



c o n t r a m o l a



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO
CURSO DE DESIGN VISUAL

WALTER JOSÉ DIEHL

CONTRAMOLA:
design visual para a difusão do Design Social

Porto Alegre

2022

WALTER JOSÉ DIEHL

CONTRAMOLA:

design visual para a difusão do Design Social

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Curso de Design Visual, da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da UFRGS, como quesito parcial para a obtenção do título de Designer.

Orientação: Prof.^a Dr.^a Maria do Carmo Gonçalves Curtis

Porto Alegre

2022

Banca Examinadora

WALTER JOSÉ DIEHL

CONTRAMOLA:
design visual para a difusão do Design Social

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Curso de Design Visual, da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da UFRGS, como quesito para a obtenção do título de Designer.

Orientação: Prof.^a Dr.^a Maria do Carmo Gonçalves Curtis

Prof.^a Dr.^a Maria do Carmo Gonçalves Curtis | Orientadora | UFRGS

Prof.^a Dr.^a Miriam de Souza Rossini

Prof. Dr. Mario Furtado Fontanive

Agradeço

À minha mãe Geucy, por tudo desde sempre.

Ao meu pai Francisco (*in memoriam*), pelas primeiras filosofias.

Ao meu irmão Marcelo, por me inspirar.

À Carol Loch, pelo amor e parceria.

À Luiza Hoefel, pelo apoio.

À Ju e ao Jé, pela amizade.

À minha orientadora, Maria do Carmo, pela sabedoria, apoio e paciência.

Ao Prof. Chico Machado, pela arte e motivação.

Ao Oberti Ruschel e ao Marcelo Celente, pelas oportunidades profissionais.

Às professoras e professores da UFRGS, pelo conhecimento compartilhado.

Às colegas e aos colegas do curso de design, por me ensinarem tanto.

Às políticas de inclusão social na universidade pública, que permitiram o meu ingresso.

*“Quem tem consciência para ter coragem
Quem tem a força de saber que existe
E no centro da própria engranagem
Inventa a contramola que resiste.”*

João Apolinário, 1955.

RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso de graduação em Design Visual tem por objetivo desenvolver uma série audiovisual que visa difundir material teórico crítico sobre design, possibilitando aos estudantes, melhor compreensão da repercussão social da prática projetual. Foi desenvolvido um episódio piloto baseado em um trecho do livro “O Mundo Codificado” de Vilém Flusser, autor que possui uma vasta bibliografia e que gera grande interesse na pesquisa acadêmica. Contramola é uma proposta de um elo entre temas não muito populares, mas necessários, com usuários que tem grande potencial de aproveitar este conteúdo em uma prática projetual e científica.

O projeto se realiza a partir de revisão bibliográfica de temas como a filosofia e o audiovisual, passando pelo Design Social e o ensino de design, bem como por pesquisa exploratória com o intuito de conhecer melhor as bases teóricas do autor escolhido. Ainda foram desenvolvidos o projeto gráfico e o vídeo final que foi verificado junto ao público-alvo.

Palavras-chave: ensino de design, audiovisual, vilém flusser.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Crescimento do consumo de vídeo na web e TV	18
Figura 2 – Vilém Flusser	32
Figura 3 – Capa do livro O Mundo Codificado.....	35
Figura 4 – “A Guitarra” de Pablo Picasso.....	40
Figura 5 – <i>Frame</i> da animação O OVO.....	41
Figura 6 – <i>Frame</i> da animação Sins	42
Figura 7 – Diagrama do Diamante Duplo	43
Figura 8 – Etapas do projeto	47
Figura 9 – Trecho do ensaio Códigos datilografado por Flusser	50
Figura 10 – <i>Site</i> do Arquivo Flusser.....	51
Figura 11 – Grupo de trabalho no Comcult.....	51
Figura 12 – <i>Site</i> do Comcult	52
Figura 13 – <i>Moodboard</i>	53
Figura 14 – <i>Frames</i> do booktrailer	54
Figura 15 – <i>Frames</i> do trailer do podcast Caso Evandro	56
Figura 16 – Capa do disco Secos & Molhados (1973)	60
Figura 17 – Logotipo MIT Media Lab.....	65
Figura 18 – Tela do <i>Processing</i>	66
Figura 19 – <i>Frames</i> do vídeo de Design Generativo	66
Figura 20 – <i>Frames</i> do vídeo reconfigurado.....	67
Figura 21 – Alternativas de carácter comercial/publicitário	67
Figura 22 – Alternativas de carácter irregular/flutuante.....	68
Figura 23 – Tela do <i>After Effects</i>	70
Figura 24 – Paletas de cor	71
Figura 25 – <i>Frame</i> do vídeo com cores aplicadas.....	72
Figura 26 – Tipografia <i>PT Mono</i>	73

Figura 27 – Alterações realizadas na fonte <i>PT Mono</i>	73
Figura 28 – Tela do <i>software FontForge</i>	74
Figura 29 – Alteração do <i>kerning</i>	74
Figura 30 – Fontes <i>Vaccine</i> e <i>Open Sans</i>	75
Figura 31 – Logotipo finalizado	76
Figura 32 – <i>Frame</i> do vídeo com tipografias escolhidas.....	76
Figura 33 – Gráfico gerado com o <i>plugin TrapCode</i>	77
Figura 34 – Gráfico gerado com o <i>plugin Element 3D</i>	78
Figura 35 – Limites mínimos da tela <i>FHD</i>	79
Figura 36 – Proposta de postagem para redes sociais.....	81

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Pesquisa sobre disciplinas teóricas de Design Visual e de Produto da UFRGS.....	20
Quadro 2 – Disponibilidade de bibliografia de Design Social.....	31
Quadro 3 – Relação poema/conceito	61
Quadro 4 – Roteiro	69

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	14
1.1 Justificativa	16
1.1.1 A escolha do formato de conteúdo	17
1.1.2 A escolha do conteúdo	19
1.2 Problema de projeto	21
1.3 Objetivo geral	22
1.3.1 Objetivos Específicos	22
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	23
2.1 O design e o pensamento crítico.....	23
2.1.1 Design Social.....	26
2.1.2 Ensino de design	29
2.2 Vilém Flusser.....	31
2.2.1 Biografia de Flusser.....	32
2.2.2 O Mundo Codificado de Flusser.....	34
2.3 Linguagem audiovisual.....	38
2.3.1 Cinema e design	38
2.3.2 Narrativa visual.....	39
2.3.3 <i>Collage e Motion Graphics</i>	39
2.4 Princípios Metodológicos	43
2.4.1 Diamante Duplo	43
2.4.2 Ferramentas de Processo de Design.....	44
3. METODOLOGIA APLICADA	47
4. DESCOBRIR	48
4.1 Pesquisas exploratórias	48
4.1.1 Semana Acadêmica da Filosofia/UFRGS 2019	48
4.1.2 Arquivo Vilém Flusser	49
4.1.3 VII Comcult	51
4.2 Moodboard.....	53

4.3	Análise de similares	53
4.3.1	Booktrailer	54
4.3.2	Trailer de <i>podcast</i>	55
4.3.3	Análise	57
5.	DEFINIR	58
5.1	Conceito	58
5.1.2	Jogar contra o aparelho: um conceito de Flusser	59
5.1.3	A contramola que resiste	60
5.1.4	Contramola – série audiovisual	62
5.2	Escolha do texto para a adaptação audiovisual.....	63
6.	DESENVOLVER.....	64
6.1	Geração de alternativas de identidade visual	64
6.1.1	Experimentações com design generativo.....	64
6.1.2	Outras alternativas.....	67
6.2	Produção do protótipo	68
6.2.3	Produção	70
6.2.4	Cores.....	71
6.2.5	Tipografia	72
6.2.6	Logotipo	75
6.2.7	Gráficos em movimento (<i>motion graphics</i>)	77
6.2.8	Formato e composição	78
6.2.9	Edição de vídeo e som	79
7.	ENTREGAR.....	81
7.1	Verificação.....	82
7.1.1	Elaboração dos questionários.....	82
7.1.2	Questionário <i>on-line</i>	82
7.1.3	Questionário presencial	83
7.1.4	Considerações sobre os questionários.....	84
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	85
	REFERÊNCIAS	88

APÊNDICE A – CÓDIGO DE PROGRAMAÇÃO DO EXEMPLO 1	92
APÊNDICE B – CÓDIGO DE PROGRAMAÇÃO DO EXEMPLO 2	94
APÊNDICE C – TEXTO DA NARRAÇÃO	97
APÊNDICE D – QUESTIONÁRIO ONLINE COM GRUPO DE DISCENTES.....	98
APÊNDICE E – QUESTIONÁRIO PRESENCIAL COM GRUPO DE DISCENTES.....	103
ANEXO A – TEXTO DA NARRAÇÃO DO <i>BOOKTRAILER</i> DO LIVRO ARTICULAÇÕES SIMBÓLICAS.....	110
ANEXO B – Trabalhos apresentados no VII Comcult (2021).....	112

1. INTRODUÇÃO

As diversas transições tecnológicas que a humanidade tem atravessado intensificaram o desenvolvimento tecnológico e alteraram as dinâmicas das relações dos humanos com a tecnologia. A mudança de estrutura social da sociedade ocidental é denominada de sociedade pós-industrial, que tem como uma de suas características, a mudança da economia da produção de bens de consumo para uma economia baseada em serviços (BELL, 1977). Atualmente, no Brasil, o setor de serviços responde por 70,2% das vagas de emprego¹. Este deslocamento do centro da economia acarretou uma demanda por outros tipos de emprego, incrementando o trabalho em escritórios, na educação, no governo, e especialmente no âmbito profissional e técnico. Enquanto a sociedade industrial se organizava em função da produção de bens, a sociedade pós-industrial se organiza em função do conhecimento (BELL, 1977). E muito mais do que o conhecimento, já que ele sempre foi fundamental na sociedade, foi a utilização do conhecimento a partir de informações, dados e teorias, como diz Bell, o aparecimento de uma nova tecnologia intelectual. Essa emergente era da informação se intensifica na III revolução industrial, com o advento do computador pessoal, o smartphone e a popularização dos aparelhos digitais, a onipresença das interfaces. Nunca a humanidade teve acesso a tanta informação com tanta facilidade, resultando naquilo que Wu (2017) denomina de Economia da Atenção, em que a atenção se torna um recurso valioso no meio de tantas informações, fazendo com que companhias gigantes como *Google* e *Facebook* tenham seu modelo de negócio totalmente dependente dos mercados de atenção, mantendo seus negócios baseados na internet, e tendo as redes sociais como carro-chefe. Essas empresas oferecem tudo gratuitamente com o intuito de conquistar a atenção

¹ Fonte: ME/SEPRT/STRAB/SPPRT/CGCIPE - CAGED Lei 4.923/65.

do usuário, tornando a atenção o *commodity* mais importante na contemporaneidade. Os problemas de atenção que testemunhamos hoje, surgiram com a modernização do trabalho e com a saturação de informações na sociedade. Como bem nos apresenta Crary:

Esse problema foi elaborado no contexto de um sistema econômico emergente que demandava a atenção do sujeito num amplo leque de novas tarefas produtivas espetaculares, mas cujo movimento interno foi erodindo continuamente as bases de qualquer atenção disciplinar. Parte da lógica cultural do capitalismo exige que aceitemos como natural o ato de mudar nossa atenção rapidamente de uma coisa a outra. [...] Diferentemente de qualquer modelo anterior de visualidade, a mobilidade, a novidade e a distração se tornaram elementos constitutivos da experiência perceptiva. (CRARY, 2013, p. 53)

A modernidade traz novos desafios e dificuldades às relações humanas com o seu entorno, a atenção humana, a partir de uma sobrecarga de informação, é fortemente impactada pelos novos tempos. Segundo Crary, alguns autores definiam que a atenção era determinada pela vontade do sujeito, outros definiam a atenção como uma função do instinto biológico do sujeito, e outros ainda que a atenção do espectador podia ser controlada pelas tecnologias da atenção, como o cinema por exemplo. É Thomas Edison quem começa a perceber que imagem, som, energia e informação podiam ser transformadas em produtos e distribuídos (CRARY, 2013). Esse entendimento de que coisas que possuem um certo caráter de abstração, podiam ser quantificadas e distribuídas, fundou um novo paradigma no capitalismo, em que Steve Jobs e Bill Gates mais tarde vieram participar, trazendo ainda mais complexidade através de seus inventos na área da informática (informação automática). A rede mundial de computadores incrementou ainda mais o universo tecnológico da computação. Com o advento da interação, hipertextualidade, facilidade de busca e multimídia, a internet iniciou

um processo de fragmentação do conteúdo, tornando tudo mais simples, mas também, mais superficial, fazendo com que tenhamos mais dificuldade de aprofundamento, pensamento crítico e reflexão (CARR, 2011).

Penso que no ensino de um modo geral, formar profissionais atentos ao mundo é crucial para o nosso desenvolvimento social. A desatenção e a distração são importantes em doses certas e em determinados contextos, mas não podem conduzir nem atrapalhar as decisões profissionais que designam a sociedade. Um olhar atento e social é uma condição *sine qua non* para designers praticarem a sua profissão de forma assertiva, atuando no mundo em prol de seus pares, não apenas de si mesmos. Voltar a atenção de estudantes e pesquisadores de design para conteúdo que provoque ponderações sobre o seu ofício é um caminho interessante a ser explorado. Aproveitando o contexto tecnológico no qual estamos imersos, penso ser possível utilizar tais recursos para oferecer a um determinado público, um contato inicial com bibliografias e autores que abordem a reflexão e o pensamento crítico sobre o Design Social em seus textos. O uso do audiovisual distribuído via internet é uma tecnologia emergente e que vai ao encontro das preferências de consumo atuais, podendo ser uma importante ferramenta complementar no ensino de design.

1.1 Justificativa

Segundo o relatório *O Futuro dos Trabalhos (The Future of Jobs Report – 2018)*, do Fórum Econômico Mundial, o pensamento crítico e a análise crítica são algumas das habilidades emergentes para os profissionais do futuro. Dentro da teoria do design, diversos autores adotam uma abordagem teórica construída a partir de uma perspectiva crítica, social e ecológica, como Victor Papanek, Jorge Frascara,

Vilém Flusser, Rafael Cardoso, entre outros. Proporcionar aos estudantes e pesquisadores de design, contato com conteúdo que pode disparar insights e reflexões, potencializa essa necessidade imprescindível à carreira do(a)s designers. Isso é importante para o(a)s designers, porque são eles (as) que projetam o nosso entorno, estamos vivendo em uma sociedade “preenchida” por design. Do fundo do mar ao espaço sideral, o design já marcou presença. A onipresença do design na vida humana é incontestável, assim como a sua ausência, impensável. Então, para pensar design, urge pensar a vida. Pensar em como nos relacionamos com o design, pensar em como praticamos o design, pensar em como abordamos o design. Uma das maneiras de proporcionar isso, é facilitar o acesso às bibliografias de Design Social.

1.1.1 A escolha do formato de conteúdo

A escolha pelo formato audiovisual para a *web*, se dá pelo seu uso, não só bastante difundido desse formato, mas também pela sua audiência em ascensão. Conforme a pesquisa *Video Viewers* de 2018, realizada em parceria com o Instituto *Provokers* e com a *Box 1824*, a audiência de vídeos assistidos na internet por brasileiros só tem aumentado. Entre 2014 e 2018 o consumo de vídeos na web cresceu 135%, sendo que a TV durante o mesmo período teve um aumento de apenas 13%. Abaixo podemos ver um gráfico com o comparativo.

Figura 1 – Crescimento do consumo de vídeo na web e TV



Fonte: *Video Viewers*²

Cardoso (2013) comenta que as antigas limitações físicas e materiais do ensino que podem ser superadas com o uso da tecnologia, como a informática e a internet, e com o proveito de outros recursos que possam complementar, mas também, ir além do ensino em sala de aula, um espaço restrito demais para as demandas da contemporaneidade. Por esse prisma, vejo o emprego da tecnologia audiovisual no ensino de design, como um meio interessante de apoio didático, já que ao mesmo tempo que retira do lugar comum, o conteúdo educativo, se aproxima de uma linguagem cultural presente no cotidiano de estudantes, atualizando o acesso aos autores por meio de uma introdução às suas obras. Pode ser muito pertinente e interessante, adaptar conteúdos bibliográficos para o audiovisual, não com o intuito de substituir a literatura, mas de oferecer uma porta de entrada, uma ponte para esses conteúdos com os quais se tem pouca familiaridade e conhecimento, mas que podem agregar às competências fundamentais do(a)s designers.

