

editorial
editorial
entrevista
interview
ágora
agora
tapete
carpet
artigo nomads
nomads paper
projeto
project
expediente
credits
próxima v!rus
next v!rus

TAPETE
CARPET

JANELAS POLIFÔNICAS: UMA EXPERIÊNCIA PROJETUAL POR CENÁRIOS
POLYPHONIC WINDOWS: A PROJECT EXPERIENCE THROUGH SCENARIOS
CLAUDIA PALMA DA SILVA, KARINE DE MELLO FREIRE

V!21
REVISTA V!RUS
V!RUS JOURNAL

issn 2175-974x
dezembro . december 2020



Claudia Palma da Silva é bacharel e mestre em Comunicação Social, e doutora em Design. É integrante do grupo de pesquisa Design estratégico: inovação cultural e social da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS. É membro do laboratório de pesquisa Seeding Lab e sócia-diretora da agência de conteúdo digital Browse. Pesquisa temas relacionados ao processos criativos em design, projeção por cenários e narrativas imagéticas.

claudiapalmadasilva@gmail.com <http://lattes.cnpq.br/3174061609608283>

Karine de Mello Freire é bacharel em Administração com especialização em Design Estratégico, mestre em Administração e doutora em Design. Professora e pesquisadora do Programa de Pós-Graduação em Design da UNISINOS. Pesquisa temas ligados ao design estratégico e à inovação social, e é membro do laboratório de pesquisa Seeding Lab.

kmfreire@unisinos.br <http://lattes.cnpq.br/9308426042161899>

SILVA, C. P.; FREIRE, K. M. Janelas polifônicas: uma experiência projetual por cenários. **VIRUS**, São Carlos, n. 21, Semestre 2, dezembro, 2020. [online]. Disponível em: <http://www.nomads.usp.br/virus/virus20/?sec=5&item=112&lang=pt>. Acesso em: dd/mm/aaaa

ARTIGO SUBMETIDO EM 23 DE AGOSTO DE 2020

Resumo

Neste texto, abordamos o tema "Nunca fomos tão digitais" por meio de uma experiência projetual orientada pela metodologia de *design* estratégico por cenários. Nesta experiência, realizada no laboratório *Seeding Lab*, da UNISINOS, todas as interações projetuais e resultados disseminados foram possibilitados pelo uso de recursos digitais. Partimos de uma premissa inicial: o distanciamento social coloca distintas realidades em evidência. Sendo assim, que realidades são essas? Como os sujeitos sentem e vivenciam esse momento tão peculiar? Para responder a essas questões, entrevistamos, por WhatsApp, trinta pessoas selecionadas aleatoriamente e coletamos imagens publicadas em redes sociais que caracterizavam os dissensos da vida durante o período de distanciamento social. As imagens visuais e sonoras coletadas foram fragmentadas e montadas em cenários que representam distintas realidades. Os produtos audiovisuais, intitulados *Janelas Polifônicas*, promovem uma experiência estética fundada na polifonia. Esses cenários produzem efeitos de sentido sobre a sociedade em uma dimensão crítica.

Palavras-chave: Design estratégico, Cenários utópicos, Janelas polifônicas, Distanciamento social

1 Introdução

Neste texto, apresentamos o processo e as reflexões críticas que acompanham o produto audiovisual resultante de uma experiência projetual intitulada *Janelas Polifônicas*, realizada durante o período de distanciamento social ocasionado pela Covid-19, no sul do Brasil. Esta atividade foi planejada e desenvolvida pelo *Seeding Lab*, laboratório de *design* estratégico da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), filiado à rede DESIS (<http://unisinis.br/seedinglab/>). O principal objetivo desse tipo de atividade é colocar em evidência, por meio da narrativa audiovisual, distintas realidades, visões de mundo, sentimentos e percepções de sujeitos que enfrentavam este momento tão incerto e peculiar. Entendemos que, ao representar essas realidades por meio de cenários, também as ressignificamos. Nosso maior desafio foi projetar a distância, e, para isso, adaptamos técnicas tradicionais de *workshop*, ligadas à cocriação, e utilizamos ferramentas e recursos digitais para a construção coletiva das propostas. Sendo assim, mesmo distantes fisicamente, realizamos juntos esta experiência. A seguir, apresentamos o percurso projetual e a discussão sobre o processo.

