

Ricardo Artur Pereira Carvalho, Barbara Necyk, Bianca Martins,
Guilherme Altmayer *

* **Ricardo Artur Pereira Carvalho** é Professor e pesquisador da ESDI/UERJ, coordena o Laboratório de Pesquisa Design e Educação (DesEduca Lab), editor-chefe da revista Arcos Design, complicador da Rede Design e Opressão. Coordenador adjunto do Programa de Pós-Graduação em Design. Mestre e doutor em design pela PUC-Rio, pesquisa as práticas pedagógicas, as linguagens e discursos, os espaços de sala de aula, as novas tecnologias e as interações sociais e tecnológicas nos contextos de formação de designers. Tem se dedicado também aos estudos das relações entre design e opressão a partir da perspectiva crítica freiriana e de autores afins.

rartur@esdi.uerj.br

ORCID 0000-0002-3949-2597

Barbara Necyk é Pesquisadora e professora na ESDI/UERJ, coordenadora do Laboratório de Pesquisa Design e Educação (DesEduca Lab) e do grupo de pesquisa Tecnicidades e Sensibilidades. Coordena o projeto de extensão Revista Arcos Design, assim como atua como editora-chefe do mesmo periódico. Mestre e doutora em design pela PUC-Rio, pós-graduada em propagação e marketing pela ESPM Rio e em tecnologias internet pela Coppe-UFRJ/IBP. Sua área de interesse se concentra na investigação de dimensões subjetivas de uso, vivência e percepção de tecnologias segundo cosmologias contemporâneas.

bnecyk@esdi.uerj.br

ORCID 0000-0002-7352-9170

Design, Política e Subjetivação

Resumo Este artigo apresenta a linha de pesquisa Design, Política e Subjetivação, vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPDESDI/UERJ). Primeiramente são apresentados o contexto e o processo de formação dessa linha de pesquisa. Em seguida, os fundamentos que caracterizam e orientam a linha. Por fim, apresentam-se as vertentes de investigação da linha, a saber: Design em práticas educativas; Design, corpo e tecnopolítica; Design, tecnicidades e sensibilidades; Design e opressão.

Palavras Chave design, política, subjetivação, educação.

Bianca Martins é Professora e pesquisadora na ESDI/UERJ, coordena o Laboratório de Pesquisa Design e Educação (DesEduca Lab), focado no uso do design como ferramenta transformadora em práticas educativas. Coordena o Núcleo Design & Escola, que desenvolve práticas de aprendizagem projetual e tecnológica na Educação Básica. Doutora e mestre em design pela PUC-Rio, possui especialização em Ensino de Artes Visuais pela Universidade de Sevilla e é bacharel em design pela EBA/UFRJ. Suas pesquisas envolvem o uso do design na formação de professores e em espaços formais e informais de aprendizagem.

bmartins@esdi.uerj.br

ORCID 0000-0001-7550-2775

Guilherme Altmayer é Pesquisador, curador e professor adjunto da Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro – ESDI/UERJ. Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Design da UERJ. Coordena o grupo de pesquisa Nude: núcleo de Design, corpo e tecnopolítica. Mestre e doutor em design pela PUC-Rio. Pós-graduado em sociopsicologia pela FESP-SP e em marketing pela ESPM. Membro da Red Conceptualismos del Sur. Ganhador do prêmio CTCH de tese PUC-Rio.

galtmayer@esdi.uerj.br

ORCID 0000-0002-4789-7949

Design, politics and subjectivization

Abstract *The article presents the line of research Design, Politics and Subjectivization, linked to the Graduate Program in Design at Rio de Janeiro State University (PPDESDI/UERJ). Firstly, the context and formation process of this line of research is presented. Next, the foundations that characterize and guide the line are presented. Finally, the research strands of the line are presented, namely: Design in educational practices; Design, body and technopolitics; Design, technicities and sensitivities; Design and oppression.*

Keywords *design, politics, subjectivation, education.*

Diseño, política y subjetivación

Resumen *Este artículo presenta la línea de investigación Diseño, Política y Subjetivación, vinculada al Programa de Posgrado en Diseño de la Universidad del Estado de Río de Janeiro (PPDESDI/UERJ). En primer lugar, se presenta el contexto y el proceso de formación de esta línea de investigación. A continuación, se presentan los fundamentos que caracterizan y orientan la línea. Finalmente, se presentan los ejes de investigación de la línea, a saber: Diseño en las prácticas educativas; Diseño, cuerpo y tecnopolítica; Diseño, tecnicidades y sensibilidades; Diseño y opresión.*

Palabras clave *diseño, política, subjetivación, educación*

Introdução

O presente artigo introduz conceitos e perspectivas da linha de pesquisa Design, Política e Subjetivação, uma das quatro linhas do Programa de Pós-Graduação em Design em operação a partir de 2024, que tem como área de concentração Design, Tecnologia e Sociedade. Tendo por base um processo coletivo de readequação das linhas de pesquisa, descrito em detalhes no texto que abre o presente dossiê, foram identificadas afinidades temáticas a partir das pesquisas do corpo docente. A linha descrita no presente texto é resultado dessa confluência de interesses de pesquisa.

O percurso proposto passa por uma breve justificativa de escolha do nome e descrição das diretrizes gerais da linha de pesquisa, para em um segundo momento introduzir alguns fundamentos teóricos comuns a todos os integrantes do grupo e, enfim, adentrar as quatro diferentes perspectivas que aproximam política e subjetivação das práticas do design. Essas quatro perspectivas foram compostas tendo como referência as disciplinas eletivas que compõem a grade curricular específica da linha.