² Disponível em: <<https://www.thinkwithgoogle.com/intl/pt-br/estrategias-de-marketing/video/pesquisa-video-viewers-como-os-brasileiros-estao-consumindo-videos-em-2018/>>

Outra motivação pela escolha da técnica audiovisual se dá pelo do contato do autor com a edição de vídeos. A minha experiência trabalhando em uma bolsa de aperfeiçoamento acadêmico no Centro de Estudos Internacionais sobre Governo (CEGOV) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), ampliou meu interesse e os conhecimentos sobre edição de vídeo. O CEGOV é um centro interdisciplinar vinculado à Reitoria, cujo objetivo é estudar a ação governamental no Brasil e no mundo. Dentre os diversos projetos que produz estão os cursos EAD de pós-graduação. Realizei meu trabalho como bolsista fazendo a edição das vídeoaulas desses cursos, empregando meus conhecimentos adquiridos nas disciplinas de Sistemas gráfico-digitais I e II. Minha intenção é aproveitar o trabalho para convergir a aplicação das técnicas exercidas em design, aprofundando assim, meu repertório técnico, ao mesmo tempo que aproveito os saberes adquiridos nas duas frentes.

1.1.2 A escolha do conteúdo

Em pesquisa realizada pelo autor nos planos de ensino das disciplinas teóricas de Design Visual e de Produto da UFRGS, foi constatada o uso de poucas referências de autores como Vilém Flusser, Victor Papanek, Rafael Cardoso, Victor Margolin e Jorge Frascara nas bibliografias das disciplinas, conforme quadro a seguir:

Quadro 1 – Pesquisa sobre disciplinas teóricas de Design Visual e de Produto da UFRGS

DISCIPLINAS DE TEORIA	ETAPA DO CURSO	Flusser	Papanek	Cardoso	Margolin	Frascara
Introdução ao Design	I	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	SIM
Teoria e História do Design I	II	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO
Introdução à Fotografia	III	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO
Teoria e História do Design II	III	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	NÃO
Design Contemporâneo	IV	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO
Semiótica	V	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO
Sociologia da Cultura *	VII	NÃO (citação em aula)	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO
Teorias da Imagem	Eletiva	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO

Elaborado pelo autor. Set/2019

Como podemos perceber, existe espaço para trazer essas obras à tona, fazê-las emergir de uma forma que não se sobreponha ao formato livro, mas pelo contrário, que o divulgue, provocando interesse em saber mais sobre a obra, proporcionado ao usuário, não só ferramentas técnicas, mas ferramentas intelectuais.

A obra escolhida para desenvolver o projeto é o “Mundo Codificado”, livro mais famoso de Vilém Flusser no Brasil. Neste livro, organizado por Rafael Cardoso, Flusser disserta sobre design de forma reflexiva, esquadrinhando conceitos e trazendo luz às ideias de um modo filosófico, mas também provocativo. A abordagem do livro em relação à teoria do design vai ao encontro do tema do presente trabalho, que busca divulgar conteúdos que precedem a técnica projetual, mas a orientam, permitindo que designers possam conhecer bibliografias que incrementem suas referências teóricas sob um prisma social.

Com relação a Vilém Flusser, foi encontrada somente uma menção em uma disciplina (Teorias da Imagem) não obrigatória (ver quadro 1). Outra menção foi feita pelo professor durante a aula (Sociologia da Cultura), mas não constava a re-

ferência na ementa. A relação do autor com o Brasil, sua relevância frente a outros pesquisadores também pesou na escolha da obra. O escritor e filósofo autodidata tcheco-brasileiro, Vilém Flusser, faz uma investigação crítica e filosófica acerca da linguagem, tecnologia, comunicação, mídia, imagem e design. De origem tcheca, mas naturalizado brasileiro, viveu 32 anos no Brasil, local onde começou a produzir a sua obra e onde conquistou grande relevância intelectual, lecionando em universidades brasileiras mesmo sem título acadêmico³. Deixou vasto material em português brasileiro, proporcionando um legado aos estudantes de design e à comunidade acadêmica no Brasil. Considerado “um dos maiores pensadores, ensaístas e filósofos do século XX” pelo Prof. Dr. Rodrigo Petronio⁴ da FAAP, Flusser tem dois acervos dedicados a resguardar e divulgar a sua vasta obra, um no Brasil com 2500 textos, e outro em Berlim. Seus livros foram publicados em mais de 20 línguas⁵, e diversos livros sobre ele foram publicados⁶. A busca por “Vilém Flusser” no *Google*, retorna 325.000 resultados⁷, evidenciando um grande interesse em sua obra.

1.2 Problema de projeto

Diante da necessidade do(a)s designers possuírem um maior referencial crítico-reflexivo, como o design visual pode contribuir para difundir bibliografias de Design Social a estudantes e pesquisadores?

³ Disponível em: <www.arquivovilemflusser.com.br/vilemflusser/?page_id=325>. Acessado em nov. de 2019.

⁴ Disponível em: <www.ihu.unisinos.br/159-noticias/entrevistas/592987-um-existencialismo-mediado-entrevista-especial-com-rodriigo-petronio2>. Acessado em nov. de 2019.

⁵ Disponível em: <www.flusserbrasil.com>. Acessado em nov. de 2019.

⁶ Disponível em: <www.flusserbrasil.com/livros.html>. Acessado em nov. de 2019.

⁷ Disponível em: <<https://g.co/kgs/dUqYH6>>. Acessado em nov. de 2019.

1.3 Objetivo geral

Desenvolver um material audiovisual que divulgue conteúdos relativos a referências bibliográficas do Design Social, favorecendo o acesso de estudantes a referencial teórico crítico num enfoque multimídia, e tendo como primeiro livro abordado, o “Mundo Codificado” de Vilém Flusser.

1.3.1 Objetivos Específicos

- Revisar literatura pertinente ao tema do projeto (Design Social e audiovisual)
- Aprofundar conhecimento sobre Flusser e a sua obra.
- Fazer o recorte do livro “O Mundo Codificado” de Vilém Flusser.
- Adaptar o conteúdo selecionado para uma linguagem audiovisual.
- Desenvolver identidade visual para aplicar no projeto audiovisual.
- Produzir o protótipo do vídeo com o conteúdo do livro escolhido.
- Averiguar a repercussão do protótipo junto a um grupo de estudantes de design em relação à obra “O Mundo Codificado” de Vilém Flusser.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste capítulo é feita a revisão de literatura dos temas pertinentes ao desenvolvimento do trabalho. Foram pesquisados os conceitos básicos de Filosofia apresentados por Marilena Chauí, que possui uma abordagem pedagógica e acessível sobre o tema. O Design Social é contemplado com autores como Papanek e Frascara. Vilém Flusser também é abordado na pesquisa, com a apresentação de sua biografia e a explicação de alguns de seus conceitos. Por fim, o audiovisual é tratado por meio da obra de Ludmila Ayres Machado.

2.1 O design e o pensamento crítico

Todo ser humano em condições adequadas, tem a capacidade de pensar, refletir e criticar. Como nos conta Chauí (2000), a Filosofia é um modo de pensar que surgiu na Grécia no século VII a.C., e se difundiu na cultura ocidental europeia. Existem outros tipos de pensamentos e sabedorias em todos os povos do mundo, mas foi a Filosofia grega que acabou se caracterizando mais fortemente como o pensamento filosófico que conhecemos hoje. Ainda, segundo Chauí (2000), a Filosofia parte da capacidade de reflexão humana que é o retorno da consciência sobre si mesma para conhecer ela própria, com isso se alcança o conceito e essências das coisas. Essa reflexão surge a partir de perguntas e questionamentos que fizemos sobre o que nos rodeia, sobre a nossa sociedade, nossas relações humanas e materiais, enfim, sobre a nossa própria existência. Quando questionamos o senso comum, acabamos por assumir uma atitude filosófica e crítica perante o mundo, e isso é fundamental para nos posicionarmos socialmente e profissionalmente, sem precisarmos aceitar de antemão o que nos é imposto. Isso nos alinha à atitude científica, já que a ciência põe em dúvida a

verdade das nossas certezas, problematizando para refutar ou confirmar teorias. Um dos campos de investigação da Filosofia é a epistemologia:

Epistemologia: análise crítica das ciências, tanto as ciências exatas ou matemáticas, quanto as naturais e as humanas; avaliação dos métodos e dos resultados das ciências; compatibilidades e incompatibilidades entre as ciências; formas de relações entre as ciências, etc. (CHAUÍ, 2000, p. 316).

Então podemos considerar que este caráter da epistemologia de fazer uma análise crítica da própria ciência, auxilia a revelar diferentes caminhos não só para o método científico, mas também para as práticas projetuais. Sob esta perspectiva, destaco a importância de autores de Design Social, que contribuem para a reflexão sobre a responsabilidade de projetar.

Design e filosofia têm suas gêneses bem distantes na história, poderia se pensar em um certo anacronismo em tentar relacionar os dois campos de atuação, mas existem iniciativas e pesquisas que propõem diálogo e interação entre o design e a filosofia. Pesquisar, investigar, questionar, gerar, descartar, criar, inovar, são verbos que fazem parte da prática do design. Existe nessa prática projetual, um enfrentamento contra aquilo que já está pronto, decidido. Conforme Mizanzuk, Beccari e Portugal (2013, p. 127): “O Design nos motiva a descobrir, desejar, encontrar, expressar”. Essa busca por uma resposta de projeto, um resultado inédito, uma criação inovadora, se aproxima do pensamento filosófico, que é um pensamento, como vimos anteriormente, que não se satisfaz com as respostas fáceis e prontas. Partindo do conceito de epistemologia, visto anteriormente, e o deslocando para a área do design, vamos ao encontro de estudos iniciados por alguns autores na década de 1990 que abordam uma Filosofia do Design, dos

quais se destacam Terence Love e Per Galle. Por Filosofia do Design entende-se que seja uma investigação de diferentes formas de pensar sobre design, construindo um “pensar sobre pensar”, ou ainda, uma metateoria do design (BECCARI, 2015). Pesquisadores brasileiros, como Marcos Beccari, Diogo Portugal e Ivan Mizanzuk se interessaram por explorar a Filosofia do Design, desenvolvendo pesquisas e disponibilizando conteúdos na internet. Muitos destes conteúdos podem ser apreciados na plataforma de *podcasts* Anticast⁸ e no site Não Obstante⁹, além de dissertações e teses publicadas em plataformas acadêmicas e livros publicados por editoras, entre elas a 2AB. A abordagem da Filosofia do Design proposta por esses autores tem uma perspectiva humanista e funciona como uma forma de articular o design com áreas da Filosofia, chegando a uma concepção de Filosofia do Design reflexiva e multiplicadora:

Aqui, ao pensarmos em uma Filosofia do Design, queremos indicar um campo reflexivo parcialmente autônomo no qual o Design é encarado sob perspectiva humanística e que não pretende nem, de um lado, estabelecer-se como um subcampo da Filosofia, nem, de outro, como uma aplicação prática da Filosofia no campo do Design. (BECCARI, PORTUGAL, PADOVANI, 2017, p. 15)

A Filosofia do Design emerge para estabelecer relações entre o design e outras áreas do conhecimento, e para ampliar o campo de pensamento e cogitação de quem faz design. Conforme os autores destacam, pensar num design que só existe na medida em que é pensado, mas que também só pode ser pensado a partir de sua existência (MIZANZUK, BECCARI e PORTUGAL, 2013).

⁸ Disponível em: <www.anticast.com.br>. Acesso em: 19 de nov. de 2019.

⁹ Disponível em: <www.naoobstante.com.br>. Acesso em: 19 de nov. de 2019.

2.1.1 Design Social

Uma das questões que permeiam os estudos e a própria atividade de design é sobre o caráter social do design. Qual o papel social do design? Quando o design é ou não social? Conforme Braga (2011), o papel social é um conjunto de direitos e deveres relativo à função social que se espera que um indivíduo exerça em determinada posição social, exigindo assim, a consciência sobre o lugar que a sua profissão ocupa na sociedade.

Por outro lado, via de regra, o designer é absorvido de tal modo nos aspectos técnico-funcionais de sua atividade que dificilmente consegue detectar a repercussão social de sua profissão, a qual costuma ser traduzida socialmente (e autopercebida) como uma intervenção isolada. Restringindo assim o valor dos atributos relativos à complexidade e ao pensar sistêmico ao escopo específico de cada projeto, sem estabelecer articulações que possam integrá-lo com a sociedade como um todo (CURTIS; ROLDO, 2014, p. 1323).

É perceptível que o Design Social está diretamente vinculado à reflexão e à conscientização do(a)s designers sobre os problemas do mundo, sobre a realidade de seu entorno. Como afirma Cardoso:

Sem crítica e pensamento, o profissional de Design tende a permanecer em posição subordinada dentro do mercado de trabalho, quase sempre um mandado, quase nunca um mandante; mais autômato que autônomo. Mesmo quando exerce a possibilidade de criar, ele raramente tem condição de decidir a serviço de que vai ser usada sua criação (CARDOSO, 2013, p. 242).

Esta posição crítica perante as situações se evidencia no papel do(a)s designers frente à comunidade em que estão inseridos, onde a preocupação no design gráfico não deve ser somente com a forma da comunicação, mas também com o seu conteúdo, assim podendo estabelecer uma circulação de informações relevantes para a sociedade (Frascara, 1989, *apud* BRAGA, 2011). Segundo Frascara (2000), com mensagens atrativas e compreensíveis, a comunicação visual deve estar centrada nas ações humanas e não nas formas visuais, respeitando o contexto do usuário e seus valores, bem como contribuir com o enriquecimento social, criando uma mensagem que comunique algo, já que sem comunicação não há cultura. Ele propõe que designers devem ter responsabilidade profissional, ética, social e cultural. Nesse aspecto, podemos considerar a atividade de design como uma atividade de curadoria, se aproximando da noção de autoria gráfica apresentada por Noble (2013), em que o(a) designer pode ser um mediador dos conteúdos e contextos que lhe interessam, não ficando somente à mercê do briefing do cliente.

Um dos autores que influenciou designers com sua visão crítico-reflexiva foi Victor Papanek. Em seu livro *"Design for the Real World"* (Design para o Mundo Real), escrito há meio século (1971), Papanek já clamava que designers deviam se conectar com os problemas reais do mundo real, deixando de lado o desnecessário para focar naquilo que realmente importa, já que habitamos um mundo que demanda soluções essenciais e urgentes por toda a parte. Passados 50 anos, os problemas se intensificaram, destacando-se os problemas ambientais. O Painel Intergovernamental sobre Mudanças Climáticas (IPCC) da ONU publicou um relatório¹⁰ em 2021 apontando a inequívoca influência da humanidade nas mudan-

¹⁰ Disponível em: <https://report.ipcc.ch/ar6/wg1/IPCC_AR6_WGI_FullReport.pdf> Acesso em: 18 de nov. de 2021.

ças climáticas, e a irreversível alteração ambiental em curso. Em seu último livro, “Arquitetura e Design – Ecologia e Ética”, Papanek faz alertas sobre a atividade humana, especialmente do(a)s designers, perante o meio ambiente:

A ecologia e o equilíbrio ambiental são os esteios básicos de toda a vida humana na Terra; não pode haver vida nem cultura humanas sem ela. O design preocupa-se com desenvolvimento de produtos, utensílios, máquinas, artefatos e outros dispositivos, e esta atividade exerce uma influência profunda e direta sobre a ecologia. A resposta do design deve ser positiva e unificadora, deve ser a ponte entre as necessidades humanas, a cultura e a ecologia (PAPANEK, 1995, p. 31).

