas do nosso dia-a-dia por meios não convencionais poderia nos levar a horinhas de descuido como diz Guimarães Rosa.

Como tem sido suas formas de olhar para esse mundo externo? Confesso que muito me impactou (e ainda impacta!) o efeito de estar conectada em meios tão saturados como as redes sociais, me direcionar para outros tipos de contato (como aqui) são como os esconderijos que você comentou, espaçados, mas cheios de presença. Inclusive o nome Medeiros na verdade eu relacionei a Martha Medeiros (hahah) que ela tem olhares muito atentos e sutis sobre o cotidiano que descem como um cafezinho.

Que bom que gostou dos relatos, vou mandar mais, que nos sirva de apoio a esse momento. Manda você também, adoraria ver sobre os extremos do seu dia e as sutilezas presentes.

Eu adoro me aventurar na fotografia... mesmo de celular. Parece que o mundo se fecha ali naquele detalhe ou naquele ponto muito interessante e aí já me leva a outra coisa... viajo nas correlações... gosto dessas liberdades que se apresentam às nossas mãos..

Outra coisa que tem me feito bem, é escutar os passarinhos na janela de casa ou quando vou andar de bicicleta cedinho da manhã. Juntos.. fazem um grande hin que fazem nossos olhos diminuírem a pressa pela atenção e concentração.. inclusive eu ouvi uma perspectiva muito interessante sobre Estética, como sendo a forma como a gente acolhe o mundo e a potência da vida e o autor (Enrique Dussel) traz o canto do pavão que é a forma como ele se apresenta a beleza do nascer do sol. Bonito né? Pensar de que formas a gente se coloca pro mundo e acolhe a beleza dele. Que relações você faz sobre cidades invisíveis? Eu penso muito no sentido de vivência (passadas, percursos, e registros disso), nos saberes que a gente faz para nos encontrarmos nessa confusão que são as cidade, e também muito forte são sentimentos abstratos que a gente encontra na própria cidade: medo, desejo de liberdade, opressão, conforto.. Como compartilhei com você essa temporada que passei no Pernambuco, especialmente em Recife. Um calor humano, intenso de vivência coletiva, o bairrismo, o carnaval (eu amo!!), o sotaque.

Abraços!

Ps: espero que esteja curtindo essa viagens! (E os passarinhos!)

Irene.

Carta 02: 02/fevereiro/2021, terça-feira, 18h59min

Espírito Santo, 14 de abril de 2021.

Irene,

Perdoe-me pela demora em respondê-la! As coisas por aqui andam apressadas e os dias se vão sem que eu os perceba, muitas vezes.

Gosta também de literatura? Suas duas referências na última carta me despertaram para esse

gosto especial que tenho pela leitura. E tão negligenciado pelas muitas tarefas e compromissos aos quais nos submetemos. E quando não, por vezes, nos pegamos no desperdício das horas, navegando, navegando...

Me corresponder com você, escrever as cartas, aguardar a resposta, sentir os dias.. tudo isso está me fazendo rever hábitos. Preciso urgentemente me libertar.. rrsrs. A prisão na qual me encontro me sufoca e já não suporto mais. Quero a liberdade dos pássaros! Quero cantar livremente! Fiquei horas ouvindo o som dos passarinhos que você me enviou. E foi terapêutico.

Você perguntou como tem sido meu olhar para o mundo externo. Respondo com uma foto que tirei há uns dias. Ela lhe dirá tudo.

Parece-me que temos muito em comum! Sabe que um dos meus projetos futuros é mergulhar no mundo da fotografia. Há momentos em que gostaria que meus olhos fossem lentes da câmera e pudessem congelar momentos eternamente.

Vou me despedindo por aqui. Espero receber notícias suas em breve.

Até mais! Meu desejo é que você tenha à sua volta muitos cantos de passarinhos! Abraços, apressados, mas desejosos de liberdade.

Lana.