Como o nome dá a ver, “política” e “subjetivação” são dois termos centrais para definir as intenções das pesquisas convergentes. A tarefa que culminou na escolha desses termos não foi simples e gerou reflexões importantes que permitiram moldar um pensamento convergente a muitas vozes.

No caso do termo “política”, inicialmente nos preocupou a amplitude desse campo, pelo fato de o termo comportar muitos significados. Assim, a política é trazida para dialogar com o design a partir de pesquisas com movimentos sociais, escolas, ativismos e tecnologias, no sentido de fomentar um pensamento crítico que busca evidenciar as implicações políticas do fazer design – bem como suas possibilidades de transformação social e como ferramenta de resistência.

Já “subjetivação” foi um termo amplamente debatido, pois remonta a autores ainda pouco familiares ao campo do design e é articulado por campos mais consolidados, como a filosofia, psicologia e sociologia. Ao decidir aproximar o termo ao design, buscamos fomentar investigações que demonstram os modos como o design incide na constituição de sujeitos e identidades na sociedade contemporânea.

Como veremos com maior profundidade ao longo do presente texto, política e subjetivação são colocadas em relação ao campo do design e em diálogo com práticas educativas, tecnologias e humanidades digitais, estudos da opressão e estudos do corpo. O parágrafo de apresentação da linha apresenta as diretrizes gerais de investigação e abre caminho para o aprofundamento de alguns dos conceitos chave que norteiam nossas práticas, como veremos a seguir:

A partir de uma compreensão sobre as implicações políticas do design, esta linha busca investigar as relações do campo com o pensamento projetual e os processos de produção de conhecimentos, subjetivação e transformação social nas sociedades contemporâneas. Promove diálogos transversais com distintas áreas como educação, estudos culturais, sociologia e psicologia. Fomenta pesquisas embasadas em teorias críticas, metodologias participativas, abordagens experimentais, pesquisas-intervenção e historiografias exploratórias. Busca examinar os modos pelos quais o design manifesta, via discursos e práticas, inter-relações entre táticas de resistência política e mediações socioculturais. (PPDESDI, 2023 p. 2) [documento interno].

Fundamentos da linha Design, Política e Subjetivação

Partimos da noção de que o design está implicado politicamente em diferentes temporalidades e contextos para apresentar os fundamentos da linha. Adrian Forty (2007[1986]), aponta sua dimensão política ao destacar um comprometimento do design com o lucro. Longe de ser uma atividade despreocupada, criativa e expressiva, a razão de ser do design associado à produção de artefatos seria “tornar os produtos vendáveis e lucrativos” (Forty, 2007, p.13). Com efeito, a afirmação do autor articula uma dupla compreensão: por um lado identifica a implicação do design como parte do processo da produção capitalista e, por outro lado, dissocia o design de uma forma de expressão autônoma que reafirme seu caráter coletivo e social. Ainda conforme o autor, compreendemos o design a partir de suas vinculações com a ideologia, ou seja, as maneiras como o design afeta os modos de pensar com efeitos mais duradouros do que os efêmeros da mídia, pois materializa, sustenta e confere credibilidade aos mitos que aplacam contradições sociais (Forty, 2007).

Seguindo na mesma linha, para Michel Foucault (2011[1975]) a noção de verdade não é concebida como algo vinculado apenas a fatos, mas pensada como enunciação, como prática discursiva, que seria, portanto, historicamente produzida e vinculada às estruturas de poder. Foucault argumenta que normas, regras e leis de controle social, ou seja, práticas discursivas ligadas ao exercício do poder, são técnicas que acabam por produzir efeitos de verdade. Portanto, o filósofo propõe uma vinculação entre saber-poder e a noção de que a verdade, como enunciado, é algo histórica e socialmente produzido, a partir das condições que propiciam que certas verdades prevaleçam sobre outras.

Ao intencionarmos mostrar as implicações políticas do design, consideramos também o papel de movimentos sociais e ativismos e suas formas de resistência política como aprendizagem para refletir sobre outras possibilidades de instrumentalização do campo como espaço em constante disputa. Por meio de interlocuções com a educação popular, movimentos

feministas e transfeministas, negros e dissidências sexuais e de gênero, buscamos articular estratégias para desnaturalizar verdades concebidas e evidenciar como as relações de poder afetam os corpos, seus projetos, tecnologias. Entender o design como lugar de produção de verdade passa também por considerar como se desenham e delimitam possibilidades de ser e estar, afetando o modo como sujeitos se constituem, e são constituídos, em relação ao mundo.

Em especial, somos orientados a pensar de que forma o design afeta e é afetado pelos modos de subjetivação, segundo conceito sobre o qual nos apoiamos. Não se trata aqui apenas de colocar o foco e uma centralidade determinante sobre o design, mas de adensar as pluralidades de relações com as quais o design compõe. Guattari (1992) propõe descentralizar a referência do sujeito para a questão da produção de subjetividade. O autor argumenta contra uma noção de sujeito, concebido como unidade essencial da individuação, que centraliza nele o foco da sensibilidade, da expressividade e da consciência e o separa do mundo. Ao provocar um deslocamento para a questão da subjetividade (e sua produção), Guattari propõe olhar para as relações entre sujeito/objeto (ou sujeito/mundo), rejeitando a determinação do primeiro sobre o último, de modo a analisar como eles se afetam mutuamente e criam possibilidades de existência.