Sempre enfatizando a importância da ética nas decisões projetuais, levando em conta as responsabilidades ecológicas e ambientais, Papanek acreditava que o design poderia contribuir bastante com a educação de toda a sociedade (PAPANEK, 1995). A preocupação com a sociedade também era valor que movimentava o pensamento de Flusser:

A responsabilidade é a decisão de responder por outros homens. É uma abertura perante os outros. Quando decido responder pelo projeto que crio, enfatizo o aspecto intersubjetivo, e não o objetivo, no utilitário que desenho. E se dedicar mais atenção ao objeto em si, ao configurá-lo em meu design (ou seja, quanto mais irresponsavelmente o crio), mais ele estorvará meus sucessores e, conseqüentemente, encolherá o espaço da liberdade na cultura (FLUSSER, 2007, p. 196).

É perceptível a preocupação do autor com a responsabilidade social no desenvolvimento de projetos, bem como o tom crítico que adota em relação à prática projetual. Aquilo que designers projetam afeta todo o tecido social, queiram ou não, e isso pode ser benéfico ou maléfico, mas infelizmente e geralmente, não temos consciência disso. Para Margolin (2004), a percepção da sociedade em re-

lação à responsabilidade social do(a)s designers precisa de uma mudança, fazendo com que o público se conscientize do papel social do(a)s designers e de sua contribuição para o bem-estar social. Margolin também propõe que estudantes de design precisam desenvolver habilidades relacionadas à assistência social, políticas públicas, sociologia e psicologia, já que não existe uma formação dedicada especificamente aos aspectos relativos às consequências sociais da prática projetual.

2.1.2 Ensino de design

Um ponto importante a ser destacado é que este trabalho tem por objetivo a divulgação de livros sobre Design Social, logo, boa parte do público-alvo deste trabalho são o(a)s estudantes de design, ou seja, designers em formação. Sob esse aspecto é preciso ressaltar que no ensino nas escolas de design, o caráter humanista foi subestimado na formação dos estudantes em detrimento do caráter técnico (COUTO, 2008:23, *apud* CURTIS, 2017). Entretanto, o design também se constitui pelo componente humanista:

A vantagem do ensino em design como arte liberal está em conciliar o saber técnico com uma formação mais humanista, que habilite o estudante a agir na sociedade do futuro (nem tão distante), por meio da atividade projetual potencializada pela dimensão integradora do qual se apropria e constrói a sua identidade, tornando-se um cidadão mais consciente das repercussões sociais do exercício da sua profissão (CURTIS; ROLDO, 2014, p. 1324).

A Escola Superior de Design de Ulm (*HfG-Ulm*) foi herdeira da *Bauhaus*, sendo muito influente nas concepções do ensino acadêmico de design no Brasil. A Es-

cola de Ulm definia o design como um elemento de utilidade social (BRAGA, 2011). Seus estudantes eram incentivados a refletir sobre a sua prática e a se aprofundarem em outras áreas como ciências sociais, ciências cognitivas, política, cultura e tecnologia industrial (CARDOSO, 2013). *HfG-Ulm* queria formar designers pensantes, que não aceitassem utilizar fórmulas prontas ou operar sistemas que não conheci- am.

O documento Diagnóstico do Design Brasileiro (2014) produzido pelo Ministério do Desenvolvimento Indústria e Comércio Exterior, pela Agência Brasileira de Exportação e Investimento (ApexBrasil) e pelo Centro Brasil Design (CBD), destaca a importância do conhecimento de um grande leque de disciplinas pelo(a)s designers, enfatizando as Ciências Sociais e Humanas. De acordo com o documento, é importante que designers sejam sensíveis às condições dos seres humanos e estejam atento(a)s às questões éticas no desenvolvimento dos projetos, percebendo o(a)s usuário(a)s como cocriadore(a)s e concebendo soluções que atendam ao maior público possível, desde a infância até a 3ª idade, passando por inúmeras tipos de público. Dijon de Moraes (1999, *apud* CURTIS 2017) propõe que a abordagem pedagógica do design deve incluir pensamento reflexivo e analítico, senso crítico em relação à aplicação do produto no mercado e o enfoque humanista no desenvolvimento de projetos.

2.2 Vilém Flusser

*"Vilém Flusser não é um designer que se interessa por filosofia,
mas um filósofo que se interessa por design."*

André Stolarski

A realização deste projeto aborda a obra do filósofo e escritor tcheco-brasileiro, Vilém Flusser como base para os conteúdos propostos, deste modo, foi feita uma investigação sobre a sua biografia e seus conceitos teóricos. Sua escolha se deu por meio de sua nacionalidade brasileira, o que o torna uma importante referência para nós, já que existe pouca literatura sobre Design Social de autoria nacional. Sua obra em língua portuguesa tem disponibilidade para consulta e para compra, conforme quadro a seguir:

Quadro 2 - Disponibilidade de bibliografia de Design Social

Bibliografias	Biblioteca UFRGS	Biblioteca PUC	Biblioteca Unisinos	À venda usado	À venda novo
O Mundo Codificado - Flusser	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Arquitetura e Design - Ecologia e Ética - Papanek	Sim	Sim	Não	Sim	Sim
Design para um mundo complexo - Cardoso	Não	Sim	Sim	Sim	Sim
A política do artificial: Ensaios e estudos sobre design - Margolin	Não	Não	Não	Sim	Sim
Gustavo Amarante Bomfim - Uma Coletânea	Não	Não	Não	Sim	Sim

Elaborado pelo autor. out./2019.

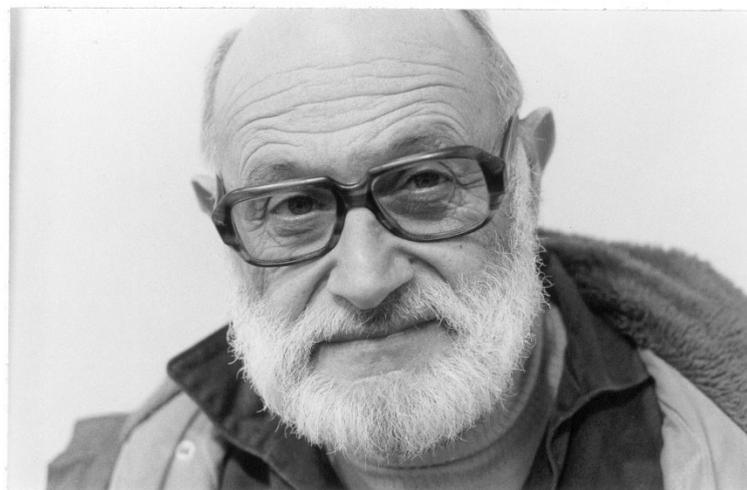
Foram pesquisados livros de Design Social em língua portuguesa em bibliotecas universitárias que possuem o curso de design (ver quadro 2), bem como em livrarias virtuais (Saraiva, Cultura e Amazon) e sebos virtuais (Estante Virtual). O

livro “O Mundo Codificado” foi o único encontrado em todos os lugares pesquisados, mostrando o interesse por sua obra.

2.2.1 Biografia de Flusser

Este item tem por base as biografias de Flusser disponibilizadas no site do Arquivo Flusser São Paulo¹¹, no site FlusserBrasil¹², mantido por seu filho, Miguel Flusser e, no livro “O Mundo Codificado” (FLUSSER, 2007).

Figura 2 - Vilém Flusser



Fonte: Carpintaria das Coisas¹³

Vilém Flusser nasceu em 12 de maio de 1920 na cidade de Praga na antiga Tchecoslováquia. De ascendência judia, era filho de intelectuais, sendo seu pai, professor universitário e sua mãe, musicista. Em sua juventude começa a se aventurar na escrita, compondo poesias e uma peça teatral. Ingressa na universidade em 1938, cursando dois semestres de Filosofia, mas a invasão das tropas nazis-

¹¹ Disponível em: <www.arquivovilemflusser.com.br>. Acessado em: 19 de nov. de 2019.

¹² Disponível em: <<http://www.flusserbrasil.com>>. Acessado em: 19 de nov. de 2019.

¹³ Disponível em: <<https://poshumano.wordpress.com/2011/05/16/festtag-poema-inedito-de-flusser/>>. Acessado em 19 de nov. de 2019.

tas em Praga, em março de 1939, impossibilita a sua permanência na cidade. Nesse mesmo mês, Flusser, sua futura companheira Edith Barth e a família dela, fogem para Inglaterra, onde Flusser tenta se apresentar como combatente, mas devido à sua falta de visão de um dos olhos, não é aceito. Ficam na Inglaterra até 1940, quando atormentados pelos bombardeios alemães e após a queda de Paris, vêm para o Brasil, desembarcando no Rio de Janeiro. No Brasil Flusser fica sabendo que seu pai, mãe, irmã, avós e tios foram executados pelos nazistas entre 1940 e 1943. Em 1941 se muda para São Paulo onde se estabelece e nascem seus três filhos. Se naturaliza brasileiro e trabalha com o sogro na empresa de importação e exportação UNEX, mais tarde funda a IRB (Indústrias Radioeletrônicas do Brasil). Continua seus estudos autodidatas sobre Filosofia e comunicação, ampliando seu escopo para autores místicos e budismo. No fim da década de 1950, abandona o trabalho nas empresas e dedica-se à atividade intelectual. Flusser e Edith não puderam frequentar as universidades brasileiras, pois as escolas de Praga não são reconhecidas em São Paulo, mesmo assim no início dos anos 1960, Flusser leciona Teoria da Comunicação na FAAP (Fundação Armando Álvares Penteado), onde foi um dos fundadores do curso de Comunicação Social. Também lecionou Filosofia da Linguagem no Departamento de Humanidades do Instituto Tecnológico da Aeronáutica (ITA), em São José dos Campos. Lança seu primeiro livro em 1963, *Língua e Realidade*. Em 1967, torna-se professor de Filosofia da Ciência na Universidade de São Paulo. Neste ano é convidado pelo Itamaraty para representar o Brasil em uma viagem de conferências sobre a Filosofia brasileira nos Estados Unidos e na Europa. Assina uma coluna diária na Folha de São Paulo em 1972, ano em que volta a morar na Europa, sai do Brasil sem esperanças e aflito com a ditadura militar. Em 1991, voltando com Edith de sua cidade natal, Praga, após uma palestra no Goethe-Institut, falece num acidente de carro, mas Edith sobrevive. Em seu túmulo, estão gravadas inscrições em três idiomas: hebraico, tcheco e português, em que podemos ler:

“Não morreremos conjugados. “Nós” nunca morreremos, porque apenas eu e tu, a solidão é para a morte”. Edith, a quem ele dedicava todos os seus livros, falece em Nova York, em setembro de 2014.

Flusser se consolidou como uma importante referência intelectual. A maioria de seus textos estão escritos em alemão e português brasileiro, o que resultou em dois espaços onde está armazenada a sua vasta produção de textos, bem como vídeos e áudios. Um destes arquivos está em Berlim, e outro foi instalado em São Paulo, na PUC-SP, no espaço do CISC – Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia, contando com 2500 textos, 136 arquivos de áudio e 71 arquivos de vídeo. Parte deste acervo pode ser acessado através do site do arquivo mediante cadastro. Possui mais de 30 livros traduzidos para mais de 20 línguas, e diversos livros sobre ele e a sua obra, escritos por outros autores¹⁴.

2.2.2 O Mundo Codificado de Flusser

“Faço Filosofia, porque não é possível viver-se por muito tempo suspenso sobre um abismo.” Assim se define o autor no ensaio “Por que fazem alguns Filosofia?”, disponível no Arquivo Flusser. Também diz que “brinca de Filosofia, para não cair na loucura.” Seus textos transparecem esse tom brincante, como bem coloca Rafael Cardoso no prefácio de “O Mundo Codificado”:

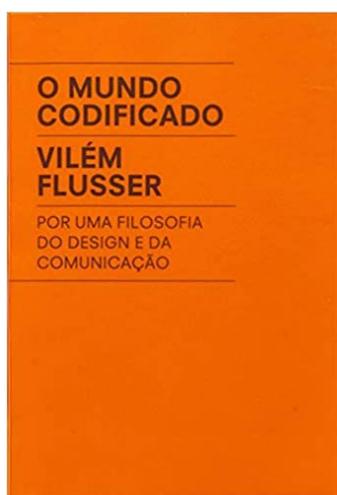
“Para o aluno de faculdade ou de pós-graduação, habituado a lutar com alarmante frequência contra a sintaxe confusa dos mestres encarregados de iluminá-lo, a experiência é grata e refrescante. O perigo pode ser o efeito contrário — o de ser levado insensivelmente na correnteza do pensamento flusseriano com a displicência de uma fo-

¹⁴Disponível em: < <http://www.flusserbrasil.com/livros.html>>. Acessado em: 19 de nov. de 2019.

lha a deslizar na superfície de um riacho doce e cristalino. Que ninguém se engane com a aparência amena dessa água, cuja superfície transparente esconde a profundidade vivente de um oceano!”. Cardoso o define como “um dos maiores pensadores da segunda metade do século XX” que “dedicou boa parcela de seu gigantesco poder de reflexão às imagens e aos artefatos, elaborando as bases de uma legítima filosofia do design e da comunicação visual.” (CARDOSO, 2007, p.12 *In* FLUSSER, 2007).

A obra de Flusser aborda uma ampla gama de temas como linguagem, comunicação, mídia, imagem e design através de um prisma filosófico e epistemológico. Seu livro “Filosofia da Caixa Preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia”, e a coletânea póstuma, “O Mundo Codificado: por uma filosofia do design e da comunicação”, obra que para a Prof.^a Dr.^a Ana Lúcia Lupinacci é “fundamental leitura àqueles da ação e reflexão no design, na comunicação, na cultura, na tecnologia.”¹⁵

Figura 3 – Capa do livro O Mundo Codificado



Fonte: autor.

¹⁵ Disponível em:

<http://www.agitprop.com.br/index.cfm?pag=leitura_det&id=37&titulo=leitura_resenhas>. Acessado em: 19 de nov. de 2019.

Em “Filosofia da Caixa Preta” (2011), é introduzido o conceito de imagem técnica, a imagem produzida por aparelhos, principalmente a fotografia, que acaba por substituir os textos que servem agora para explicar as imagens, e não mais as imagens explicarem os textos. Para Flusser, as imagens mediam a relação humana com o mundo, mas ao fazerem isso se tornam obstáculos entre a humanidade e o mundo, pois passamos a depender das imagens em vez de nos servirmos delas. O mundo torna-se cena e não o significado da cena, ou seja, essa inversão é a idolatria. A diferença entre as imagens tradicionais e as imagens técnicas, é que as primeiras imaginam o mundo, e as imagens técnicas conceituam o mundo por nós, nos dispensando da tarefa de conceituá-lo (FLUSSER, 2011).

Em “O Mundo Codificado” (2007), organizado por Rafael Cardoso, Flusser elabora sua investigação no panorama das transições tecnológicas pelas quais a humanidade tem atravessado. Essas transformações produzem novos paradigmas, muitos dos quais não estamos atentos. O autor busca nos alertar com relação aos modelos que produzimos, mas que também, reproduzimos. O livro é composto de ensaios e dividido em três partes:

Coisas: ensaios com conceitos referentes às relações humanas com os artefatos e a sua fabricação.

Códigos: ensaios abordando comunicação e linguagem.

Construções: ensaios sobre o significado e a prática de design.

No ensaio “A Fábrica”, o autor mostra o percurso do *homo faber* (o humano que fabrica) no ciclo mão-ferramenta-máquina-aparelho, em que esse *homo faber* sai

do centro da natureza, onde tem as ferramentas em seu entorno, para dar lugar às máquinas e aparelhos. Em a “Alavanca Contra-ataca”, é cogitado como nossas ações e comportamentos acabam sendo definido por aquilo que criamos. Sendo reduzidos ao comportamento da máquina, precisamos pensar como fazer com que esse contra-golpe nos faça bem em vez de nos limitar. Em “A Palavra Design”, o autor propõe uma investigação etimológico-pedagógica dessa palavra e sua ocupação de espaço no discurso contemporâneo, também questionando os valores do design na atualidade.