2 O percurso projetual

A metodologia de design escolhida foi o designestratégico, que propõe que o processo de projeto se faça por cenários. Esse modo de projeção opera em uma dimensão sensível, pois amplia os discursos de uma diversidade e pluralidade de sujeitos. Trata-se de uma metodologia transdisciplinar, de natureza etnográfica, fundamentada, principalmente, na observação participativa e nas técnicas artísticas próprias da fotomontagem. Lembramos que "a atividade de observação participativa é inspirada pela etnografia visual, que busca a interpretação do ethos de uma cultura e utiliza a técnica da fotografia para registro" (SILVA, 2020, p. 94). Em suma, as imagens visuais e sonoras coletadas em ambiência digital foram utilizadas como insumo projetual na construção dos cenários utópicos apresentados. O cenário é representado por narrativas não canônicas que especulam e imaginam futuros possíveis a partir da articulação do presente. O percurso projetual envolveu oito *designers*, mestrandos e doutorandas do Programa de Pós-Graduação em Design da UNISINOS, que trabalharam de forma colaborativa a distância, em um processo mediado por ferramentas síncronas e assíncronas. Foram utilizadas plataformas de transmissão ao vivo, como *Zoom* e *Teams*, e de compartilhamento de arquivos, como *Google Drive*, entre outras. Sendo assim, foi necessário adaptar e ressignificar processos e técnicas tradicionais de *workshop*, que normalmente ocorrem em modo presencial.

A projeção envolveu três etapas que se inter-relacionam: 1. coleta de imagens visuais publicadas em redes sociais, que representavam os dissensos da vida a partir do período de distanciamento social, e imagens sonoras, oriundas de entrevistas realizadas via WhatsApp; 2. fragmentação das imagens coletadas; e 3. montagem dos fragmentos visuais e sonoros. A coleta de imagens foi realizada a partir da premissa de que novas narrativas visuais emergiam frente aos dissensos do período de distanciamento social. Desse modo, durante um período de aproximadamente 20 dias, foram coletadas mais de 300 imagens em redes sociais. Inspirado na técnica etnográfica de observação participativa em ambiência digital (SILVA, 2020), cada sujeito pesquisador observou e coletou as imagens que, de algum modo, narrassem como os sujeitos observados enfrentavam o distanciamento social e o risco iminente de contágio pela Covid-19. Não havia a intenção de classificar tais comportamentos, apenas perceber o que estava sendo narrado.

Esta atividade exigiu um olhar interpretativo, emocionado e sensível por parte das pesquisadoras. Durante a primeira etapa, 30 sujeitos diversos foram interrogados, através do aplicativo WhatsApp, com a pergunta: "Se você pudesse gritar algo da sua janela, e o mundo inteiro pudesse escutar, o que seria?". A intenção, com essa pergunta, foi ouvir os anseios e sentimentos desses sujeitos a partir da metáfora da janela, uma vez que, durante o mesmo período, muitas manifestações ocorriam nas janelas do Brasil e do mundo, conhecidas como "panelaços". Realizamos a pergunta para uma diversidade de pessoas que eram contatos próximos, amigos ou conhecidos dos pesquisadores. Nosso objetivo não era reunir uma amostragem de indivíduos com perfil sociodemográfico definido. Entendemos que cada sujeito vivencia o distanciamento social de forma única e distinta. Indivíduos de mesmo sexo, idade e classe social, por exemplo, relatam experiências completamente distintas, ou seja, não queríamos determinar os nossos participantes a partir de estereótipos sociais. Essa experiência promoveu a subjetividade - por isso, é polifônica.

Trabalhamos com 30 áudios, pois foi o número de participantes que responderam à pergunta dentro do período previsto para esta fase da pesquisa, mas enfatizamos que a mesma experiência poderia acontecer com 5 ou 100 participantes. Ademais, a janela representa, em uma dimensão simbólica, a abertura da intimidade do sujeito em um percurso que envolve a relação casa-mundo e coloca, em dialogia, sujeito-multidão. Na pergunta proposta, as janelas permitiriam comunicar para o mundo desejos, sonhos e vontades

dos sujeitos entrevistados. A escolha da rede social *Instagram* como um veículo de divulgação dos cenários reforça a metáfora da janela pelo formato do *grid* que a rede social apresenta. Em um momento de confinamento, as redes sociais, como o *Instagram*, constituem janelas para o mundo.