Resposta 02: 11/fevereiro/2021, segunda-fera, 10h23min

Esse exercício foi muito importante para clarear as ideias que eu estava debatendo sobre as cidades que carregamos conosco e testar outros meios e pessoas em um diálogo direto sobre a temática. Também, foi possível testar um caminho de conhecer a realidade urbana de modo virtual, em tempos diferentes, com características ficcionais. A principal dificuldade de estender o diálogo e adquirir mais dados foi devido a questão operacional e disponibilidade em relação ao tempo estipulado de correspondência. Apesar disso, foi interessante perceber que na última resposta, existiu envolvimento e interesse por parte da correspondente em encontrar, a partir dos seus recursos, entorno e cotidiano, representações visuais para o seu entendimento de cidade.

No dia do encontro revelação não pude estar presente de maneira síncrona, mas nos conhecemos em seguida pelo WhatsApp. Com troca de mensagens e áudios, apresentamos uma à outra as idéias, dúvidas e curiosidades que surgiram ao longo das correspondências. Hellen é carioca e mora no Rio de Janeiro a um bom tempo,



Imagem 49 - De que lado. Anexo enviado por correspondente

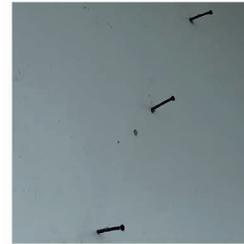
mostrou interesse em saber se os personagens/pseudônimos tinham características inventadas, ficcionais ou propriamente nossas, porque relatou dificuldade em criar histórias ficcionais. Teve dificuldade em entender o “tom” ao que estava me referindo sobre as cidades, apesar de ter gostado da experiência. Um obstáculo a que ela se referiu foi no cumprimento do prazo estabelecido, dentro de 3 dias, e por ter sido autorizado pela organizadora a continuar, refletiu sobre as segundas chances que temos na vida

## ***II - Foto-recorte***

O objetivo principal dessa ação foi compor um acervo visual do meu isolamento como forma de comunicar os principais temas comuns da pasta aberta: distanciamento, desgaste, aglomeração, caminhos e descaminhos, cansaço e belezas do agora. Através do recurso da fotografia, registrei desde janeiro, mas principalmente em março de 2021, detalhes e minúcias que compõem o lar. Essa atividade não tinha um público específico, mas para servir de material para o discurso do trabalho. É composta por uma série de imagens relacionadas entre si e diagramadas sob um grid em 8 painéis (Imagem 08-15). O trabalho é uma referência ao exercício “Finders”<sup>11</sup> do livro *Learning by Heart: teachings to free the creative spirit*<sup>12</sup>, de Corita Kent e Jan Steward.

<sup>11</sup> Proposta de montar a ferramenta do “visor”, semelhante à câmera. Ao tirar as coisas do contexto, permite-nos ver e aprimorar nossas habilidades de olhar rápido e tomada de decisão visual, enquadrando elementos mais importantes e de maior atenção.

<sup>12</sup> KENT, Corita; STEWARD, Jan. *Learning by Heart: teachings to free the creative spirit*. New York: Allworth Press, 2008.



Se isolar sem se ferir, é possível?



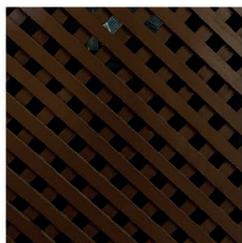
Energia desgastada. Retroalimentada.



Aglomeração. O sufoco concentrado.

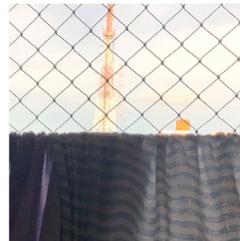


Andar entre o equilíbrio e a queda





O descanso também cansa.



Esperar passar.



Caminhar entre luz e sombra.



Há algo maravilhoso acontecendo agora.

### III - Performance

Essa atividade aconteceu em fevereiro de 2021, durante a disciplina conjunta de Tópicos Avançados em Design Gráfico e Vídeo-Arte, ministrada pela Profa. Milena Szafir, composta por alunos do Design e do Cinema e Audiovisual da UFC. O objetivo desse exercício era realizar, com a temática do COVID-19, uma performance em áudio visual, utilizando-se das referências mostradas em sala de aula e utilizando o software Clipchamp, editor de vídeo online. Com a convergência na temática, utilizei essa atividade como mais um artefato projetual baseado nas reflexões do banco de dados. (Imagem 50 e 51 - link <https://youtu.be/WB-6kaNKzNo>)