Alguns conceitos de Paulo Freire (2019 [1968]) aproximam as articulações entre política e subjetivação e atravessam muitas das pesquisas da linha. Para superar uma educação marcada pelo domínio da opressão, o educador propõe que a alternativa seja pensada pela perspectiva do oprimido, que liberte oprimido e opressor das contradições. De modo análogo, propomos especular sobre as formas como o design, alinhado com as formas de opressão, opera sobre grupos historicamente oprimidos e articular estratégias e possibilidades de um design alinhado com as demandas e interesses desses grupos.

Já com a práxis, Freire (2019) nos ajuda a entender o design não por uma perspectiva dicotômica, por um viés teórico ou prático, mas concebido como práxis, conjugando reflexão e ação, teoria e prática; e ainda, na dialogicidade, Freire (2019) defende a importância do diálogo como método que aposta na colaboração, na intersubjetividade, assumindo que educadores aprendem com educandos e vice-versa – permitindo rever hierarquias. Freire nos instiga a desafiar a separação entre os que projetam e os que usam, os que desenham e os que são desenhados.

Neste sentido, Virgínia Kastrup (2001) afirma que aprender consiste em um processo de produção da subjetividade. A partir da aprendizagem inventiva, a autora propõe a problematização como lugar de estranhamento do que é conhecido, do lugar do sujeito no mundo, sugerindo um deslocamento do olhar que propicia a “invenção de si e do mundo” (Kastrup, 2001, p.20). Práticas inventivas, segundo ela, relacionam-se à produção de algo novo a partir de um estranhamento das questões cotidianas mediante uma experiência problematizadora, deslocando o foco da aprendizagem não para a resolução de problemas, mas para a invenção de problemas – re-

jeitando a ideia de mundo pré-concebido, unívoco e fechado. Apoiados nessas ideias, entendemos que o design não se limita, portanto, à “resolução de problemas”.

As perspectivas brevemente apresentadas acima nos levam a pensar um design que produz e é produzido, junto a outras instâncias individuais, sociais e institucionais. O design aqui não é concebido como componente isolado e especializado, mas vinculado às dinâmicas complexas dos processos políticos e de subjetivação, como veremos a seguir, ao abordarmos as quatro frentes de investigação a que se dedica a linha de pesquisa: Design em Práticas Educativas; Design, Corpo e Tecnopolítica; Design, Tecnicidades e Sensibilidades; e Design e Opressão.

Design em práticas educativas

Aprendizagem e invenção

Uma linha de força relevante em nossos estudos compreende pesquisas que entrelaçam o campo do design às práticas educativas, escolares ou não. Nesse sentido, consideramos oportuno distinguir o ensino entendido como transmissão de informação e o ensino como propagação da experiência. Para essa comparação, nos apoiamos na ideia de cognição entendida como invenção (Kastrup, 1999). A transmissão de informação reproduz a antiga ideia de instrução: “Não há nada a ser experimentado, criado ou inventado. A aprendizagem é uma questão de processamento de informações e de conservação na memória. Na melhor das hipóteses, trata-se de aprendizagem inteligente, com vistas à solução de problemas” (Kastrup, 1999, p.1). Por outro lado, como vimos acima, a aprendizagem inventiva considera que aprender consiste em um processo de produção da subjetividade, como invenção de si e, ao mesmo tempo, do próprio mundo.

Esses argumentos são relevantes para respaldar as abordagens de Design em práticas educativas, já que, a partir desse enquadramento, aprender é muito mais uma questão de invenção do que de adaptação a um mundo preexistente (Martins, B. & Emanuel, B., 2022). Num processo de aprendizagem, construímos problematizações a respeito de situações adversas e, ao abordá-las, nos modificamos. E, ainda, quando a problematização de uma situação específica é algo que nos motiva, desenvolvemos uma atenção sensível para abordá-la e nos deixamos afetar pelo que vemos e vivenciamos. Pensar problematizando, ou seja, indagando e inventando novos problemas, faz parte do processo projetual de design. Por isso, a aprendizagem inventiva de problemas constitui um cenário cognitivo fértil para estudos de Design em práticas educativas.

Essa invenção de problemas colocada por Kastrup pode ser entendida como uma aprendizagem da problematização que, corroborando Paulo Freire, enfatiza que os estudantes têm direito a identificar seus próprios

problemas a abordar. Logo, a aprendizagem inventiva envolve práticas de autonomia e de motivação na aprendizagem.

Estudos dos cotidianos e interculturalidade

A autonomia para identificar os problemas que motivam a aprendizagem coloca em pauta a legitimação de saberes abordados em situações educativas e os debates contemporâneos que avaliam criticamente o envolvimento dos conteúdos curriculares.

Partindo da abordagem que visa a decolonizar a educação, ou seja, questionar e transgredir o legado curricular que privilegia saberes postulados por uma elite (branca, europeia, masculina e heterossexual), a interculturalidade, conceito elaborado pelos povos andinos na década de 1980, evidencia a heterogeneidade da condição cultural dos povos latinos. A perspectiva intercultural busca a construção de um diálogo mútuo, manifestando a luta pela diminuição das desigualdades e exclusões e questionando formas de poder que dividem etnias e conhecimentos (Walsh, 2009). Ao olhar para os invisibilizados, as relacionalidades, o respeito pela outridade, as experiências e vivências que cada um em sua particularidade pode acrescentar, a interculturalidade busca interconexões, fortalecendo potenciais criativos de cada ser humano e de seu contexto.