Deste modo podemos considerar, ao analisar essas duas obras, que não é só sobre o que Flusser pensa, mas também como ele pensa. Assim como ele se define, um brincante da Filosofia, propõe um jogo com o leitor, para que possam brincar (e filosofar) juntos. Como não existe uma razão de sermos sozinhos, como Flusser comunica sua lápide, é de se considerar que talvez seja isso que o motive a ter pensado tanto sobre a humanidade e a comunicação. “Vilém Flusser não é um designer que se interessa por filosofia, mas um filósofo que se interessa por design.”, é a percepção de André Stolarski, em uma resenha de “O Mundo Codificado”¹⁶. Stolarski ainda propõe que o que tem de tão interessante no design para constituir um campo de interesse filosófico é que, desde a era moderna, os resultados da atividade produtiva da humanidade problematizaram o mundo a ponto de colocar em xeque a continuidade de sua própria existência, pois a onipresença e onipotência do design fez com que perdesse gradativamente a consciência das próprias questões nas quais tocava. Sendo Flusser quem colocou o design no centro de um interesse propriamente filosófico, contribuindo para o seu debate com o rigor que o pensamento filosófico exige (STOLARSKI,

¹⁶ Disponível em:

<http://www.agitprop.com.br/index.cfm?pag=leitura_det&id=77&titulo=leitura_resenhas>. Acessado em: nov. de 2019.

2009). Considero assim, Vilém Flusser, um autor necessário e importante na proposição de cogitações intelectuais a respeito do design e de sua práxis. Sua obra possui diversas abordagens sobre design, mídia e comunicação que contribuem com o arcabouço teórico do(a)s interessado(a)s pela pesquisa e de profissionais que possam aproveitar esses conhecimentos em projetos reais, bem como de educadores que possam aplicar esses conceitos em seu plano de ensino.

2.3 Linguagem audiovisual

Indo ao encontro da motivação audiovisual do presente trabalho, nesta seção são abordados os preceitos da linguagem audiovisual, suas principais características e sua relação com o design.

2.3.1 Cinema e design

Conforme Machado (2011), cinema e design compartilham da mesma origem na modernidade, logo, possuem fundamentos em comum, ambos trabalham na transposição do espaço real para o espaço representado, para uma superfície que pode ser a tela do cinema ou qualquer outro suporte físico ou digital. O cinema estabelece uma relação mais estrita entre o(a) espectador(a) e a tela, já que a relação olho/câmera leva o espectador a aderir à perspectiva do(a) diretor(a). A autora sugere que são impostas algumas condições especiais para o(a) designer em relação à produção audiovisual: o caráter temporal, em que deve ser levada em consideração, a evolução no tempo do espaço projetado pelo olhar da câmera; a criação de uma rede estrutural que organize a sequência de mudança de planos. O(a) designer é responsável pelo conceito visual do filme, cuidando da coerência do conjunto da obra e de seus aspectos plástico-formais.

2.3.2 Narrativa visual

Dentro do projeto audiovisual, a narrativa verbal se soma à imagem, produzindo uma nova linguagem, se tornando peça fundamental no cinema. A narrativa visual tem o propósito de conduzir o espectador a crer naquilo que está assistindo, por mais irreal que a cena pareça, sendo a visão artística de do(a) diretor, essencial para o envolvimento afetivo e intelectual do público. É importante levar em conta, o universo cultural do espectador, por meio de pontos de contato da obra com o público, para que a experiência narrativa tenha um melhor resultado. A narrativa visual apresentada em um filme, é uma soma de elementos narrativos, sonoros, visuais, que têm como ponto de partida o roteiro, que registra a ideia da história a ser contada, mas não sua poética (MACHADO, 2011).

2.3.3 Collage e Motion Graphics

Uma das técnicas artísticas mais difundidas e que atravessa décadas de aplicação, influenciando outras técnicas artísticas, é a *collage*. De acordo com Renato Cohen, “a *collage* seria a justaposição e colagem de imagens não originalmente próximas, obtidas através da seleção e picagem de imagens encontradas, ao acaso, em diversas fontes” (COHEN, 1989, p. 60). A *collage* é a invenção mais importante da arte moderna, sendo um salto em relação ao cubismo anterior, pois se distancia ainda mais do naturalismo (TASSINARI, 2001). Sua característica de desconstrução é comparável ao cubismo, mas ainda mais insólita, com a reunião de materiais de origens diversas.

Figura 4 - “A Guitarra” de Pablo Picasso



Fonte: artsdots.com¹⁷

Ao observarmos “A Guitarra” de Pablo Picasso, percebe-se a fragmentação do objeto retratado, tornando-o quase indistinguível, e a utilização de materiais não convencionais nas artes plásticas da época: jornal, papel de parede e papel colorido. A leitura da obra se dá por meio da imaginação, não a imaginação tematizada do naturalismo, mas onde se expõe determinadas operações percebíveis pelo(a)s espectador(a)s (TASSINARI, 2001). Complementando o conceito de *collage*, podemos citar Flusser:

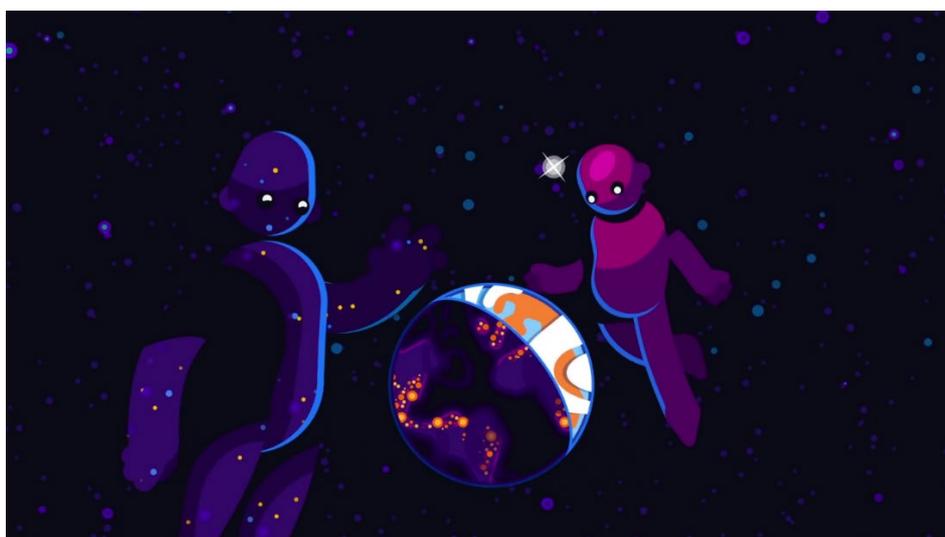
Se a *collage* evoca, por exclusão — e recusa, portanto, por definição — o mundo codificado, ela impõe, por justaposição — e, portanto, por síntese — releitura de tal mundo. Isso porque a síntese proposta pela *collage* não é um fim em si mesma, mas incita a desmembra-

¹⁷ Disponível em: <<https://pt.artsdot.com/@/8XYPLC-Pablo%20Picasso-o%20guitarra>>. Acessado em out./2019.

mentos infinitos, que são as possibilidades de reler o mundo (*apud* COHEN, 1989, p. 64)

Do cubismo à pop art, passando pelo surrealismo, a técnica de *collage* avançou sobre a fotografia e o cinema, chegando até o *motion graphics*, uma linguagem que utiliza colagem, animação, tipografia, design e movimento, caracterizando-se pela composição visual e edição por computador, permitindo inúmeras representações audiovisuais (VARGAS e SOUZA, 2011).

Figura 5 – Frame da animação O OVO



Fonte: *Kurzgesagt – In a Nutshell*¹⁸

A origem do *motion graphics* vem do design gráfico, do cinema, da TV e de animações experimentais. Sua definição pode ser dada pelo aspecto técnico: uma combinação de tecnologias de computação gráfica e vídeo digital, e pelo aspecto conceitual: um espaço para o exercício do projeto gráfico por meio de imagens em movimento. A possibilidade de manipular no espaço e no tempo, camadas

¹⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=h6fck_fRYal>. Acessado em out./2019.

de imagens de qualquer tipo, juntamente com música e efeitos sonoros, é o diferencial do *motion graphics* (VELHO, 2008).

Figura 6 - Frame da animação Sins



Fonte: *Blink My Brain*¹⁹

A emprego de *motion graphics* que possui uma relação estreita com o conceito de colagem (*collage*), possibilita a tradução visual de conceitos teóricos e de linguagem estritamente textual, como é o caso do livro abordado no trabalho, *O Mundo Codificado*. Sem uma transposição visual das ideias do autor, que em seu texto apresenta algumas metáforas e alegorias de forte carga imagética, seria difícil realizar a adaptação da obra para o meio audiovisual, um meio que demanda a exploração da imagem em sua concepção e desenvolvimento.

¹⁹ Disponível em: <<https://www.blinkmybrain.wtf/sins-1>> Acessado em out./2019.

2.4 Princípios Metodológicos

Conforme Lupton (2013, p. 4), “o processo de design é uma mistura de ações intuitivas e intencionais”. Podemos considerar que o processo de design está na relação entre o humano e a técnica. Existem diversos modos e métodos para projetar, conforme os designers e o tipo de projeto (MUNARI, 1997). Existem diversas metodologias que podem ser pesquisadas, aplicadas e combinadas, sempre levando em consideração dois fatores: o humano e o técnico.

2.4.1 Diamante Duplo

O Diamante Duplo é um diagrama desenvolvido no *Design Council* em 2005 como uma maneira gráfica simples de descrever o processo de design. Dividido em quatro fases distintas, descobrir, definir, desenvolver e entregar, ele mapeia os estágios convergentes e divergentes do processo de design.

Figura 7 - Diagrama do Diamante Duplo



Fonte: *Design Council* (adaptado pelo autor)

Descobrir

O primeiro quarto do modelo diamante duplo marca o início do projeto. Ele começa com uma inspiração ou ideia inicial, frequentemente originada por uma fase de descoberta onde as necessidades dos usuários são identificadas.

Definir

O segundo quarto do modelo diamante duplo representa o estágio de definição, onde a interpretação e o alinhamento dessas necessidades com os objetivos de mercados são alcançados.

Desenvolver

O terceiro quarto marca o período de desenvolvimento onde soluções de design são desenvolvidas, repetidas e testadas juntamente com a empresa.

Entregar

A etapa final do modelo diamante duplo representa a fase de entrega, quando o produto ou serviço resultante é finalizado e lançado ao público relevante.

2.4.2 Ferramentas de Processo de Design

As ferramentas de desenvolvimento de projetos criativos ajudam tanto nas fases de divergências, quanto nas fases de convergências dos projetos. As ferramentas ajudam a desbloquear ideias e visualizar concepções. Para Lupton (2013):

A maioria dos métodos de pensamento envolve a externalização de ideias, configurando-as de forma que possam ser visualizadas e comparadas, classificadas e combinadas, avaliadas e compartilhadas. O pensamento não acontece apenas dentro do cérebro. Ele ocorre à medida que ideias fugazes se transformam em coisas tangíveis: palavras, esboços, protótipos e propostas. (LUPTON, 2013)

Pesquisa Exploratória

Pesquisa exploratória é uma pesquisa preliminar que auxilia no entendimento do contexto do projeto, aproximando o(a) designer do assunto investigado, bem como de perfis de usuários, atores e ambientes. Neste projeto, constituem a pesquisa exploratória, o levantamento bibliográfico, a participação em eventos relacionados ao tema de pesquisa, o *moodboard*, a análise de similares e o questionário.

Moodboard

Mood Board ou painel semântico, é um quadro imagético de inspiração, utilizado para organizar ideias, definir conceitos e delimitar um foco. É uma ferramenta para a tradução de ideias, utilizada por profissionais que se valem da visualidade para projetar, como arquitetos e designers, formada por referências que giram em torno de um conceito. Consiste em uma combinação de imagens de inspiração como fotos, cores, objetos e até mesmo palavras/frases que buscam traduzir a essência de um projeto, serviço, produto ou marca. O conjunto dessas referências estabelece um “clima”, uma atmosfera, uma visão aproximada da estética do projeto²⁰.

²⁰ Disponível em: <<https://medium.com/@brunabernardi/mood-board-organizando-visualmente-suas-ideias-b03b498f6f26>>. Acessado em: out. de 2019.

Análise de Similares

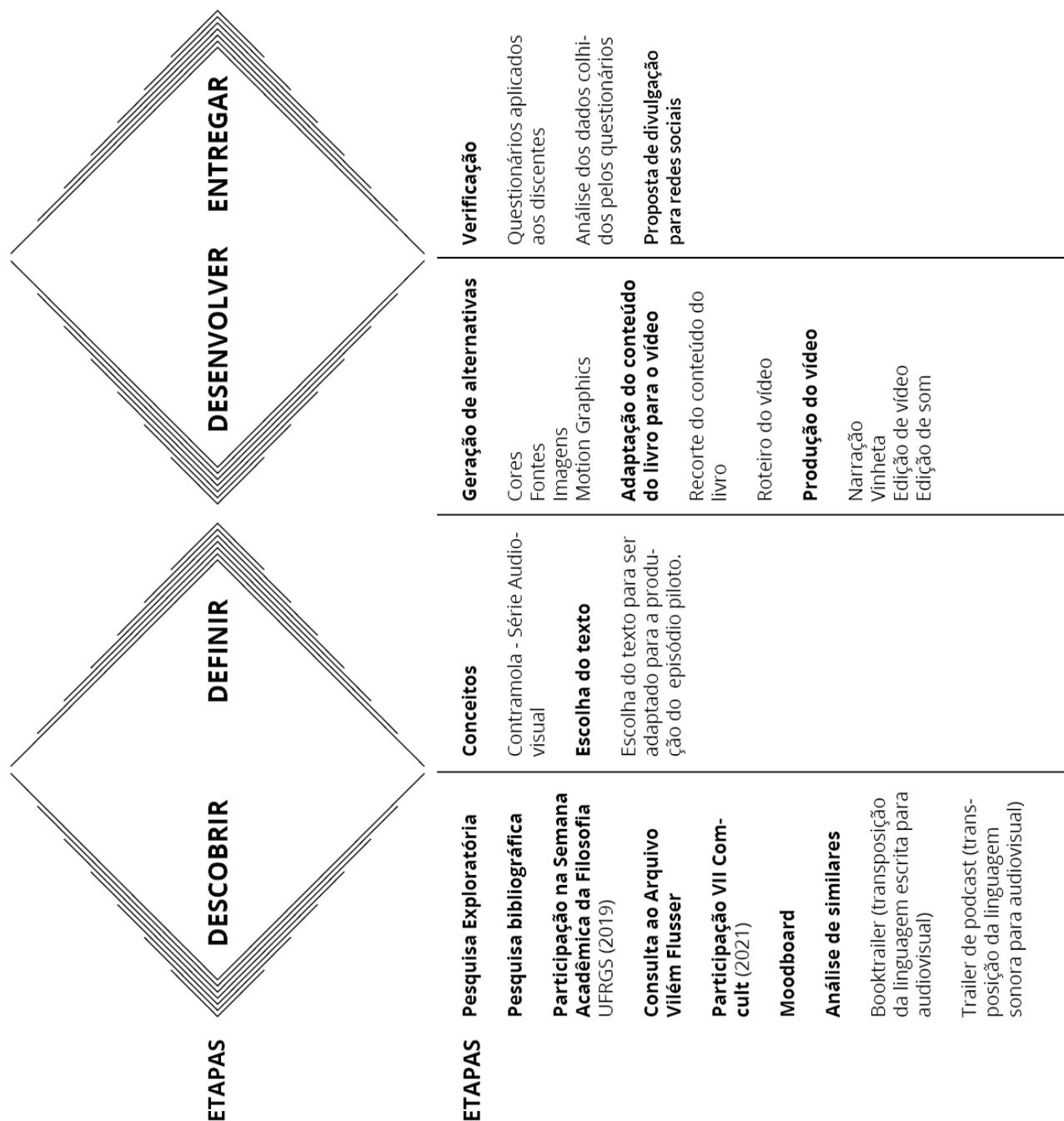
É um método para comparar produtos equivalentes ao produto em desenvolvimento para obter considerações, informações e insights que possam contribuir com a elaboração do projeto, por meio de uma análise detalhada dos seus diversos aspectos.

Questionário

Questionário é um instrumento de coleta de dados junto ao público, sendo uma ferramenta objetiva para o levantamento de dados e informações. Podem ser qualitativos, quantitativos ou uma mistura das duas formas. Podem ser simples ou de razoável complexidade. Com seus resultados registrados é possível fazer uma análise dos dados e chegar a conclusões pertinentes em relação ao tema investigado, bem como realizar verificações sobre o desenvolvimento do projeto.