Produzido durante o carnaval pandêmico, a Performance foi composta por imagens da pesquisadora se pintando com cores e brilho e com declamação de um texto reflexivo. Apropriei-me do não-estar vivendo a cidade e o carnaval, para ocupá-lo de modo afetivo, desenvolvendo um texto que fala sobre a identificação da cidade comum que se projeta com o banco de dados. O texto relata questionamentos, emblemas de alteridade, dilemas do tédio e do tempo, resoluções para manter a sanidade, o medo e a busca por respostas, saídas ou esperança, sentimentos esses que se exacerbam, ou surgem, no período de confinamento. Assim como as reflexões tiradas nessas ações, o entendimento do comum na pasta aberta só se apresenta no ato de estar, participar, integrar e compartilhar. Os sentimentos e as respostas que vieram durante esse processo - medo, euforia, dúvida, receios, coragem, surpresa - só surgiram da disponibilidade e da presença em estar em contato com o espaço, consigo e com o outro.

O vídeo foi publicado no dia 23 de fevereiro, terça-feira por volta das 22h. Alcançou, conferido no dia 27 de março, 327 visualizações e 22 comentários. A repercussão foi muito positiva. Os principais comentários durante a aula foi sobre a montagem das imagens alinhadas ao tempo da fala, a profundidade do texto que foi potencializada pelo tom da declamação. Na publicação, foram muitos comentários de surpresa e elogios à estética, aos questionamentos gerados e aos incômodos positivos gerados dentro da rede social. Uma delas buscou conversar sobre o vídeo no WhatsApp por achar curioso a performance.

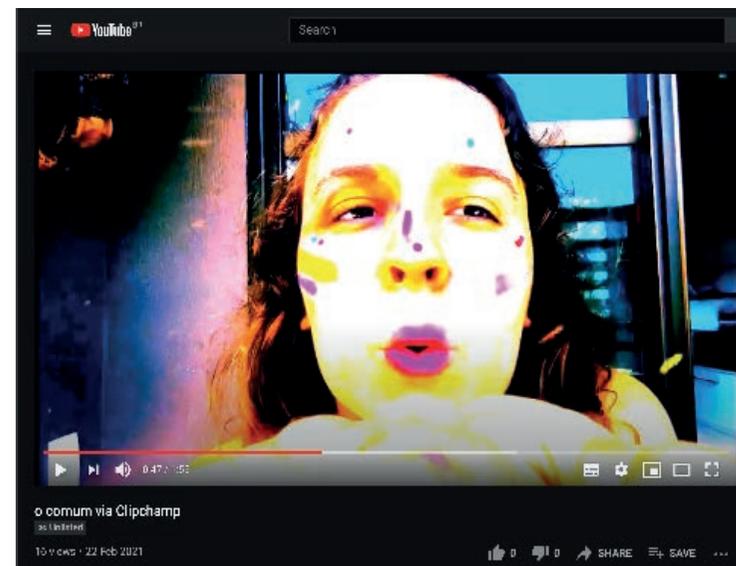
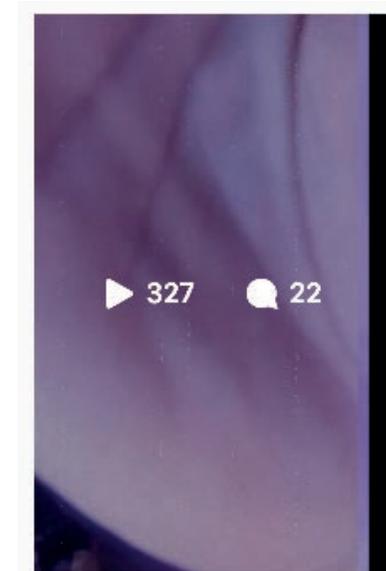