Assim, entendemos que o currículo e as práticas escolares, como estruturas sociais, são também locais de disputas coloniais, portanto, locais de resistência e de práticas decolonizadoras. Entendemos que práticas de design em contexto educativo, ao enaltecer a construção de subjetividades e mundos e, ainda, ao conceber a aprendizagem como celeiro de oportunidades para projetos disciplinares, interdisciplinares e transdisciplinares, são oportunas para motivar a interculturalidade. Logo, uma aprendizagem que se realiza a partir de problemas complexos vivenciados pelos praticantes do cotidiano (Certeau, 1990), buscando incitar nos sujeitos envolvidos habilidades de escuta, registro e proposição de abordagens para esses problemas a partir da integração de diferentes saberes e da interlocução com pessoas e condutas diversas, é um projeto político, social, ético e epistêmico. Compreendemos que a aprendizagem problematizadora por meio de projetos de design tem potencial de favorecer a interculturalidade.

Influências freirianas

Implementar práticas de design em contexto educativo, entendendo e articulando as múltiplas implicações interculturais do processo projetual, implica conceber que o projeto é uma oportunidade para que os praticantes envolvidos nesse cotidiano (alunos, professores e comunidade) questionem e transformem suas práticas e, portanto, o mundo que os cerca. É a questão do “reconhecer-se como agente de mudanças” (Freire, 1983). Para educadores progressistas, essa capacidade crítica consiste no desafio

da coerência: implementar modos de agir mais compatíveis com os discursos que somos capazes de produzir (Freire, 1991).

Na educação bancária, conforme Freire (2001), o educando é concebido em termos de falta, carência e ignorância. Logo, o currículo e a pedagogia se resumem ao papel de preenchimento daquela carência. Na perspectiva de uma educação problematizadora, ao invés disso, todos os sujeitos estão ativamente envolvidos no ato de conhecer. Entendemos que o desdobrar do processo de ensino-aprendizagem consiste em pesquisas e problematizações de experiências cotidianas (temas geradores) em que professores e estudantes, a partir de ações dialógicas e colaborativas, encontram oportunidades de mudanças necessárias para transformar as situações concretas em outras mais desejáveis.

Design: consciência projetual

Conforme Cross (2010), os designers/projetistas manipulam questões simbólicas e traduzem-nas em mensagens por meio de objetos concretos e conceitos abstratos. Esse processo é potencializado pelo pensamento projetual, que, a partir de objetivos definidos, traduz ideias por meio de protótipos. Além disso, os processos de design acontecem articulando situações e pessoas comuns do dia a dia. Logo, vivenciar um processo de design como prática educativa desenvolve nos estudantes habilidades para lidar com uma classe particular de problemas, caracterizada como problemas complexos (*wicked problems*), que são atravessados pela incerteza e têm múltiplas variáveis e implicações que emergem das problemáticas cotidianas.

Contudo, aprender formas proveitosas de abordar esse tipo de problemas projetuais não é algo que configure um ensino instrumental para a ação, ou seja, não é um treinamento. Muito além, refere-se a instigar o desenvolvimento de habilidades para lidar com os *wicked problems*, isto é, sensibilidade e atenção para identificar múltiplas facetas e implicações do problema. Portanto, para enfrentar os *wicked problems* mencionados por Cross (2010), seria necessário partir de uma abordagem interdisciplinar, capaz de manipular variados tipos de informações, misturando-os num conjunto coerente de ideias. Logo, discute-se que a produção de subjetividade pode estar atrelada a uma maneira de organizar o pensamento para enfrentar problemas complexos de forma integrada e/ou sistêmica.

Design, corpo e tecnopolítica

A segunda das frentes que compõem a linha de pesquisa Design, Política e Subjetivação se dedica à investigação das formas por meio das quais a produção do corpo na contemporaneidade é, em grande medida, alicerçada por operações do design, entendido aqui como mediador de relações tecnopolíticas. Tecnopolítica é um termo que compreende as tecnologias

(especialmente as digitais) como instrumento central nas relações políticas do século XXI. Já o corpo, para além de seus aspectos antropométricos, é aqui entendido como categoria discursiva, que se projeta e materializa também pelas práticas do design: “se gênero é fabricado, designers também são seus projetistas” (Grassine, Menezes, Altmayer, 2023 p. 272).

Assumimos a premissa de que o design consiste em um conjunto de práticas e técnicas que informam e conferem formas mais identificáveis, e duradouras, às subjetivações que determinam nossos comportamentos e incidem na construção de identidades (Forty, 2007). Questionamos, portanto, uma suposta neutralidade do campo do design postulando indagações tais como: o design tem gênero? O design tem sexo? O design tem cor? (Altmayer, 2020).

Buscamos, dessa maneira, [1] investigar como o design se mostra como mediador de práticas socioculturais através de seus desdobramentos materiais e imateriais, e como incide na normatização do corpo; e [2] para além, investigar como pode se configurar como ferramenta estratégica de resistência a essa mesma normatização.

Design do corpo

O corpo é considerado o primeiro instrumento do ser humano — seu primeiro objeto, e meio, técnico — conforme defende Marcel Mauss (2003). Para o antropólogo, as técnicas só existem e podem ser transmitidas por meio da cultura: as técnicas do corpo referem-se às maneiras como as pessoas utilizam ou tornam subservientes seus corpos, variando em função da espacialidade (diferentes sociedades e contextos) e da temporalidade (diferentes períodos históricos).

Manipulado, medicalizado, educado e docilizado, o corpo é concebido como um espaço de disputas, uma ferramenta de produção de normatizações. No entanto, ele não é simplesmente submisso. Michel Foucault observa que “do poder que é exercido em nosso corpo, emerge inevitavelmente a reivindicação do próprio corpo contra este poder” (Foucault, 1993, p. 146).