A segunda etapa dessa experiência consistiu em fragmentar as imagens visuais e sonoras coletadas, utilizando os recursos do *Google Slides*, o aplicativo *Adobe Illustrator*, que é um editor de imagens visuais, e o aplicativo *MP3 Corte*, que é editor de imagens sonoras. Entendemos que a fragmentação amplia o espaço interpretativo, operando com sistemas diversos de significação. Cada pesquisador realizou aleatoriamente a fragmentação das imagens, que foram individualmente escolhidas. Esses fragmentos constituem o insumo projetual dessa atividade.

Em seguida, a terceira etapa foi a montagem dos fragmentos visuais e sonoros. "A montagem pressupõe a fragmentação da realidade" (BÜRGER, 2012, p. 132) e, por isso, amplia a perspectiva sobre o real. Para tanto, os áudios foram mixados, e os sons, sobrepostos, com a intenção de apresentar, em novas narrativas, mais de uma visão de mundo, ampliando a polifonia e provocando uma experiência estética. Faz-se necessário destacar que, para Bakhtin (1992), a polifonia é a relação entre diversos discursos, um atravessamento de multiplicidades de vozes em uma narrativa discursiva. Sendo assim, as imagens foram montadas utilizando os princípios e técnicas da fotomontagem, que tem inspiração nos movimentos estéticos do Dadaísmo e do Cubismo, em particular. A montagem aconteceu coletivamente, via ferramentas de compartilhamento do *Google Drive*, através das quais as pesquisadoras puderam trabalhar em sincronia. Desse modo, 18 narrativas híbridas (sonoras e visuais) foram produzidas, caracterizando o cenário. Cada narrativa faz alusão à janela, símbolo do distanciamento social. Os cenários foram compartilhados no *website* do laboratório *Seeding Lab*, do Programa de Pós-graduação em Design da UNISINOS¹, em perfil criado na rede social *Instagram*², e ainda foram projetados em fachadas de prédios da cidade de Porto Alegre.

Considera-se que a atividade experimental visou favorecer os processos artísticos, em um modelo projetual no qual a perspectiva de realidade não estivesse cerceada pelos modelos prescritivos e normativos. Técnicas e ferramentas tradicionais de *workshops* presenciais foram adaptadas para que fosse possível trabalhar, em tempo real, em um contexto de distanciamento social. Inferimos que a utopia é uma estratégia que favorece a criatividade e a inventividade e, portanto, auxilia na transformação da realidade tal como a representamos.

3 Reflexão crítica

Diante de uma situação sem precedentes, que levou a humanidade a interromper suas rotinas e a refletir sobre seus modos de vida, temos a oportunidade de explorar as potencialidades do design estratégico para imaginar outras realidades pós-pandêmicas. Para enfrentar tais desafios, convocamos recursos digitais sob diferentes aspectos: nos processos, nas técnicas, nas ferramentas e nos meios de comunicação. A metodologia utilizada nos possibilitou problematizar o *status quo* ao evidenciar que não existe um estado das coisas, mas realidades plurais e diversas. Também foi possível identificar as emergências, os sinais de mudanças no sistema. A narrativa audiovisual antevê tais sinais ao denunciar e manifestar, de modo conotativo, as desigualdades sociais e as crises políticas enfrentadas. A partir disto, será possível projetar estratégias que favoreçam a reorganização dos sistemas de modo que eles sobrevivam em projetos futuros. Desenvolver estratégias diz respeito a fazer julgamentos sobre o futuro e agir de modo a se adaptar a mudanças ou a catalisá-las. Projetar estratégias requer sensibilidade e imaginação. É um ato aberto de exploração, criação e proposição de sentidos. O design estratégico tem, em sua proposta projetual transdisciplinar, uma possibilidade de interconexão de competências, olhares e vozes diversas no projeto das estratégias (FREIRE, 2017). Além disso, o design estratégico pode contribuir para a criação de dispositivos sociotécnicos que, a partir da recombinação criativa das tecnologias existentes, resultem na produção de novos significados (FRANZATO et al., 2015).