3. METODOLOGIA APLICADA

Figura 8 - Etapas do projeto.



Elaborado pelo autor (2021).

4. DESCOBRIR

Neste capítulo a etapa de descobertas e investigações sobre os temas abordados no trabalho por meio de pesquisas exploratórias que permitiram um maior discernimento da esfera intelectual do autor escolhido, e também do campo audiovisual na análise de similares.

4.1 Pesquisas exploratórias

Nesta seção são relatadas as pesquisas exploratórias realizadas com o intuito de se aprofundar nos aspectos que envolvem o tema abordado no trabalho.

4.1.1 Semana Acadêmica da Filosofia/UFRGS 2019

Esta pesquisa exploratória foi feita durante a Semana Acadêmica da Graduação em Filosofia da UFRGS 2019 intitulada “Conhecendo a Filosofia da UFRGS: quem somos? O que fazemos?”, realizada entre os dias 25 e 29 de novembro de 2019. Na palestra “O Ensino de Filosofia no Ensino Médio” (26/11/2019), partindo da pergunta: “qual o lugar da filosofia no ensino médio?”, o Prof. Dr. Renato Fonseca observa que atualmente vivemos um momento de deslegitimação e cerceamento do pensamento científico e filosófico. Nós podemos perceber na realidade atual que vivemos, a propriedade do comentário do Prof. Renato Fonseca. Evidenciando fatos recentes como o sucateamento do ensino público, o desmonte das estruturas que amparam a pesquisa científica e da falta de investimento na educação. Apresentando a importância da filosofia, o Prof. Renato Fonseca discorre sobre os modelos ou ênfases da disciplina:

Política: tem o objetivo de formar cidadãos.

Metodológica: abrange a lógica, a argumentação, a análise de problemas e a análise de conceitos.

Cultural: trata da história da filosofia com seus nomes e autores.

O Prof. Renato Fonseca sugere que no ensino da filosofia, deve-se explorar as “regiões de assombro do(a)s estudantes”. Por região de assombro podemos entender como o espanto que o(a) estudante de filosofia sente ao se deparar com um conceito que lhe abre a mente e o auxilia a pensar por outra perspectiva. Ficou claro nessa palestra, a defesa que precisamos fazer da ciência, da teoria e da literatura científica, além de instigar estudantes a enxergar o mundo por outros ângulos, dilatando suas capacidades crítico-reflexivas por meio de uma teoria que sustente nossos voos filosóficos.

Flusser, como foi exposto anteriormente, possui uma grande capacidade de refletir sobre perspectivas incomuns, logo, o contato com esse autor traz ao seu leitor, possibilidades de cogitação intelectual singulares que convergem ao conceito de assombro explanado pelo Prof. Renato Fonseca.

4.1.2 Arquivo Vilém Flusser

O Arquivo Vilém Flusser São Paulo é um acervo de escritos de Flusser fruto da guarda desse material, por sua esposa, Edith Flusser e seu filho Miguel Flusser. Localizado na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo junto ao CISC – Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia, o arquivo conta com 2500

textos em cerca de 30 mil páginas, em sua maioria escritos em português e alemão, além de 136 arquivos de áudio e 71 de vídeo. Grande parte desse acervo é disponibilizado online para quem se interessar por pesquisar o material do autor, mediante cadastro prévio.

Podemos encontrar nesse arquivo, desde correspondências pessoais e documentos, até colunas em jornais assinadas pelo autor e ensaios datilografados pelo próprio Flusser.

Figura 9 - Trecho do ensaio Códigos datilografado por Flusser

_arquivo_vilem_flusser_sao_paulo_ 1

VILÉM FLUSSER Códigos.

O termo "comunicação" pode ser definido em dois sentidos, um lato e o outro restrito. O sentido lato seria este: processo no arso do qual um sistema é alterado por outro. O sentido restrito seria este: processo no arso do qual um sistema é alterado por outro de tal forma, que a soma da informação seja maior no fim que no início do processo. O sentido lato abrange assim dois tipos de comunicação: a "natural", (que é entropica, já que obedece ao segundo princípio da termo-dinâmica), e a "cultural", (que é negativamente entropica, já que consegue supercompensar a entropia). (Há, é verdade, processos de comunicação "natural" que aparentemente são negentrópicos, por exemplo processos químicos que resultam em cristalização, e processos biológicos que resultam em organismos. Mas é possível considerar tais processos epifenômenos na tendência geral "natural" rumo à entropia.) O presente ensaio considerará apenas a comunicação "cultural", portanto comunicação no sentido restrito do termo.

Fonte: Arquivo Flusser. Set./2019

É perceptível a inquietude de Flusser em pensar, sua busca incessante em refletir sobre tudo o que está à sua volta: da reencarnação ao direito penal, Flusser se propõe a investigar vários temas. Nesta imersão no universo do autor, pude entender melhor o seu contexto histórico, sua biografia e sua forma de pensar, e me apropriar melhor dos seus conceitos para me auxiliar na pesquisa. Assim como ter contato com o pensamento do autor e parte de sua obra foi importante para ampliar meu repertório teórico e crítico, penso que este contato possa ser importante para outras pessoas interessadas em design, e isso me leva a escolhê-lo como o primeiro autor a ser abordado no episódio piloto da série Contramola.

Figura 10 – Site do Arquivo Flusser



Fonte: Arquivo Flusser. Ago./2019.

4.1.3 VII Comcult

O VII Comcult²¹ - Congresso Internacional de Comunicação, Mídia e Cultura realizado no ano de 2021 foi inteiramente dedicado a Vilém Flusser. Intitulado Flusser101, devido aos 101 anos do nascimento de Flusser, o congresso foi realizado pela FAAP e contou com palestras de pesquisadores de várias partes do Brasil e do mundo (Japão, Rússia, Chile, Barcelona, Itália, EUA e Alemanha), além de apresentações de 78 trabalhos de pós-graduação e pesquisa.

Figura 11 – Grupo de trabalho no Comcult



Fonte: Comcult²²

²¹ Disponível em: <<http://www.comcult.cisc.org.br/>>. Acessado em set./2021

²² Disponível em <<https://youtu.be/LGOtFmxHkpl>>. Acessado em set./2021

Neste congresso, realizado virtualmente por causa da pandemia de covid-19, foi demonstrado o amplo interesse por Flusser e a diversidade de assuntos que se apoiam em sua teoria como referência. Temas como mídia e comunicação estavam presentes, mas também, o tema da palhaçaria em hospital com o trabalho “Alegria mediada. O trabalho dos Doutores da Alegria durante a pandemia do novo coronavírus” de Ana Paula Novaes da Nóbrega, ou ainda, bonecas sexuais com “Imagem técnica e escalada da abstração: um estudo das relações humanas com as *sex dolls*” de José Luiz Balestrini e Rafael Rodrigues de Souza. Parece que a pluralidade de interesse de Flusser, observada em seus escritos presentes no Arquivo Flusser, saltam para o entorno de seu legado mediante as múltiplas pesquisas que referenciam o seu nome. Também podemos considerar a existência de um perfil diverso e heterogêneo de interessado(a)s em Flusser, tanto pelo perfil do autor, quanto pelo perfil do(a)s pesquisadores, o que nos mostra a versatilidade do conteúdo escrito pelo autor.

Figura 12 – Site do Comcult



Fonte: Comcult. Set./2021

Este evento (Anexo B) reforça a relevância de Flusser no âmbito da pesquisa científica, trazendo à tona, diversas perspectivas em sua ampla diversidade, expandindo e divulgando o universo teórico do autor para o público interessado.

tratam assuntos não fictícios, como um livro sobre filosofia do design e um caso policial verídico.

4.3.1 Booktrailer

Um *booktrailer*, basicamente, é um *trailer* de um livro. Com intenção promocional, é um formato que se apropria da linguagem audiovisual para divulgar livros na internet com o intuito de instigar leitores a conhecerem a obra. O *booktrailer* analisado é do livro “Articulações Simbólicas: uma nova filosofia do design” de Marcos Beccari, publicado no *Youtube*²³. Abaixo aparecem 4 frames do vídeo:

Figura 14 – Frames do *booktrailer*



Fonte: Não Obstante. Adaptado pelo autor

Aspectos visuais: o *booktrailer* abre com os logotipos dos realizadores, apresentados na sequência e envolvidos com efeitos de *glitch* (falha de sinal digital). O vídeo é composto por uma sucessão de outros vídeos, alguns produzidos pelos próprios autores do *trailer* e outras imagens de arquivos de diversas fontes

²³ Disponível em <https://youtu.be/p6iT-NjViN0>. Acessado em out./2019.

do mundo. Algumas imagens passam de trás para frente e efeitos de falha de sinal, ruído branco e uma vinheta interferem sobre as imagens durante a maior parte do vídeo. As imagens buscam nexos com o texto narrado, mostrando situações do cotidiano humano, momentos históricos, artefatos, obras de arte, imagens científicas e símbolos como a suástica representada em diversas culturas, incluindo o nazismo. O vídeo termina com o título do livro e o nome do autor também recebendo o tratamento estético de falha e defeitos de sinal.

Aspectos sonoros: o vídeo conta com narração em off masculina com trechos do livro, o tom é calmo e sério. Efeitos sonoros de falha e ruído branco (som de TV fora do ar) compõe o som de acordo com os efeitos visuais. A voz possui efeitos de reversão (tocada de trás pra frente) sobreposto ao áudio principal em alguns momentos, e uma música instrumental ambienta o clima intimista e dramático que o *trailer* possui.

Aspectos textuais: o texto aborda a significação e interpretação que nós fazemos do mundo e a nossa relação com o design (Anexo A).

Duração: 4 minutos

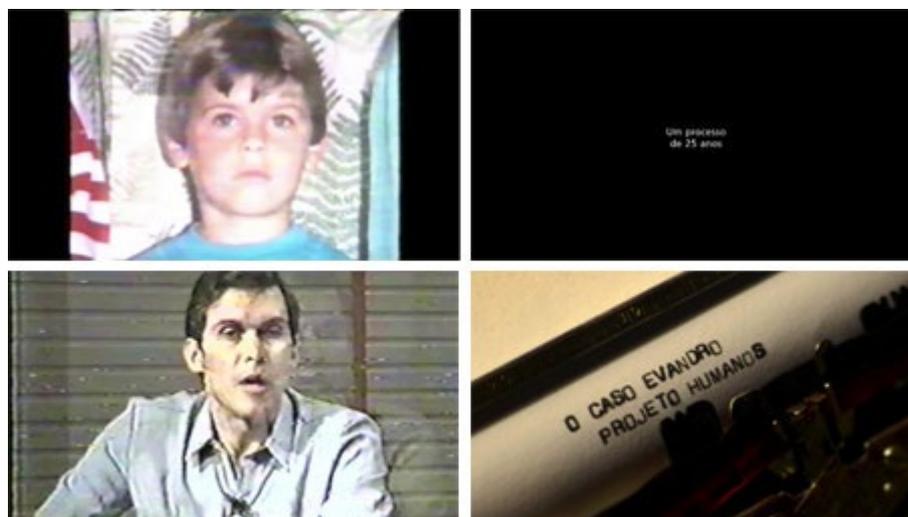
4.3.2 Trailer de podcast

Esta análise foi realizada a partir do *trailer* da temporada “O Caso Evandro” do *podcast* Projeto Humanos, armazenado na plataforma *Anticast*²⁴. Como está definido no próprio site: “O *AntiCast* é um *podcast* criado em 2011 por Ivan Mizan-

²⁴ Disponível em <<https://youtu.be/goXVa-GQ8lA>> Acessado em out./2019

zuk, Marcos Beccari e Rafael Ancara. No seu início, era um programa dedicado a falar sobre design, comunicação e cultura. Hoje, também é uma rede de *podcasts* com os mais variados temas." O Projeto Humanos é um *podcast* em formato de *storytelling*, tendo como proposta a exposição narrativas pessoais e histórias reais. A 4ª temporada é sobre o Caso Evandro, que narra o desaparecimento do menino Evandro em Guaratuba, litoral do Paraná, em 1992.

Figura 15 - Frames do *trailer* do *podcast* Caso Evandro



Fonte: *Anticast*. Adaptado pelo autor

Aspectos visuais: A abertura do *trailer* possui os logotipos dos realizadores apresentados na sequência. Em seguida surgem textos na tela introduzindo o caso ao espectador, no fundo, efeitos desfocados e em movimento de uma tela de TV, atravessam a tela. A continuidade do *trailer* é composta por imagens de arquivo de noticiários de TV da época, com aspecto original de vídeo antigo, intercaladas por textos apresentando pequenas informações sobre caso, utilizando em uma fonte sem serifa na cor branca sobre um fundo preto. O vídeo é finalizado com o título da temporada e do *podcast* datilografados em uma máquina de escrever.

Aspectos sonoros: o *trailer* inicia com um leve ruído branco (som semelhante ao de uma televisão “fora do ar”) de fundo, com efeitos sonoros sincronizados com os logotipos dos realizadores que remetem ações difíceis de identificar e que geram um ar de mistério. Os áudios das matérias jornalísticas da TV conduzem a narrativa do *trailer*. Aos 55 segundos começa a música, sincronizada com a entrada de um texto. A música vai ganhando mais dramaticidade aproximando-se do final do *trailer*, mantendo a sincronia com as imagens em vídeo.

Aspectos textuais: todo texto apresentado é de informações sobre o caso, inseridas por meio de textos escritos ou narrada pelas reportagens de TV.

Duração: 2 minutos e 24 segundos

4.3.3 Análise

Ao analisar os *trailers* pode se perceber o reaproveitamento de conteúdos em vídeo de outras fontes, ou seja, nem todo material foi produzido, filmado ou gravado pelos realizadores, deixando evidente a importância da narrativa e da costura desses materiais para cativar o interesse do espectador. Como são peças audiovisuais curtas, entre 2 e 4 minutos, precisam ser sintéticas e, ao mesmo tempo, informar o espectador sobre o conteúdo da mídia à qual se refere, o livro ou o *podcast*.

5. DEFINIR

Neste capítulo são apresentados os conceitos que orientam o projeto. Suas definições derivam do processo realizado ao longo do desenvolvimento das atividades anteriores, na etapa descobrir, as pesquisas exploratórias, a fundamentação teórica, assim como elementos extraídos da música popular brasileira.

5.1 Conceito

Tendo em vista o ensino em design, o aprofundamento na obra de Flusser, e sua relação com o repertório apontado nessa seção demonstra que se trata de um autor que pode ser empregado na abordagem do Design Social. Sua obra proporciona uma perspectiva crítica da prática projetual, que se alinha à intenção do projeto em estudo, desenvolver um material audiovisual que divulgue conteúdos relativos a referências bibliográficas do Design Social, favorecendo o acesso de estudantes a referencial teórico crítico num enfoque multimídia.

O primeiro item da seção aponta aspectos conceituais oriundos da obra de Vilém Flusser, que tratam da relação humano/tecnologia e o segundo item articula a conceituação de Flusser com repertório do grupo musical Secos e Molhados, cuja carreira transcorreu na década de 1970, o qual musicou um poema que serve como marco para o Conceito do projeto. E a terceira seção explicita o Conceito em termos de projeto propriamente.

5.1.2 Jogar contra o aparelho: um conceito de Flusser

Em *O Mundo Codificado*, um dos conceitos que nos é apresentado é como os humanos acabam por imitar e se comportar como as suas criações:

A velha alavanca nos devolveu o golpe: movemos os braços como se fossem alavancas, e isso desde que passamos a dispor delas. Imitamos os nossos imitadores. Desde que criamos ovelhas nos comportamos como rebanhos e necessitamos de pastores. (FLUSSER, 2007, p. 49)

É como se a tecnologia nos desse um contragolpe, definindo e reduzindo o nosso comportamento. Para Flusser, esse é um problema a ser enfrentado por designers, resultando em um contragolpe que nos faça bem, ou seja, além de projetar os produtos, designers devem pensar na influência que os produtos podem causar na sociedade.