Desde o século XX, e com ainda maior intensidade no início do século XXI, as tecnologias de informação e comunicação (TICs) impactaram significativamente os processos culturais que permeiam as estruturas sociais e os modos pelos quais os dispositivos biopolíticos (Foucault, 1999) arregimentam as estruturas responsáveis pela produção e controle dos corpos nas diversas esferas da vida cotidiana — além de definir quem detém o direito à vida, conceito que Mbembe (2016) enquadra como necropolítica.

Trata-se de um regime sociopolítico que articula tecnologias de produção de subjetividade e representação corporal (Sibilia, 2002), abrangendo o corpo ciborgue, o corpo mercadoria, as próteses do corpo e as chamadas tecnologias microprotéticas de controle, conforme propostas por Paul Preciado (2010).

Corpos conectados

Em uma sociedade em rede, qualquer possibilidade de transformação social deve passar por um processo de reprogramação das redes de comunicação, que constituem o ambiente de processamento imagético e simbólico da informação em nossas vidas. Novas configurações sinápticas, que conectem corpos por meio de dispositivos comunicacionais, são essenciais para a produção de modos de subjetivação capazes de representar formas de existência que ultrapassem as normatividades difundidas midiaticamente.

Desde o advento da sociedade em rede, fundamentada na cultura digital globalizada e impulsionada pelas tecnologias de comunicação e informação, o papel do design tem se revelado estruturante. Portanto, é imprescindível entender o papel do designer como agente político no desenho de meios e processos de enunciação nesse contexto, que, além de mediar discursos, também estrutura os sistemas que os sustentam (Altmayer; Veras, 2021).

Considerando as conexões entre a sociedade em rede e o design, propomos o desenvolvimento de tecnologias sociais com foco em memória, como ferramentas de contaminação, com base em uma proposta de queerização do design (Portinari, 2017). Por meio das interseções entre design e suas histórias, história pública, memória gráfica e humanidades digitais, a partir de uma perspectiva de conhecimento aberto e ciência pública, torna-se possível criar espaços interdisciplinares para reflexões sobre as estruturas através das quais a cultura contemporânea e os corpos vêm se reconfigurando no século XXI.

Redesenhando o corpo

Diante desse contexto, nos propomos a refletir sobre como as políticas do corpo, evocadas a partir de manifestações estéticas e estratégias de contágio digital, podem se opor a uma estetização da política. Sendo assim, o design e as artes podem servir como instrumentos para ações de afirmação de um corpo insurgente, criando configurações de meios para desvios a partir do corpo, atuando como canais para confundir, desidentificar e “bugar” sistemas (Altmayer, 2022).

A partir dessa premissa, visamos à construção de estratégias desde o entendimento de que essas materialidades (inclusive as digitais) como lugar de ação do próprio corpo, e em conexão a um corpo coletivo, para gerar modos de vida que podem provocar distorções em códigos de significação normativos – e, de um ponto de vista estético-político, produzir feísmos, estranhamentos, estéticas camp; modificações estéticas corporais que subvertem a hierarquia entre cópia e original (Preciado, 2010).

Com base nessas proposições, as pesquisas desenvolvidas no grupo NUDE: Núcleo de Design, corpo e tecnopolítica buscam investigar sobre as relações históricas, políticas, sociais e culturais do design e como estas

atuam na conformação de subjetividades, como práxis entendida como tecnologias de mediação e memória que normatizam os corpos via agências híbridas nas sociedades em rede.

Para tal, são mobilizados Estudos Queer, Transfeministas e Decoloniais, em diálogo com as Humanidades Digitais, com o objetivo de examinar como a tecnociência, especialmente no contexto da transformação digital das práticas socioculturais, afeta corporeidades contemporâneas, especialmente as dissidências de sexo e gênero e suas táticas de insubordinação estético-políticas.

Design, tecnicidades e sensibilidades

Uma terceira via de tensionamento de implicações políticas do design se debruça sobre o processo de produção de subjetividade observado nas práticas cotidianas do campo sob o atravessamento de modos de relacionamento com processos maquínicos do trabalho e ensino que envolvem a tecnicidade contemporânea. O caráter sensível observado por essa frente de pesquisa se dá pelo reconhecimento da dimensão subjetiva emergente das práticas tecnológicas e dos agenciamentos delas decorrentes.

No ensino, de maneira geral, grande parte dos estudos e pesquisas que observam as tecnologias digitais se concentram na abordagem da concepção instrumentalista da relação humano-técnica (Fróes, apud Escóssia, 1999). Nessa concepção, a técnica é considerada neutra e o objeto técnico é percebido como instrumental para operacionalizar os objetivos traçados a cada contexto. Muito comumente, a técnica é associada aos modos da eficácia e eficiência produtiva e o valor ético se baseia exclusivamente na associação estabelecida entre o uso da técnica e seus fins, ou seja, para que ela é usada.

Ao que tudo indica, o campo do ensino parece seguir esse paradigma tecnopedagógico que busca a forma mais eficaz e eficiente de utilização dos sistemas informatizados nas práticas pedagógicas. O objeto técnico parece ficar reduzido a mero instrumento sob o qual se impõe a tônica do domínio, ainda como resquício do projeto moderno de domínio da natureza. No campo do design, utiliza-se com frequência a expressão “o aluno precisa dominar o software”, como sinônimo de excelência profissional. Esses dispositivos e softwares são utilizados como ferramentas para resolverem problemas típicos do campo do design, sem qualquer consideração sobre o seu próprio modo de existência ou significação. Fróes (2010) afirma que o viés instrumentalista ocorre, por exemplo, no uso de computadores para resolução de tarefas como se o mesmo fosse neutro, configurando uma postura descomprometida de docentes (de diversas áreas) quanto à realidade técnica.