Segundo Zurlo (2010), o design estratégico visa à geração de efeitos de sentido (que é o caráter de valor para alguém). Ou seja, a produção de sentido é a chave de leitura da estratégia. O mesmo autor apresenta três capacidades estratégicas relacionadas à relevância visual própria do *design*. A primeira consiste na capacidade de ver, que vai além da leitura da realidade, colocando o design em uma posição inquieta e curiosa frente aos fenômenos sociais. Em relação ao ver, o autor também propõe a segunda capacidade de prever, que é uma antecipação crítica do futuro. Finalmente, a terceira capacidade é a de fazer ver, que torna visível o campo do possível e auxilia no processo de tomada de decisão. Entendemos os efeitos de sentido referidos por Zurlo (2010) como resultantes de processos de significação e de dimensão simbólica. É possível observar que o projeto audiovisual *Janelas Polifônicas* explora as capacidades de: (1) ver, pois faz uma leitura que vai além da realidade; (2) antever³, pois realiza uma antecipação crítica sobre distanciamento social; e (3) faz ver, pois torna visíveis novas representações de realidades distintas. Tais capacidades são inerentes ao projeto por cenários. Nesse viés, entendemos que o ato de projetar por cenários também é compreendido como o ato de narrar, como explica Bentz (2015). A narrativa, deste modo, é o lócus da

imaginação e da representação de visões futuras, pois faz ver a estratégia projetual. Ademais, o projeto é uma narrativa imagética, pois opera com estratégias visuais que fazem ver visões de futuro. Ainda, “a linguagem das imagens ganha relevância especial para o processo de projeto, pois corresponde ao mundo da referência (não do referente) e ao mundo da imaginação, ou seja, espaço textual do delírio, do sonho e da fantasia.” (BENTZ, 2015, p. 233). O projeto por imagens é o cerne da elaboração estratégica do design estratégico quando projeta por cenários, pois possibilita conectar múltiplos pontos de vista com sensibilidade e inventividade.

As imagens, nesse estudo, são matéria significativa de natureza polissêmica e atuam na produção de sentido (BARTHES, 2012). Acrescentamos a isso que a imagem, ao representar a realidade, produz sentido sobre o real – e, por isso, a ressignifica. Além disso, para Rancière (2012, p. 12), as imagens “são operações, relações entre um todo e as partes, entre uma visibilidade e uma potência de significação e de afeto que lhe é associada, entre as expectativas e aquilo que vem preenchê-las”. Por essa razão, a imagem deixa fluir a imaginação, que, segundo Bachelard (2007), repousa sobre o ato de criação do sujeito, não como aquele que desvela a realidade, mas como aquele que a cria.

Na busca por projetar por cenários que favoreçam a imaginação e a produção de sentido, convocamos a utopia. Ela se apresenta como uma força motriz, parte da estratégia do projeto de design estratégico (SILVA, BENTZ, FRANZATO, 2019). Para Reyes (2015, p. 149), “é na força da utopia e da imaginação que os processos racionais de projeto são alimentados e que ganham substrato”. Ainda, a utopia:

[...] cria um campo entre o presente impossível e uma imagem de futuro possível, onde as tensões e os conflitos podem ser explicitados [...]. A utopia não é uma espécie de fantasia que nos retira da realidade, mas ao contrário, ela impõe uma reflexão sobre o presente a partir de uma imagem de futuro. (REYES, 2015, p. 90).

Concordamos com Reyes (2015, p. 97) quando explica que o design “utiliza cenários futuros para evidenciar os conflitos presentes a partir do reconhecimento das limitações atuais frente às novas mudanças – ou seja, o futuro é visualizado e projetado para ver o presente, suas tensões e conflitos”. Nesse viés, não evidenciamos as ocorrências futuras, mas realizamos uma operação sobre a realidade. Portanto, escolhemos projetar por cenários utópicos, que constituem uma metodologia que nos permite pensar outras formas de viver e sentir o mundo. Os dispositivos resultantes são a nossa estratégia para enfrentar a realidade, alterando o *status quo* e criando novos efeitos de sentido na sociedade (SILVA, BENTZ, FRANZATO, 2019, p. 176).