Imagem 50: Vídeo 03 (performance) 'Reels' no Instagram

Imagem 51: Vídeo 03 (performance) Youtube < <https://youtu.be/WB-6kaNKzNo> >

Que tipo de sociabilidade se projeta em uma pasta aberta?  
Como a passagem do tempo passa por você?  
O que que a gente carrega na gente e coloca à disposição do  
outro? A gente seleciona, poda, filtra? Para o que que a gente  
se coloca à disposição?  
A repetição da quarentena se apresenta e nos coloca em  
questão  
como se debruçar sobre os dias,  
sobre o tempo,  
sobre o outro.  
O respiro da rotina ao se prolongar na janela,  
os telhados vizinhos,  
os afazeres de outrem.  
O que é diferente da mesmice do dia  
no fluxo da vida através da natureza  
no tempo lento  
no cotidiano árduo  
na velocidade do sol  
no ciclo da lua  
no tempo da construção  
no momento do trabalho  
na atividade do dia  
no descanso do dia  
ou na resposta encontrada?  
Ao final de tudo, só consigo concluir que o importante é  
seguir  
Continuar a trilhar  
Continuidade para a chegada de outro estado

*A resposta só se apresenta no ato.*

## *Considerações finais*

Sob a intensa crise sanitária, política e social que estamos a viver no Brasil, é difícil colocar na balança o peso do projeto em meio a urgência de tantas demandas. No percurso da sobrevivência, são realocados valores e significados para outras proporções. Entretanto, a fruição, a arte e o coletivo mantêm-se como fonte de esperança, mesmo que caminhe, assim como o projeto, entre o efêmero, ou até insignificante, e o potente que ampara. A execução de um projeto de design nessas condições que inclua a subjetividade das pessoas, inclusive a da própria pesquisadora, só se tornou possível ao incluir um fator determinante do encontro: o processo de se nutrir conjuntamente.

Assim como requisito do comum - a presença do ato, a atenção para o agora, a subversão das fronteiras e dos limites técnicos e estéticos -, o projeto se desafiou para manter-se em desenvolvimento e em construção sob a complexidade do contexto. Como sobrevivente ao ano difícil, o projeto reflete o erro, a pausa, a intensidade, a repetição, o recomeço, o cuidado e o comum. Encontrar maneiras seguras e possíveis de realizar o encontro desse projeto foi um convite final para a vida, comum, vista no agora, no outro e onde habitamos.

O design, como mobilizador desse debate, configurou estratégica e visualmente a potência das experimentações. Articular diferentes dispositivos e narrativas simultaneamente a fim de mobilizar o outro é ser um agente transformador de um modo de vida mais habitável. É importante destacar que a construção de valores e comum alternativo se concretizou ao estabelecer parâmetros afetivos na análise e produção, diferente dos modelos hegemônicos pautados no consumo. Busquei estabelecer dentro dos limites possíveis, a cultura da vizinhança, que valoriza vozes ativas e heterogêneas à medida que é construída coletivamente uma idéia comum.

## *Referências bibliográficas*

BARROS, Fabiana de. Fiteiro cultural: novos desdobramentos. In: BARROS, Fabiana de, ABERTO [OPEN]: Fiteiro cultural. 2a ed. revista e ampliada. São Paulo: Edições SESC, 2017. Disponível em: <<https://issuu.com/edicoessescsp/docs/fiteiro-cultural-trecho>>. Acesso em: 12 out. 2020.

BEIGUELMAN, Giselle. Da cidade interativa às memórias corrompidas: arte, design e patrimônio histórico na cultura urbana contemporânea. Tese (Livre-docente - Departamento de História da Arquitetura e Estética do Projeto) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

BERMAN, Marshall. Tudo que é sólido desmancha no ar. A aventura da modernidade. Ed. De Bolso. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 2007. Não paginada.

BONSIEPE, Gui. Design: Do material ao digital. Florianópolis: Sebrae/SC, 1997.

BONSIEPE, Gui. Design e crise. Agitprop: Revista Brasileira de Design, São Paulo, ano IV, n. 44. 2012. Disponível em: [http://www.agitprop.com.br/?pag=repertorio\\_det&id=75&titulo=repertorio](http://www.agitprop.com.br/?pag=repertorio_det&id=75&titulo=repertorio). Acesso em: 5 out. 2020.

CALVINO, Ítalo. As cidades invisíveis. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

CAMPBELL, Brígida; TERÇA-NADA, Marcelo (org). Intervalo, respiro, pequenos deslocamentos: ações poéticas do Poro. São Paulo: Radical Livros, 2011. Disponível em <<https://poro.redezero.org/publicacoes/ebook/>>. Acesso em: 13 out. 2020.

CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2013. 264p. ISBN 978-85-405-0098-3.