Em contraposição à abordagem hegemônica do ensino em design, que se restringe ao caráter utilitário da técnica, essa linha de pesquisa parte de um entendimento, a concepção ontogenética da técnica, que estabelece estreita associação com a ideia de um devir coletivo, estabelecendo diálogo entre os mundos da técnica e da cultura (Fróes, apud Escóssia, 1999). Considerando a ideia de uma gênese correlata do indivíduo e do objeto técnico, entendemos que esses se individualizam de forma imbricada, processo amparado pela noção de individualização em Simondon (2020).

Simondon não considera o indivíduo técnico como uma realidade dada, mas olha para sua gênese e para seu processo de individualização. Para o autor, a ontogênese em vez de ser a gênese do ser, é a designação do caráter de devir do ser (Fróes, 2010). A gênese do indivíduo só pode emergir como a dissolução da ideia que temos de indivíduo. Para ele, o objeto técnico não seria apenas algo estático, um ser individualizado. Diferentemente, a individualidade do objeto técnico se modifica no curso da sua gênese (Simondon, 2020). Para o autor, o processo de individualização dos objetos técnicos encontra paralelo no desenvolvimento humano, pois o humano e a sociedade se individualizam em associação ao objeto técnico. A concepção ontogenética da técnica em Simondon pode ser considerada uma maneira holística e dinâmica de relação entre o humano e os objetos técnicos.

Simondon vai efetuar uma abordagem analítica da tecnicidade na nossa sociedade, cujo objetivo é suscitar uma tomada de consciência dos objetos técnicos. Ele acredita que a sociedade tende a ignorar a realidade técnica como uma realidade humana (Simondon, 2020). Na sua visão, os objetos técnicos devem ser incorporados na forma de conhecimento e como valor da nossa cultura (Simondon, 2020).

Para o autor, a técnica deve ser entendida como coextensiva à sociedade. Ela deve ser incluída no quadro de afetividade, ação e emoção, tudo em uma situação de futuro. Simondon afirma que “a presença do homem nas máquinas é uma invenção perpetuada. O que reside na máquina é uma realidade humana, é um gesto humano fixado e cristalizado em estruturas que funcionam” (Simondon, 2020). Entendemos, como Simondon, que a tecnologia tem uma dimensão social e cultural na medida em que é idealizada, concretizada e vivida por indivíduos, comunidades interpretativas e sociedade.

Já Guattari entende a subjetividade como marcada por uma dinâmica processual. A subjetividade é plural, polifônica (composta por diversas vozes) e processual. Para ele, a subjetividade é formada essencialmente por diversas instâncias, individuais, coletivas e institucionais, sem que nenhuma delas seja dominante (Guattari, 1992). Segundo Guattari, os componentes que concorrem para a produção de subjetividades são heterogêneos. Dentre os múltiplos componentes que colaboram com os processos de subjetivação, Guattari reconhece também a participação de tecnologias de informação e comunicação no âmago desses processos: “as máquinas tecnológicas de informação e de comunicação operam no núcleo da subjetividade humana, não apenas no seio das suas memórias, da sua inteligência, mas

também da sua sensibilidade, dos seus afetos, dos seus fantasmas inconscientes” (Guattari, 1992).

Se ao pesquisar práticas pedagógicas do campo do design foi possível perceber que o uso de tecnologias digitais de informação e comunicação demonstrou ser uma força expressiva no campo do design (Necyk, 2013), muitos caminhos se abrem à investigação. Com efeito, essa busca se aventura a identificar, observar, experimentar e viver modos singulares (ou modos outros) de subjetivação engendrados por membros do campo do design com conseqüente reverberação social. Procuramos estimular processos de singularização da subjetividade em práticas de ensino mediadas ou referenciadas por sistemas técnicos, entendidos como compostos por máquinas técnicas, máquinas semióticas e máquinas sociais, entre outras instâncias.

Design e opressão

A quarta e última frente de investigação que compõe a linha de pesquisa Design, Política e Subjetivação propõe discutir as relações de opressão que envolvem as formas de atuar, pensar e pesquisar no campo do design. Aqui, buscamos refletir sobre práticas, discursos e ideias presentes no campo sob o prisma das lutas antiopressão. Procuramos também incentivar a autorreflexão dos pesquisadores e propor formas outras de agir, pensar, ser e estar no mundo a partir de uma perspectiva crítica.

A inspiração dessa temática advém da participação de parte dos docentes e discentes junto à Rede Design e Opressão, que desde 2020 agrega pesquisadores e profissionais do design e áreas afins no país e no exterior. A rede estende a tradição de pensamento crítico latino-americano de educação, artes e sociologia para o campo do design e objetiva “estabelecer laços de solidariedade entre todas as lutas contra a opressão que passam pelo design como ferramenta, espaço, ou questão a ser transformada” (Serpa et al., 2021, p.599). Portanto, as atividades e produções feitas com e pela rede orientam e animam essa frente de investigação dentro da linha de pesquisa.

O conceito de opressão é central nas investigações, pensado a partir do pensamento crítico latino-americano. Para Paulo Freire (2019, p.40), especialmente, a ideia de *desumanização* é um traço definidor para o conceito de opressão. O autor defende a humanização como uma vocação humana, uma contínua busca por ser mais. A opressão seria o que nega essa vocação, que desumaniza, que limita a humanidade, que leva ao *ser menos*. Contudo, Freire identifica que a desumanização não se manifesta apenas naqueles que têm sua humanidade roubada e são impedidos de *ser mais*, mas também naqueles que oprimem e, com isso, distorcem a vocação de *ser mais*. Daí a importância de se libertar oprimidos e opressores.