4 Considerações finais

O objetivo principal dessa experiência foi colocar em evidência realidades diversas e plurais a partir de cenários utópicos, que enfrentam os desafios impostos pelo distanciamento social provocado pela Covid-19. Consideramos que esses cenários ampliam o espaço interpretativo, rompem a visão unívoca de realidade e, assim, produzem efeitos de sentido sobre o real por meio do design estratégico. Sendo assim, *Janelas Polifônicas* ajuda a antever a multiplicidade de pontos de vista dos sujeitos, instigando, pela imaginação, a perspectiva de novos horizontes.

Entendemos que esse percurso projetual coloca luz sobre a potencialidade das tecnologias que permitam a colaboração criativa (como, por exemplo, o *Google Slides*), no desafio de projetar por cenários. Projetar à distância, com ferramentas síncronas e assíncronas, mostrou-se possível e viável. Os meios digitais, que, durante a pandemia, foram a única possibilidade de pesquisa e produção de dados, nos permitiram refletir sobre a necessidade do encontro presencial para os processos projetuais em um mundo cada vez mais digital.

Explorar, em âmbito experimental, os recursos audiovisuais é uma atividade metaprojetual que confere ao projeto uma dimensão crítica e reflexiva. Experiências como esta encontram, no âmbito digital, modos de pensar o *design*, seus processos e sua atuação no mundo. Projetar pelas redes, compartilhar os resultados nas redes e nas ruas, em meio à pandemia, evidenciou que a transformação digital dos processos de design não apenas é possível, mas também necessária.

Agradecimentos

Agradecemos às projetistas que fizeram parte da experiência: Ana Paula Silveira dos Santos, Claudia Palma da Silva, Izabela Padilha, Isabel d’Ávila, Luana Fuentesfria, Lúcia Kaplan, Marcia Regina Diehl, Roberta Mandelli, e ao projetista Vitor Geuer.

Referencias

BACHELARD, G. **A intuição do instante**. Campinas: Verus Editora, 2007.

BAKHTIN, M. Os gêneros do discurso. In: BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, p. 277-326, 1992.

BARTHES, R. **Elementos de semiologia**. São Paulo: Cultrix, 2012.

BENTZ, I. Do ponto de vista à produção de sentidos: um percurso metodológico. In: REYES, P. **Projeto por cenários**: território em foco. Porto Alegre: Sulina, p. 224-246, 2015.

BÜRGER, P. **Teoria da vanguarda**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

FRANZATO, C.; GAUDIO C. D.; BENTZ, I; PARODE, F. P.; BORBA, G.; FREIRE, K. Inovação cultural e social: design estratégico e ecossistemas criativos. In: FREIRE, Karine de Mello (org.). **Design estratégico para a inovação social e cultural**. São Paulo: Kазuá, 2015. p. 157-182.

FREIRE, K. From strategic planning to the designing of strategies: a change in favor of strategic design. **Strategic Design Research Journal**, São Leopoldo, v. 10, n. 2, p. 91-96, 2017. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/sdrj/article/view/sdrj.2017.102.01>. Acesso em: 20 ago. 2020.

RANCIÈRE, J. **O destino das imagens**. Trad. Mônica Costa Netto. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

REYES, P. **Projeto por cenários**: território em foco. Porto Alegre: Sulina, 2015.

SILVA, C. P. da. **Cenários panorâmicos**: metodologia para a projeção em design estratégico. Tese (Doutorado em Design) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Porto Alegre, 2020.

SILVA, C. P. da; BENTZ, I. M. G.; FRANZATO, C. Utopias/distopias e heterotopias em dispositivos de design: reflexão metaprojetual sobre casas colaborativas. **Estudos em design**, v. 27, n. 3, p. 163-179, 2019.

ZURLO, F. Design Estratégico. In: **XXI Secolo**, vol IV, Gli spazi e le arti. Roma: Enciclopédia Treccani, 2010.

1 Disponível em: <http://unisinos.br/seedinglab/566-2/>. Acesso em: 17 out. 2020.

2 Disponível em: <https://www.instagram.com/janelaspolfonicas/>. Acesso em: 17 out. 2020.

3 Preferimos o termo antever em lugar de prever, por considerarmos mais apropriado ao ato de imaginar, a um tipo de antecipação crítica. Prever implica o ato de adivinhar o que vai acontecer, de forma preditiva.