Em *Filosofia da Caixa Preta*, Flusser nos dá uma dica para resolver esse problema, propondo uma Filosofia da Fotografia. Como a humanidade está cada vez mais à margem e os aparelhos estão cada vez mais no centro do nosso cotidiano, é preciso encontrar uma liberdade que nos faça sair da lógica de programar e sermos programados por aparelhos, ou ainda, alimentar e sermos alimentados pelos aparelhos. Algumas considerações acerca dos aparelhos podem nos ajudar a refletir melhor:

- Aparelhos são estúpidos e podem ser enganados.
- Seus programas permitem introdução de elementos humanos não previstos.
- Os aparelhos são desprezíveis.

Para atingir esse objetivo, a sentença: “liberdade é jogar contra o aparelho” (FLUSSER, 2011, p. 100). Esta oposição, que no caso desta obra se refere ao aparelho fotográfico, mas que por analogia podemos estender aos outros tipos de aparelhos que nos cercam, significa extrair dos aparelhos, respostas que não são esperadas em suas funcionalidades, nem previstas em sua programação. A partir daí, o ser humano passa a imprimir sua identidade na tecnologia, os aspectos humanos passam a se sobreporem sobre a tecnologia.

5.1.3 A contramola que resiste

Secos e Molhados foi um grupo musical icônico no cenário musical brasileiro, por um lado inseridos na contracultura, com sua sonoridade, estética e visualidade ousada e singular, por outro lado, vendendo mais de 1 milhão de discos, e se tornando um fenômeno da cultura de massas em plena ditadura militar. (MULLER, 2014).

Figura 16 - Capa do disco Secos & Molhados (1973)



Fonte: Wikipedia

Em seu disco de estreia (1973), que contou com os músicos João Ricardo, Ney Matogrosso e Gerson Conrad e Marcelo Frias, surgiram vários sucessos como “Sangue Latino”, “O Vira”, “Assim Assado” e “Rosa de Hiroshima”. Mas foi o poeta português, João Apolinário, pai de João Ricardo, e exilado no Brasil por sua postura antifascista perante a ditadura militar portuguesa, que escreveu o poema “Primavera nos Dentes” (APOLINÁRIO, p.25, 1955), musicada pela banda, e que inspirou a construir o conceito do trabalho. Abaixo transcrevo a primeira estrofe:

*Quem tem consciência para ter coragem
 Quem tem a força de saber que existe
 E no centro da própria engranagem
 Inventa a **contramola** que resiste.*

(Primavera nos Dentes, João Apolinário)

Quadro 3 – Relação poema/conceito

“Quem tem consciência para ter coragem	Consciência sobre a nossa prática projetual.
Quem tem a força de saber que existe	Designers emancipados, propositores.
E no centro da própria engranagem	Onde estamos inseridos economicamente.
Inventa a contramola que resiste.”	Projetos que emancipam a sociedade.

Elaborado pelo autor

Relaciono as metáforas existentes no poema com a práxis em design (quadro 3). A primeira estrofe desse poema conclama para atitudes de perseverança, determinação, valentia e reação. No primeiro verso, o que surge é a consciência que pretendo evocar com este trabalho, a consciência sobre a nossa prática projetual e de influência na sociedade. O saber que existe, representa designers emancipados, nem submissos nem subestimados, e sim propositores de suas próprias ideias. O centro da própria engrenagem é representado pelo mercado, pelo sistema econômico, pela sociedade onde nós, designers, estamos inseridos inexoravelmente. É dentro do próprio sistema, que designers inventam, projetam criativamente a **contramola**, o dispositivo que emancipa a sociedade diante das circunstâncias desfavoráveis.

5.1.4 Contramola – série audiovisual

É da combinação destas duas ações: jogar contra o aparelho e inventar a contramola que resiste, que surge o nome-conceito que traduz o projeto de design visual. Contramola é uma série audiovisual com objetivo de divulgar livros e autore(a)s de Design Social, tendo como público-alvo estudantes e pesquisadores (autodidatas ou não) de design, comunicação, artes e filosofia. Utilizando os recursos de distribuição pela internet para facilitar e democratizar o acesso dos usuários ao conteúdo proposto, a Contramola se propõe a ser uma ponte entre conteúdos não muito populares, mas extremamente necessários, com usuários que tem grande potencial de aproveitar esse conteúdo em uma prática projetual, e em decisões profissionais, educacionais e até pessoais. Neste trabalho foi desenvolvido um protótipo de um episódio piloto sobre o livro O Mundo Codificado de Vilém Flusser, um autor, como visto anteriormente, com uma vasta bi-

bliografia e que gera enorme interesse na pesquisa científica. A série poderá abranger futuramente, autores como Victor Papanek, Rafael Cardoso e Victor Margolin, bem como se desdobrar em outros conteúdos relacionados ao design e à contemporaneidade.

A análise de similares serve como parâmetro para orientar aspectos técnicos como duração, visualidade e som. Desse modo, o protótipo do episódio piloto apresenta a duração de 3 min., e possui uma linguagem visual que utiliza efeitos como gráficos em movimento.

5.2 Escolha do texto para a adaptação audiovisual

Foi definido o ensaio “Forma e Material”, que abre o livro “O Mundo Codificado”, como conteúdo base para o desenvolvimento do vídeo, já que o próprio livro segue uma lógica de aprofundamento teórico em sua sequência de ensaios. Então como um material audiovisual que pretende ser uma introdução à obra, a escolha dos primeiros textos contidos no livro, colabora com a simplificação, tanto da produção do material audiovisual quanto do entendimento deste material por parte da audiência. “Forma e Material” é um ensaio que traz em seu texto referências às imagens e objetos que permitem uma correspondência visual clara e precisa, possibilitando uma produção visual mais facilitada.

6. DESENVOLVER

Neste capítulo é exposto o desenvolvimento do projeto em suas várias etapas, desde a geração de alternativas de identidade visual, bem como a criação do vídeo com as ferramentas de edição.

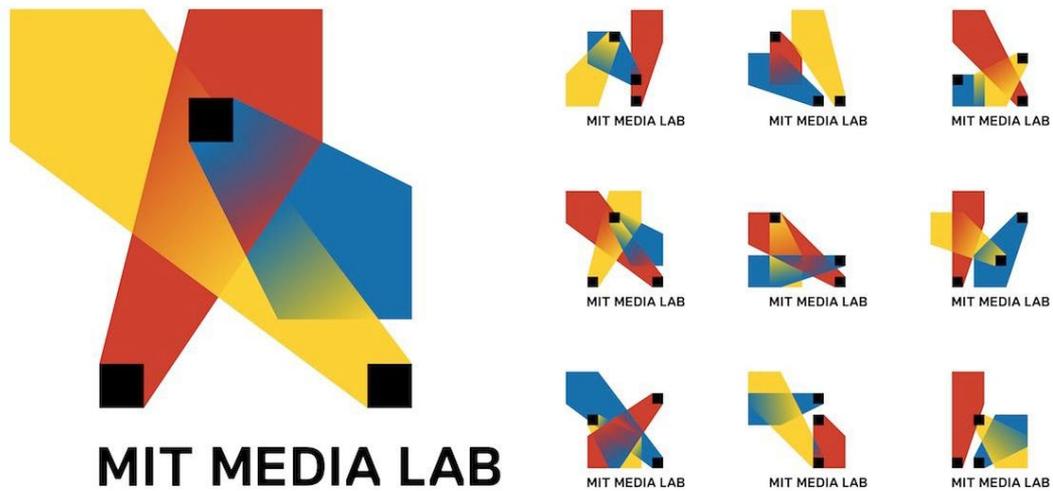
6.1 Geração de alternativas de identidade visual

Nessa seção são apresentadas algumas alternativas de identidade visual geradas e experimentadas a partir das referências estéticas elencadas no *moodboard* e encontradas na análise de similares.

6.1.1 Experimentações com design generativo

Design Generativo ou Design Paramétrico, é o processo de design que utiliza a linguagem de programação para desenvolver iterativamente diferentes processos e depois selecionar aqueles que produzem os resultados mais atraentes visualmente. Dos infográficos à visualização do som, das artes plásticas à arquitetura, e especialmente no campo do Design de Comunicação e das instalações de mídia, o Design Generativo permite aplicativos dinâmicos, impressionantes e fascinantes (GROB, 2018). Por meio da alteração de parâmetros de programação, podem ser modificados cor, forma, imagem, texto, som, posição, movimento e inúmeras outras variáveis. Abaixo é apresentada a identidade visual desenvolvida para os 25 anos do *MIT Media Lab* que possui 40 mil combinações.

Figura 17 – Logotipo *MIT Media Lab*

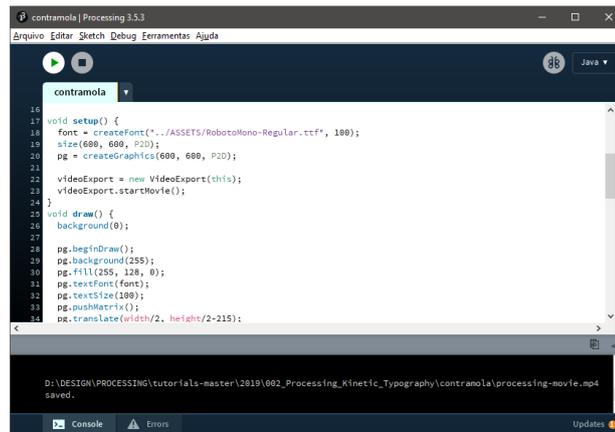


Fonte: Engadget

A alteração de parâmetros possibilita a configuração rápida de novos modelos, que podem tanto ser usados como parte do projeto de design ou como geração de alternativas.

A forma mais conhecida de se trabalhar com design generativo é com a linguagem de programação *Processing*, que começou a ser desenvolvida na primavera de 2001 por Bem Fry e Casey Reas, com um pequeno grupo de assistentes. O principal objetivo do *Processing* é oferecer a designers e artistas visuais, acesso fácil à programação. O *Processing* é uma ferramenta ou ambiente de desenvolvimento para a criação rápida de *sketches* (um programa no *Processing* é chamado de "*sketch*"). Existe uma comunidade grande e vibrante em torno do *Processing* que simplifica bastante o aprendizado colaborativo. Existem muitos exemplos, vídeos, tutoriais etc., disponíveis *on-line*. O processamento tornou-se padrão para programação em design, infográficos, arquitetura e arte.

Figura 18 – Tela do *Processing*



Fonte: autor.

Partindo de tutoriais de *Processing* desenvolvidos por Tim Rodenbröcker, pela Processing Foudation e contidos no livro "*Generative Design*", foram realizados alguns estudos iniciais com a intenção de reconfigurar graficamente a palavra "Contramola". O resultado foi a criação de um vídeo com a palavra dividida em ladrilhos que se movimentam em defasagem, acarretando um aspecto desconstruído da tipografia, ao mesmo tempo que o movimento remete à dinâmica da mola. Abaixo podem ser conferidos alguns *frames* resultantes desta experimentação. O programa pode ser conferido no Apêndice A.

Figura 19 – *Frames* do vídeo de Design Generativo



Fonte: autor.

Através da alteração de parâmetros de programação foram modificadas as cores de fundo (de preto para branco) e da fonte (de branco para laranja), bem como a forma foi ainda mais desconstruída, mas mantendo a mesma movimentação do experimento anterior.

Figura 20 – Frames do vídeo reconfigurado



Fonte: autor.

6.1.2 Outras alternativas

Foram desenvolvidas alternativas explorando diferentes técnicas e configurações formais como pode ser conferido a seguir.

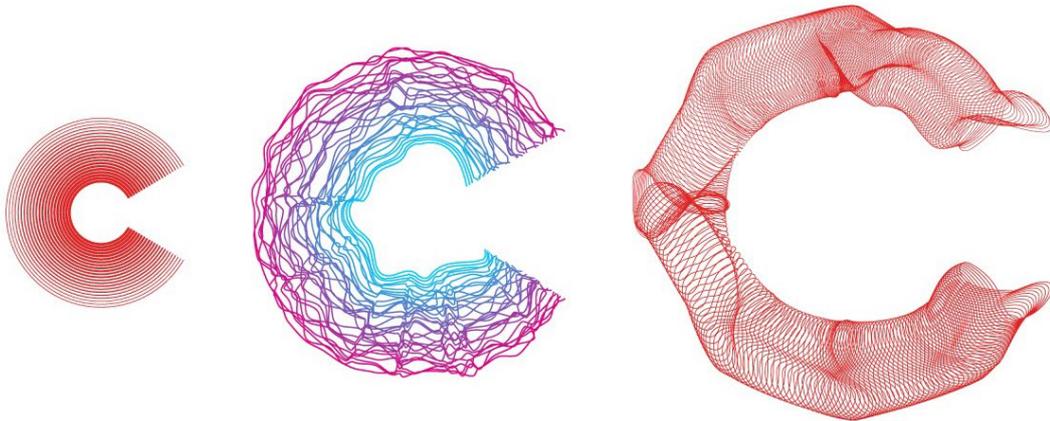
Figura 21 – Alternativas de caráter comercial/publicitário



Fonte: autor.

Na figura 21 se buscou uma configuração mais iconográfica, com formas mais definidas e geométricas, remetendo ao construtivismo.

Figura 22 - Alternativas de caráter irregular/flutuante



Fonte: autor.

Na figura 22, se partiu da ideia de fluxo, propagação (do conhecimento) e das voltas da mola, foram produzidas estas alternativas utilizando a letra "C" de Contramola.

6.2 Produção do protótipo

Nesta seção são apresentados os passos para a produção do protótipo do vídeo, desde a etapa de planejamento até a sua finalização, passando por todo o desenvolvimento e escolhas de projeto.

6.2.1 Roteiro

Com o texto escolhido na etapa anterior, a adaptação foi feita buscando manter a ideia original do texto, sem distorcer os conceitos propostos por Flusser, mantendo o essencial (Apêndice C).

Quadro 4 – Roteiro

Texto narrado/legenda	Vídeo	Texto	Gráfico	Imagem	Áudio
<i>“O livro começa com o ensaio Forma e Material, em que Flusser faz uma investigação sobre a materialidade.”</i>		Forma e Material			Música <i>Wolf Moon</i>
<i>“O mundo dos fenômenos, aquilo tudo o que nós podemos perceber pelos nossos sentidos...”</i>			Geleia amorfa		Música <i>Wolf Moon</i>
<i>“E é por trás desses fenômenos que podemos encontrar, ocultas, as formas eternas e imutáveis...”</i>			Forma “oculta”		Música <i>Wolf Moon</i>
<i>“Ao vermos uma mesa de madeira, na verdade, estamos vendo a madeira em forma de mesa...”</i>			Mesa		Música <i>Wolf Moon</i>

Fonte: autor

O próprio texto do autor evoca muitas imagens, o que auxilia na construção imagética do roteiro. A referência ao exemplo da mesa, destacada pelo autor em seu texto, foi aproveitada no roteiro de diversas formas, com vídeos e gráficos.

6.2.2 Pesquisa de conteúdo

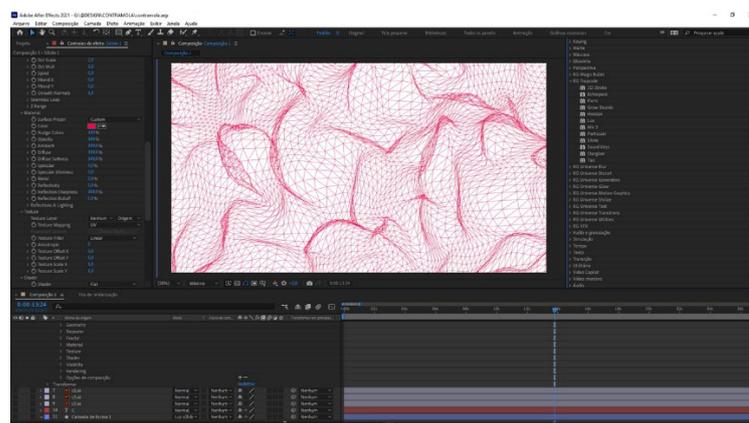
Foi realizada uma pesquisa por imagens que traduzissem os conceitos abordados no ensaio e que oferecessem uma narrativa interessante para o espectador.