É oportuno trazermos as contribuições de Frantz Fanon e os impactos da opressão colonial. Fanon (1961) denuncia a opressão colonial e as maneiras como ela afeta o ser, pois opera a desumanização dos colonizados, apontando não apenas para a violência física e repressão, mas também para a produção de um imaginário colonial sobre os colonizados. O efeito dessa

dominação é tal que, mesmo após a libertação nacional, permanece o risco dos efeitos coloniais na mentalidade dos grupos dominantes, ainda submetidos ideologicamente às metrópoles. Portanto, a luta anticolonial proposta por Fanon abrange, além da libertação do território, uma luta pela libertação da mentalidade colonial.

Com efeito, as obras de Freire e Fanon dialogam, pois, além de tomarem o lado dos oprimidos, elas também denunciam os efeitos desumanizantes da opressão sobre as subjetividades. Cabe pensar nas implicações do design quando assumimos que o mundo em que vivemos é mediado por artefatos que reforçam discursos, poderes e relações de opressão. Aqui nos interessa compreender que, longe de ser uma atividade laboral neutra, o design acaba muitas vezes por reproduzir formas de opressão hegemônicas que os próprios designers muitas vezes não percebem. Daí a urgência de compreender as dinâmicas da opressão para pensar como afetam os processos de design.

Uma perspectiva antiopressão assume como premissa que todos têm potencial criativo para transformar a sua realidade. Essa premissa leva a questionar uma pretensão do design em resolver os problemas de outros, colocando em perspectiva um design para inovação social, especialmente quando o público para o qual a intervenção se destina não toma parte nas decisões. Portanto, as abordagens antiopressão se valem da *dialogicidade* (Freire, 2019) e adotam o diálogo como princípio orientador de suas abordagens, articuladas sempre junto e com os grupos oprimidos. Afinal, estes devem ser tomados como sujeitos e não como objetos do processo de libertação (Freire, 2019).

Destacamos também a importância da noção de *solidariedade*, que em Freire (2019) é concebida como uma atitude radical, que exige um comprometimento com as lutas dos grupos oprimidos. Como discutem Bibiana Serpa e Sâmia Batista (2021), a noção de solidariedade articulada ao design pressupõe o engajamento e a transformação de si e uma mudança de implicação política se comparada à noção de “empatia”. As autoras argumentam que a noção de “empatia”, muito empregada no design centrado no usuário, reforça relações hierarquizadas que separam o design dos usuários, concentra as decisões nos designers, objetificando os usuários. Em projetos que se pretendam participativos e politicamente engajados, as autoras defendem o princípio de solidariedade como forma de superar as hierarquias, ampliar o diálogo e coletivizar o processo decisório.

Outra questão relevante nessa perspectiva é evitar dicotomizar a vida. Freire (2019) nos mostra os problemas de separar teoria e prática, defendendo uma práxis que une ambas. Similarmente, Augusto Boal (2009) aponta que existe na sociedade moderna uma supervalorização do pensamento simbólico (palavras) em detrimento do sensível (não verbal), enquanto bell hooks (2013) critica a separação entre mente e corpo na academia. Ao fugir de uma dicotomia entre essas relações e assumi-las em complementariedade, esses autores nos abrem outras possibilidades de pensar e agir, buscando superar a fragmentação que nos limita como seres humanos.

Assim, apoiados nos conceitos e pressupostos apresentados, na frente de investigações Design e opressão buscamos compreender de que modo as dinâmicas das opressões, como processos desumanizadores, atravessam o design e são atravessados por ele. As pesquisas aqui buscam promover o pensamento crítico perante múltiplos olhares sobre o design, seja questionando os pressupostos políticos que formam os designers e conformam suas práticas, seja explorando e investigando formas alternativas de agir, pensar, ser e estar no mundo. Como temas, buscamos investigar implicações do design para transformação social e formas de resistência; articulações entre design e opressões; design, tecnologia e autonomia; participação, organização e política; e pesquisas em contextos de opressão.

Considerações finais

Esperamos nestas breves linhas ter evidenciado as perspectivas que atravessam as pesquisas da linha Design, Política e Subjetivação, evidenciando múltiplas perspectivas que se debruçam sobre o design e buscam investigar como o campo opera nas relações de poder e tem efeitos discursivos e persuasivos nas suas práticas e nos modos de subjetivação.

Em Design em práticas educativas, importa analisar e levar em conta as implicações do design em um contexto educativo ampliado como um processo que manifesta saberes, é atravessado por relações de poder e produz modos de subjetivação. Por sua vez, Design, corpo e tecnopolítica se debruça sobre o corpo, como campo de disputa discursiva e sobre as formas como é posto como projeto de design e atravessado pelas tecnologias na sociedade contemporânea.

Já na frente Design, tecnicidades e sensibilidades, procuramos vislumbrar a potencialidade de novos agenciamentos coletivos de enunciação que, diferentemente de uma subjetividade modelada, se abram para a multiplicidade de formas de se perceber e estar no mundo. Por fim, em Design e opressão, buscamos compreender como o design é cooptado em processos de opressão e, orientados pelos princípios da solidariedade e dialogicidade, explorar abordagens de design engajado na transformação social.