CNN Brasil. 25.fev.2021. Seção saúde. Disponível em <<https://www.cnnbrasil.com.br/saude/2021/02/25/mundo-ultrapassa-2-5-milhoes-de-mortos-por-covid-19>>

DENIS, Rafael Cardoso. Uma introdução à história do design. São Paulo: Edgard Blucher, 2000.

DUSSEL, Enrique. Sete hipóteses para uma estética da libertação. Revista Filosofazer, Passo Fundo, v. 52, n. 30, p. 3-39, mar. 2020. ISSN 2526-5709. Disponível em: <<http://filosofazer.ifibe.edu.br/index.php/filosofazer/article/view/276/241>>. Acesso em: 31 mar. 2021.

FLUSSER, Vilém. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. Organizado por Rafael Cardoso. Tradução de Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2008. 224p.

FERRARA, L. D.. As mediações da paisagem. *Líbero*, São Paulo, v. 29, n. 15, p. 43-50, 2012.

FERRARA, L. D.. O espaço público como meio comunicativo. In: Carlos Costa, Dulcília Buitoni. (Org.). *A Cidade e a Imagem*. 1ed. Jundiaí S.P.: In House, 2013, v. 1, p. 35-49.

Fiteiro Cultural: viagem ao vazio. Direção: Michel Favre [São Paulo]: SESC TV (55min) Disponível em: <<https://sesctv.org.br/programas-e-series/documentarios/?mediaId=c3121593b3ed40d3be105e74d15715c6>> Acesso em: 12 out. 2020.

FORTY, Adrian. *Objetos de desejo: design e sociedade desde 1750*. Soares, Pedro Maia (tradução). São Paulo: Cosacnaify, 2007.

G1. 26.mar.2021. Seção Coronavírus. Disponível em: <URL>. <https://g1.globo.com/bemestar/coronavirus/noticia/2021/03/26/brasil-tem-pior-dia-da-pandemia-com-3600-mortes-por-covid-registradas-em-24-horas-media-volta-a-bater-recorde.ghtml>

GALVÃO, C. L.. Os sentidos do termo virtual em Pierre Lévy. *LOGEIN: Filosofia da informação*, Rio de Janeiro, v. 3, n. 1, p. 108-120, 30 set. 2016. DOI: <https://doi.org/10.21728/logeion.2016v3n1.p108-120>. Disponível em: <http://revista.ibict.br/fiinf/article/view/3013>. Acesso em: 5 out. 2020.

KRIPPENDORFF, Klaus. Design centrado no ser humano - human-centered design: uma necessidade cultural - a cultural necessity. *Estudos em Design*, Rio de Janeiro, v.8, n.3, p.87-88, set 2000.

Medea (Malmö University). Friction Atlas: Redefining public space as the visible surface of a playing field. Malmö, 11 jan. 2016. Medium: @medea. Disponível em: <<https://medium.com/the-politics-practices-and-poetics-of-openness/friction-atlas-9095e2589d85>> Acesso em: 13 out. 2020.

MAGALHÃES, Hécio. Arte e crítica: Jornal da ABCA. ABCA: São Paulo. n 41, ano XV. mar 2017. Disponível em: <<http://abca.art.br/httpdocs/fabiana-de-barros-comemora-os-18-anos-de-fiteiro-cultural-helcio-magalhaes/>> Acesso em: 12 out. 2020

PAOLO PATELLI. Friction Atlas: performative, participatory intervention and public installation with giuditta vendrame. Disponível em <<https://paolopatelli.com/friction-atlas>> Acesso em 13 out. 2020.

SILVESTRIN, Darlan. O agir da multidão e a construção do comum: uma leitura ético-política a partir de Negri e Hardt (Brasil). Orientador: Prof. Dr. Paulo César Nodari. 2014. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Filosofia, Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2014.

SANTOS, Milton. Por uma outra globalização. 6. ed. Rio de Janeiro: Record, 2001.

TAVOLARI, Bianca. Direito à Cidade: uma trajetória conceitual. IN: Novos Estudos.

CEBRAP. São Paulo. n. 104. mar. 2016

VASSÃO, Carlos Adorno. Metadesign: Ferramentas, estratégias e ética para a complexidade. São Paulo: Blucher, 2010.