A escolha das imagens priorizou pessoas anônimas, em que não aparecem seus rostos. Todo o conteúdo pesquisado precisava ser livre de direitos comerciais, o site utilizado para a busca de vídeos foi o *pexels.com*, um banco de imagens gratuito. A música foi pesquisada na biblioteca de músicas do *YouTube*, que conta com um grande acervo de músicas com direitos livres com diversos estilos.

6.2.3 Produção

Primeiramente foi gravada a narração do texto adaptado com um aparelho celular em uma sala silenciosa e que depois foi transferido para o computador onde foi feita a edição. Para a produção do vídeo foi utilizado o *software After Effects* da *Adobe*, um programa de criação de *motion graphics* e efeitos visuais, bem como o *Adobe Premiere*, *software* de edição de vídeos.

Figura 23 – Tela do *After Effects*



Fonte: autor

Também foram utilizados *plugins no After Effects*, o *Trapcode* da *Maxon* que possibilita a criação de grafismos e objetos gráficos em 3D, e o *plugin Element 3D* para a edição e manipulação de objetos 3D. Como se trata de um projeto audiovisual,

o som também precisa ser planejado, então foram selecionadas algumas músicas e efeitos que tinham conexão estética com o que se desenhou na pesquisa.

6.2.4 Cores

Partindo de uma ideia de “produção por máquina” para se aproximar do universo do design, as cores foram escolhidas a partir dos modos de cor mais utilizados por designers, o sistema CMYK, utilizado para a impressão gráfica, e o RGB, utilizado em telas de dispositivos eletrônicos. A partir de uma média entre esses dois sistemas de cor, utilizando a ferramenta mesclagem no *software* de ilustração vetorial *Illustrator*, se criou uma paleta de cores para ser empregada no projeto. Este meio termo entre estes dois sistemas de cores aplicados no desenvolvimento do design, procura articular, mesmo que de forma implícita, a interação mundo físico/mundo digital. Com o sistema CMYK representando o “mundo físico”, o sistema RGB representando o “mundo digital” e a paleta escolhida é o encontro destes “mundos”.

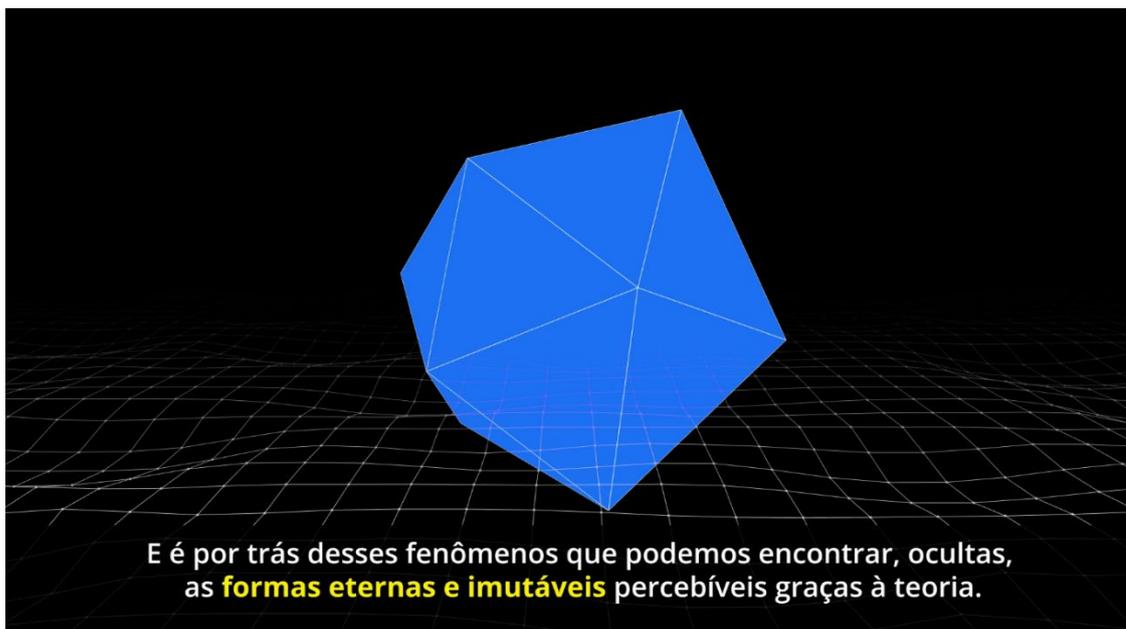
Figura 24 - Paletas de cor



Fonte: autor

Como os espaços de cor CMYK e RGB não podem ser usados simultaneamente, foi utilizado o espaço RGB, e as cores CMYK ficaram apenas com valores aproximados. Cores adicionais foram também foram selecionadas: o branco, o preto e um tom intermediário de cinza.

Figura 25 – Frame do vídeo com cores aplicadas



Fonte: autor.

As cores escolhidas foram aplicadas no vídeo (figura 25) em elementos gráficos, textos e fundos. No texto da legenda, foi usado um fundo preto, levemente translúcido, com as letras em branco e o texto em destaque na cor amarela.

6.2.5 Tipografia

A tipografia escolhida foi a *PT Mono*, um tipo monoespaçado, fazendo alusão ao tipo de fonte das máquinas de escrever, muito utilizada por Flusser. A proposta é

usar uma fonte que esteja ligada ao conceito de “ser produzida por máquina”, já que as máquinas são projetadas por designers, mas também auxiliam a projetar.

Figura 26 – Tipografia *PT Mono*

PT Mono

Lorem ipsum dolor sit amet.

CAIXA ALTA

Impositiva, autoritário, rígido, “grito”.

caixa baixa

convidativo, diálogo, flexível, leitura, escrita do livro.

Fonte: autor

Uma das opções foi a utilização da fonte em caixa baixa, pois se torna mais convidativa e flexível, em contraposição à caixa alta, mais impositiva e autoritária. Também foram realizadas algumas alterações na tipografia, diminuindo suas serifas para torná-la mais harmoniosa e leve, mas mantendo suas características de tipografia monoespaçada.

Figura 27 – Alterações realizadas na fonte *PT Mono*

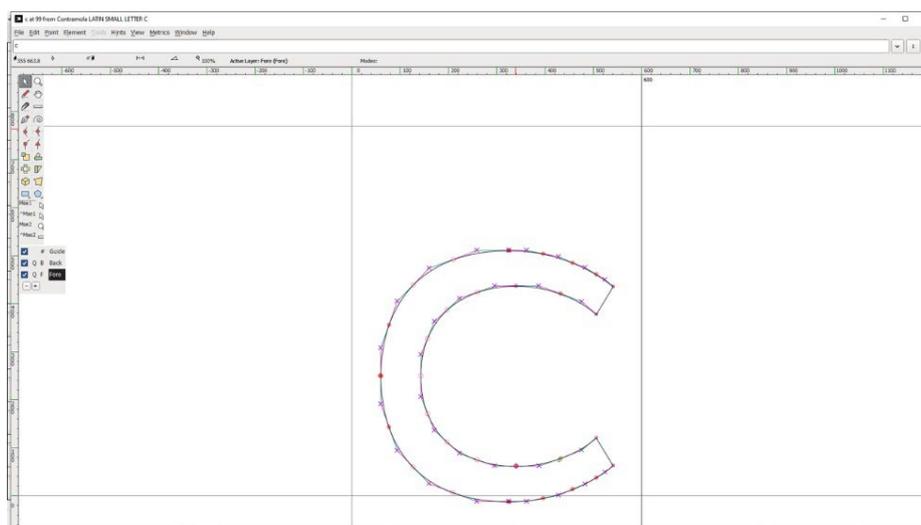


contramola
contramola

Fonte: autor.

Essas alterações na tipografia foram aplicadas ao arquivo da fonte instalado no computador por meio do *software FontForge*, um *software* de criação de fontes. Assim, a tipografia pode ser editada em qualquer *software* gráfico já com as alterações realizadas nas serifas.

Figura 28 - Tela do *software FontForge*



Fonte: autor.

Também foi alterado o *kerning*, ampliando-o para criar mais espaço na palavra *contramola*, fazendo uma alusão ao esticamento que a mola pode ter.

Figura 29 - Alteração do *kerning*

c-o-n-t-r-a-m-o-l-a
c o n t r a m o l a

Fonte: autor.

Foram escolhidas duas tipografias para serem utilizadas no vídeo, a *Vaccine*, uma monoespaçada versátil que possui uma diversidade de estilos. Esta fonte foi selecionada para os títulos que aparecem do vídeo.

Figura 30 – Fontes *Vaccine* e *Open Sans*

Fonte Vaccine
Lorem ipsum
Lorem ipsum
Lorem ipsum

Fonte Open Sans
Lorem ipsum
Lorem ipsum
Lorem ipsum

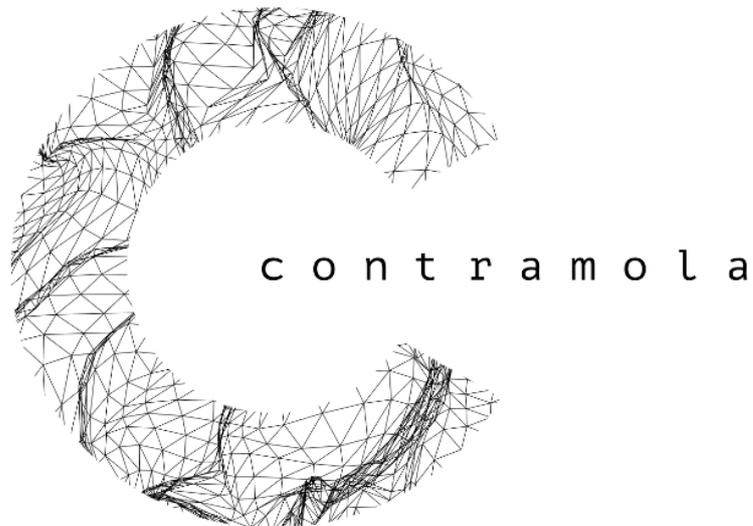
Fonte: autor.

Para a legenda foi escolhida a fonte *Open Sans*, uma humanista sem serifa, muito utilizada na internet e dispositivos móveis, e que fornece boa leitura em ambientes digitais, como telas de computador e *smartphones*.

6.2.6 Logotipo

O logotipo finalizado consiste na letra “c” formada por linhas abstratas que remetem a uma rede, resultado das alternativas vistas anteriormente, complementada pela tipografia adaptada.

Figura 31 - Logotipo finalizado



Fonte: o autor

Se buscou alcançar um caráter sóbrio e moderno e ao mesmo tempo eclético, com a possibilidade de combinar com diversos tipos de vídeos e temas referentes ao design e comunicação.

Figura 32 - Frame do vídeo com tipografias escolhidas



Inserções de texto

Fonte **Vaccine** (Monoespaçada)
Possui diversidade de estilos

Legenda

Fonte **Open Sans**
semi bold e bold (Humanista sem serifa)
Muito utilizada na internet e dispositivos móveis

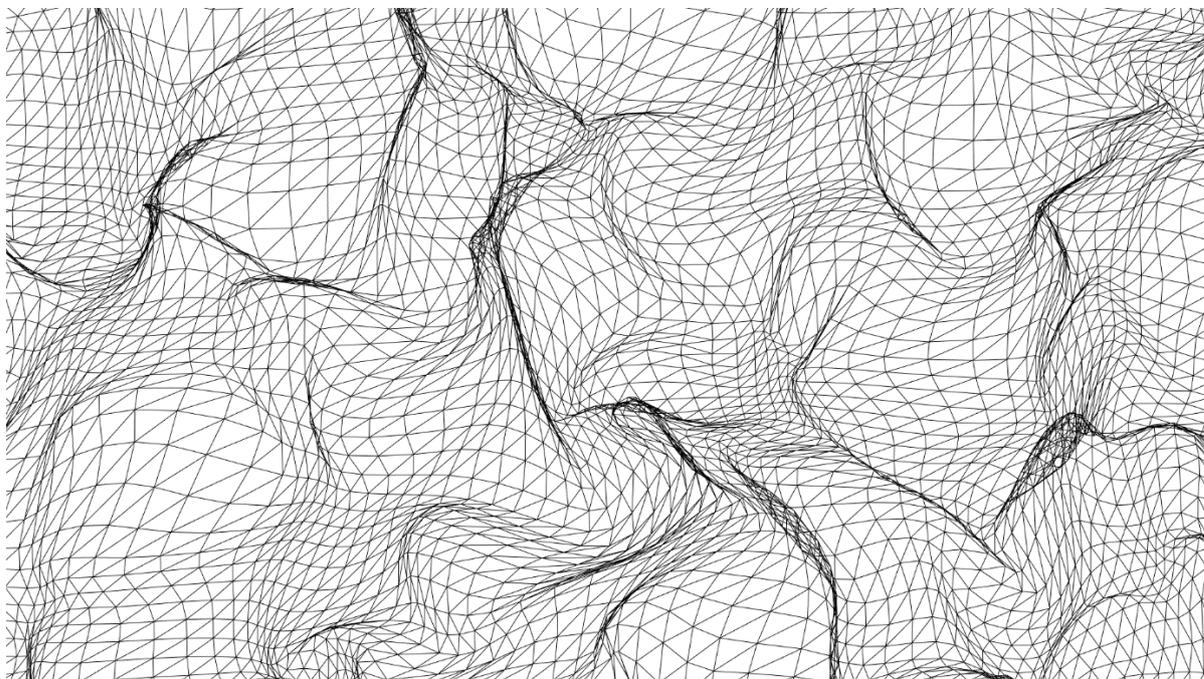
Fonte: o autor

As tipografias escolhidas agregam ao sistema gráfico do projeto, pois possuem uma boa harmonia visual em conjunto, além de serem úteis, já que cumprem funções como uma boa leitura e versatilidade.

6.2.7 Gráficos em movimento (*motion graphics*)

Para o desenvolvimento de gráficos em movimento foi utilizado o *software After Effects* da Adobe para a animação da tipografia, e juntamente com os *plugins Trapcode* da Maxon e o *plugin Element 3D* foram animados os elementos gráficos. O *plugin TrapCode* permite a geração de diversos tipos de grafismos como o que vemos na seguinte figura:

Figura 33 - Gráfico gerado com o *plugin TrapCode*



Fonte: autor.

Diversas configurações formais são possíveis com a utilização deste *plugin*, sendo assim, capaz de produzir um estilo estético buscado pelo trabalho na pesquisa visual anterior.

Figura 34 - Gráfico gerado com o *plugin Element 3D*



Fonte: autor.

O *plugin Element 3D* permite a manipulação de arquivos de modelos 3D dentro do próprio *After Effects*. Foi animado um objeto a partir de um modelo de mesa, e aplicadas texturas pertinentes com o contexto do vídeo.

6.2.8 Formato e composição

O formato adotado foi o 1920x1080, também conhecido por *FullHD*, possui a proporção 16x9 e é amplamente utilizado na internet. Foram respeitados os limites mínimos da tela *FullHD* conforme figura a seguir:

Figura 35 – Limites mínimos da tela FHD



Fonte: autor.

Os limites mínimos fornecem segurança para que tudo for importante de ser exibido no vídeo, possa ser visualizado sem cortes, pois dependendo do dispositivo, com o vídeo em tela cheia podem ocorrer pequenas alterações no formato.