Referências

- ALTMAYER, Guilherme. **Tropicuir: estético-políticas transviadas – memória, arquivo, design**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Numa Editora, 2022.
- ALTMAYER, Guilherme; VERAS, Leno. Design é coisa de veado: estratégias para o desenho de uma plataforma digital para memórias sexo e gênero dissidentes. **Estudos em Design**, Rio de Janeiro, v. 29, n. 3, p. 102-115, 2021. Disponível em: <<https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/1276/495>>. Acesso em: 7 set. 2024.
- BOAL, Augusto. **A estética do oprimido**. Rio de Janeiro: Garamond, 2009.
- CERTEAU, Michel. **A invenção do cotidiano**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1990.
- CROSS, Nigel. **Designerly ways of knowing**. London: Springer-Verlag, 2006.
- FANON, Frantz. **Os condenados da terra**. Lisboa: Ulisseia, 1961.
- FORTY, Adrian. **Objetos do desejo: design e sociedade desde 1750**. São Paulo: Cosac Naify, 2007. [1986]
- FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. Trad. Raquel Ramalhete. 33. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007. [1975]
- _____. **Em defesa da sociedade**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- _____. **Microfísica do poder**. 11. ed. Rio de Janeiro: Graal, 1993.
- FREIRE, Paulo. **Extensão ou comunicação?** 8. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.
- _____. **Pedagogia da esperança**. São Paulo: Cortez, 2001.
- _____. **Pedagogia do oprimido**. 69. ed. Rio de Janeiro: Paz & Terra, 2019. [1968]
- FRÓES, Jorge Rodrigues de Mendonça. **Tecnologia e educação: das máquinas à técnica, uma abordagem segundo Gilbert Simondon**. São Paulo: Blucher Acadêmico, 2010.
- GUATTARI, Felix. **Caosmose: um novo paradigma estético**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.
- HOOKS, bell. **Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade**. São Paulo: Martins Fontes, 2013.
- KASTRUP, V. Aprendizagem, arte e invenção. **Psicologia em Estudo**, v. 6, n. 1, p. 17-27, jan. 2001.
- _____. **A invenção de si e do mundo: uma introdução do tempo e do coletivo nos estudos da cognição**. São Paulo: Papyrus, 1999.

MARTINS, B.; EMANUEL, B. Aprender projetando. In: **Design & Escola: projetando práticas de ensino aprendizagem**. PPDESDI, Rio de Janeiro, 2022 p.15-33. Disponível em: <https://deseduca.net.br/livro_designeescola/>. Acesso em: 28 maio 2023.

MAUSS, Marcel. **As técnicas do corpo**. Sociologia e antropologia. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

MBEMBE, Achilles. Necropolítica. **Arte & Ensaios**, Rio de Janeiro, n.32, p.122-151, 2016. Disponível em: <<https://revistas.ufrj.br/index.php/ae/article/view/8993>> . Acesso em: 29 set. 2024.

MENEZES, Yasmin; GRASSINE, Felipe; ALTMAYER, Guilherme. Design e gênero: marcações binárias na ergonomia. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 2, p. 258-275, 2023. DOI: 10.12957/arcosdesign.2023.73151. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/arcosdesign/article/view/73151>>. Acesso em: 7 set. 2024.

NECYK, Barbara Jane. **Usos e sentidos de tecnologias digitais de informação e comunicação em contextos de ensino-aprendizagem no Design**. Tese (Doutorado). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. 2013.

SERPA, B. et al. Design como prática de liberdade: a rede Design & Opressão como um espaço de reflexão crítica. In: CRUZ, C.; KLEBA, J.; ALVEAR, C. (Org.). **Engenharias e outras práticas técnicas engajadas**. Volume 2 – Iniciativas de formação profissional. Campina Grande, PB: EDUEPB, 2021, v. 2, p. 433-468. Disponível em: <<http://eduepb.uepb.edu.br/download/engenharia-e-outras-praticas-tecnicas-engajadas-vol-2/?wpdmdl=1836&masterkey=618ed68a15375>>. Acesso em 26 de set. de 2024.

SERPA, B., BATISTA E SILVA, S. Solidarity as a principle for antisystemic design processes: two cases of alliance with social struggles in Brazil. In LEITÃO, R.M. et al. (Ed.). **Pivot 2021: Dismantling/Reassembling**, 22-23 July, Toronto, Canada. 2021. Disponível em: <<https://doi.org/10.21606/pluriversal.2021.0004>>. Acesso em 23 de set. de 2024.

PORTINARI, Denise. Queerizar o Design. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, Edição especial Seminário Design.Com, v.10, n.1, Outubro 2017. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign/article/view/30937>>. Acesso em: 10 jul. 2024.

PPDESDI. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. **Área de concentração: Design, Tecnologia e Sociedade**. Rio de Janeiro: PPDESDI, 2023.

PRECIADO, Paul B. Transfeminismo y micropolíticas del género en la era farmacopornográfica. **Ramona**, n.99, 2010. Disponível em: <http://70.32.114.117/gsd/collect/revista/index/assoc/HASH0127/35e456b1.dir/r99_24nota.pdf>. Acesso em: 13 ago. 2024.

SIBILIA, Paula. **O homem pós-orgânico. Corpo, subjetividade e tecnologias digitais**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

SIMONDON, Gilbert. **Do modo de existência dos objetos técnicos**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2020.

WALSH, C. Interculturalidad y (de)colonialidad: diferencia y nación de otro modo. In: **Desarrollo e interculturalidad, imaginario y diferencia: la nación en el mundo andino**, (27-43). Quito: Academia de la Latinidad, 2009.

Recebido: 08 de setembro de 2024

Aprovado: 27 de novembro de 2024