6.2.9 Edição de vídeo e som

A edição de vídeo foi realizada nos *softwares After Effects e Premiere*, pois o fluxo exigia trabalhar com vídeos e *motion graphics*. Foram importados para dentro dos programas os arquivos selecionados e baixados de banco gratuito de vídeos. Seguindo o roteiro, foi feita a edição do vídeo principal, encaixando precisamente o texto narrado com as imagens referentes e a legenda. A inclusão de música e efeitos sonoros tiveram a utilização de *fade-in e fade-out*, que consiste em, respectivamente, aumentar e reduzir o volume do áudio gradualmente em seu iní-

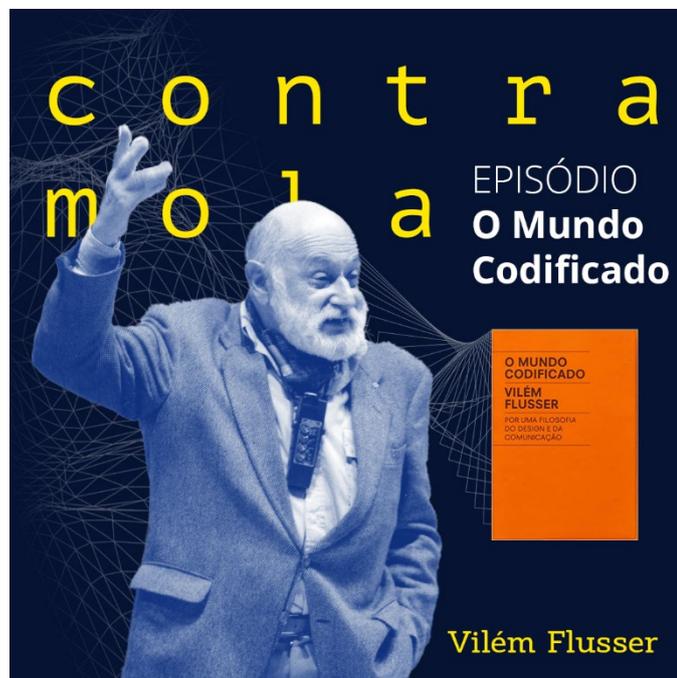
cio e seu final para que não fique muito abrupta a entrada e saída do som da cena. Posteriormente foram desenvolvidas as vinhetas e os créditos finais para complementar o vídeo. Ao final do processo é realizada a renderização, que consiste em exportar o projeto para que ele se torne um arquivo de vídeo executável em diversas plataformas.

Após o vídeo editado foi realizada a edição do áudio para eliminar ruídos gerados pela fala. Para isso se utilizou o *software Audition* da *Adobe*, específico para edição de som.

7. ENTREGAR

Com o protótipo pronto e finalizado, ele foi postado na internet para apreciação dos discentes que participaram da etapa de verificação que consiste em coletar dados que forneçam um feedback acerca do trabalho. Foram realizados questionários com discentes de Design da UFRGS e desenvolvida uma proposta de postagem para a divulgação do vídeo nas redes sociais como *Instagram* e *Facebook*.

Figura 36 – Proposta de postagem para redes sociais



Fonte: o autor

O vídeo finalizado pode ser visualizado no seguinte endereço:

www.walterdiehl.com.br/contramola

7.1 Verificação

Para verificar a repercussão dos vídeos junto ao público, foram submetidos questionários para grupos de discentes dos cursos de Design da UFRGS, em modo *on-line* e modo presencial nas disciplinas de Design Contemporâneo e Design, Identidade Cultural e Artesanato, ministradas pela Prof.^a Dr.^a Maria do Carmo Gonçalves Curtis. A partir dos dados foi realizada uma análise com o intuito de verificar a pertinência do projeto a partir das repostas dos discentes.

7.1.1 Elaboração dos questionários

A elaboração do questionário buscou estabelecer um breve perfil dos respondentes, seu conhecimento sobre autores de Design Social e seu interesse nesta área, como é feita apreciação do repertório de design, como se dá o comportamento de compra de livros, quais as ações que podem surgir em função do vídeo assistido, bem como algumas questões mais gerais sobre temas que eles consideram importantes de serem abordados em livros de design e o acesso à informação sobre Design Social.

7.1.2 Questionário *on-line*

No segundo semestre de 2021 foi realizada uma pesquisa *online* (Apêndice D) com 12 perguntas junto a um grupo de 22 discentes dos cursos de Design da UFRGS da disciplina de Design, Identidade Cultural e Artesanato. O questionário foi produzido no *Google Forms* e enviado por *email* juntamente com o *link* para a reprodução do vídeo protótipo. Na sequência elenco os dados mais relevantes para o trabalho. Sobre o meio que o(a)s estudantes usam para apreciar repertórios sobre design, 95,5% marcaram vídeos, 77,3% marcaram livros e 63,6% mar-

caram séries em *streaming*, sendo as três opções mais escolhidas. É unânime o interesse dos discentes em Design Social, considerando as respostas de médio a alto interesse. Vilém Flusser é um dos autores, juntamente com Frascara, menos lidos, com apenas 13,6%. O interesse em ler O Mundo Codificado após assistir o vídeo ficou em 86,4%, considerando as somas das respostas de médio a alto interesse. Um total de 95,8% de estudantes recomendaria o vídeo para alguém assistir, considerando as somas das respostas de médio a alto interesse. E 95,5% recomendariam o livro para alguém ler, considerando as somas das respostas de médio a alto interesse.

7.1.3 Questionário presencial

Foi realizada uma pesquisa qualitativa em 2022/2 *in loco*. Foi aplicado um questionário impresso (Apêndice E) com 10 perguntas junto a 39 alunos dos cursos de Design Visual e Design de Produto nas disciplinas de Design Contemporâneo e Design, Identidade Cultural e Artesanato, após os alunos assistirem ao vídeo desenvolvido no TCC. Os respondentes tiveram de 15 a 20 minutos para responder o questionário. A seguir estão os dados coletados nesta pesquisa, que foram transpostos posteriormente para o *Google Forms* pelo autor, para a geração dos gráficos estatísticos com as porcentagens. Assim como nos dados do questionário anterior, os meios mais usados para apreciar repertórios de design são vídeos, livros e séries em *streaming*. O interesse em Design Social chega a 97,5% considerando as respostas de médio a alto interesse. Dentre os autores de Design Social citados no questionário, 43,6% dos discentes responderam não ter lido nenhum texto a respeito e somente 5,1% leram algo de Vilém Flusser. Houve um índice de interesse em ler o livro abordado no vídeo de 84,5%, considerando as respostas de médio a alto interesse, e de 94,9% de indicar o vídeo para al-

guém, considerando as respostas de médio a alto interesse. Também destaco que foi apontado que quase metade dos alunos (48,71%), indicaram o tema Design Social ou temas relacionados ao Design Social como importantes de serem abordados em livros de design. Além de os alunos considerarem que o Design Social poderia ser mais desenvolvido na graduação, bem como mais difundido e disponível na sociedade.

7.1.4 Considerações sobre os questionários

Podemos perceber nas respostas, que para a apreciação do repertório de design, os suportes vídeo e livro são muito utilizados, justamente os dois suportes articulados no projeto de design produzido neste trabalho, dado que respalda o meio escolhido para o desenvolvimento do projeto. Percebemos também, um alto interesse em Design Social, tema esse que é abordado pelo vídeo desenvolvido, o que também corrobora esta escolha. Foi identificado um alto interesse suscitado ao assistir o vídeo, tanto em ler o livro abordado, quanto em compartilhar o vídeo com outras pessoas, isso legitima a plataforma de vídeo como meio de divulgar outros meios, no caso, os livros. Os dados coletados também apresentam uma brecha no conhecimento sobre autores de Design Social, evidenciando que é oportuno ter mais pontos de contato sobre o Design Social para além da academia, podendo isso também ser identificado nas respostas dissertativas, que reivindicam que o tema seja mais difundido na sociedade. Tratando-se de um protótipo, acredito que os resultados foram muito satisfatórios, podendo serem ainda melhores com a evolução do projeto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O aprofundamento na vida e obra de Flusser, bem como a percepção de como outros autores abordam a sua obra, tem me possibilitado realizar diferentes reflexões. A dificuldade de estudar obras de autores com um repertório teórico maior, me exigem um maior esforço, mas também me propõem um maior desafio. Neste ponto considero importante a obra de Marilena Chauí por ser uma autora que nos aproxima de aspectos teóricos mais complexos, já que ela estabelece um diálogo simples, mas não simplório, se fazendo valer de metáforas e exemplos para ilustrar o que ela quer abordar. Mesmo mais densa e profunda, a Filosofia do Design, revela possibilidades mais sofisticadas de pensamento crítico-reflexivo, com articulações entre os diversos campos da filosofia e do design, mostrando que os assuntos podem ter relações inimaginadas, mas bastante férteis. Considero que a obra de Flusser se encontra entre esses dois polos, sendo uma mistura do cognoscível com o complexo.

Estou mais qualificado do que quando comecei, a realização deste trabalho tem influenciado o meu modo de pensar. Por ser um trabalho científico, exige certas condições para a sua realização, como se amparar em outras autorias e dados concretos para defender a minha proposta. O tema do projeto, Design Social, tem me feito refletir para além do escopo do projeto. Mas não considero que isso seja uma perda de foco, mas um desdobramento. A filosofia é convite permanente à indagação, a busca dos significados do mundo que nos cerca, permite que nos desdobremos. E por este trabalho ter um caráter crítico-reflexivo, essas digressões são mais comuns, e até necessárias.

Desde que esse projeto começou, como uma proposta de cenografia, muitas coisas aconteceram, transformando totalmente a sua forma, mas não o seu conteúdo. Provocado por Margolin, já não me pergunto mais o que faço como designer, mas o que eu posso fazer como designer. Pensando assim, me surge outra pergunta, daqui para a frente serei um designer visual ou um Designer Social? Lembro de uma fala da Monja Coen - "eu não me preocupo com as coisas, me ocupo com elas". Talvez seja essa uma boa resposta para qualquer designer, não se preocupar com os problemas do mundo, mas se ocupar com eles, transformando a realidade em prol da emancipação social. Sejamos molas propulsoras de novos modelos, novas perspectivas, para além de nós e dos nossos, para todos e para todas, sem exceção. Se quando fui voluntário no Fórum Social Mundial de Porto Alegre em 2001/2002 o lema era "um outro mundo é possível", como se fosse um aviso, uma voz de terceiros nos mostrando o caminho, nos ensinando. Penso que hoje, o lema precisa ser outro. Precisa possuir verbo, ação, "designar um outro mundo possível" talvez seja mais apropriado. Mas como faremos isso se a humanidade parece perdida ainda? De que adianta inventar a roda e não saber para onde ir? Em primeiro lugar a educação, o conhecimento, a reflexão, e é esta etapa que estou concluindo agora com este TCC, e a partir dela vem a prática, a construção (e a desconstrução), a designação do mundo. Então produzir pontos de contato, como a Contramola, que possam captivar o público para temas que façam sentido para a sociedade, e que possam, de alguma maneira, auxiliar o público em ampliar suas referências teóricas, é uma das pequenas peças que pode ajudar a criar um mundo mais consciente, talvez até mais humano.

REFERÊNCIAS

APOLINÁRIO, João. **Morse de Sangue**. Porto, João Apolinário, 1955.

BECCARI, Marcos. **Articulações Simbólicas**: uma filosofia do design sob o prisma de uma hermenêutica trágica. 2015. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2015.

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

BELL, Daniel. **O advento da sociedade pós-industrial**. São Paulo: Cultrix, 1977.

BRAGA, Marcos da Costa. **O papel social do design gráfico**. São Paulo: SENAC-SP, 2011.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Blucher, 2008.

CARR, Nicholas. **A geração superficial**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2011.

CHAUÍ, Marilena. **Convite à Filosofia**. São Paulo: Ática, 2000.

COHEN, Renato. **Performance como linguagem**: criação de um tempo-espço de experimentação. São Paulo: Perspectiva, 1989.

CURTIS, Maria Do Carmo Gonçalves. **O Fator Interacional no Desenvolvimento do Projeto de Produto**: contribuição metodológica de Bornancini e Petzold. 2017. Tese (Doutorado em Design) – Faculdade de Arquitetura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 'Porto Alegre, 2017.

CURTIS, Maria Do Carmo Gonçalves; ROLDO, Liane. "O Design Contemporâneo como Disciplina Integradora da Cultura Tecnológica", p. 1316-1324. In: **Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design [= Blucher Design Proceedings, v. 1, n. 4]**. São Paulo: Blucher, 2014.

CRARY, Jonathan. **Suspensões da Percepção: atenção, espetáculo e cultura moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. São Paulo: Annablume, 2011.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007. Rafael Cardoso (org.).

FLUSSER, Vilém. **Por que fazem alguns Filosofia?** Disponível em: <www.arquivovilemflussersp.com.br/> Acessado em: nov. de 2019.

FRASCARA, Jorge. **Diseño gráfico para la gente: comunicaciones de masa y cambio social**. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2000. 54p.

GROB, Benedikt. **Generative Design: Visualize, Program, and Create with JavaScript in p5.js**. New York: Princeton Architectural Press, 2018.

Herom VARGAS; Luciano de SOUZA. A colagem como processo criativo: da arte moderna ao motion graphics nos produtos midiáticos audiovisuais. **Revista Comunicação Midiática**, São Paulo, v.6, n.3, p.51-70, set./dez. 2011.

IPCC, 2021: **Climate Change 2021: The Physical Science Basis**. Contribution of Working Group I to the Sixth Assessment Report of the Intergovernmental Panel on Climate Change [Masson-Delmotte, V., P. Zhai, A. Pirani, S.L. Connors, C. Péan,

S. Berger, N. Caud, Y. Chen, L. Goldfarb, M.I. Gomis, M. Huang, K. Leitzell, E. Lonnoy, J.B.R. Matthews, T.K. Maycock, T. Waterfield, O. Yelekçi, R. Yu, and B. Zhou (eds.)). Cambridge University Press, Cambridge, United Kingdom and New York, NY, USA, 2391 pp. doi:10.1017/9781009157896.

LUPTON, Ellen (ORG). **Intuição, Ação, Criação**. São Paulo: Editora G. Gili, 2013.

MACHADO, Ludmila Ayres. **Design e Linguagem Cinematográfica: Narrativa Visual e Projeto**. São Paulo: Blucher, 2011.

MARGOLIN, Victor; MARGOLIN, Sylvia. Um "Modelo Social" de Design: questões de prática e pesquisa. **Revista Design em Foco**, Salvador, v. 1, n. 1, jul./dez. 2004.

MIZANZUK, Ivan; PORTUGAL, Daniel B.; BECCARI, Marcos. **Existe design?:** indagações filosóficas em três vozes. Teresópolis: 2AB, 2013.

MÜLLER, Luiza. **A Contramola Que Resiste: A Guerrilha Estética De Secos & Molhados como Semiótica Micropolítica**. Orientador: Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva. 2014. TCC (Bacharelado em Comunicação Social) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2014.

MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997

NOBLE, Ian. **Pesquisa Visual**. Porto Alegre: Bookman, 2013.

PAPANÉK, Victor. **Arquitetura e Design: Ecologia e Ética**. Lisboa: Edições 70, 1995.

Pesquisa Video Viewers: como os brasileiros estão consumindo vídeos em 2018. Disponível em: <<https://www.thinkwithgoogle.com/intl/pt-br/tendencias-de-consumo/pesquisa-video-viewers-como-os-brasileiros-estao-consumindo-videos-em-2018/>>. Acesso em: 02 de novembro de 2019.

TASSINARI, Alberto. **O Espaço Moderno**. São Paulo: Cosac Naify Edições, 2001.

VELHO, João. **Motion Graphics:** linguagem e tecnologia - Anotações para uma metodologia. 2008. Dissertação (Mestrado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade Estadual do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2008.

World Economic Forum, (2018). **The Future of Jobs – Report**. Disponível em: <<https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2018>> Acesso em: 02 de novembro de 2019.

WU, Tim. **Blind spot:** the attention economy and law. 2017

APÊNDICE A – CÓDIGO DE PROGRAMAÇÃO DO EXEMPLO 1

```
PGraphics pg;
PFont font;
import com.hamoid.*;

VideoExport videoExport;

// Press 'q' to finish saving the movie and exit.

// In some systems, if you close your sketch by pressing ESC,
// by closing the window, or by pressing STOP, the resulting
// movie might be corrupted. If that happens to you, use
// videoExport.endMovie() like you see in this example.

// In other systems pressing ESC produces correct movies
// and .endMovie() is not necessary.

void setup() {
  font = createFont("../ASSETS/RobotoMono-Regular.ttf", 100);
  size(600, 600, P2D);
  pg = createGraphics(600, 600, P2D);

  videoExport = new VideoExport(this);
  videoExport.startMovie();
}

void draw() {
  background(0);

  pg.beginDraw();
  pg.background(0);
  pg.fill(255);
```

```
pg.textFont(font);
pg.textSize(100);
pg.pushMatrix();
pg.translate(width/2, height/2-215);
pg.textAlign(CENTER, CENTER);
pg.text("CONTRAMOLA", 0, 0);
pg.popMatrix();
pg.endDraw();

int tilesX = 10;
int tilesY = 10;

int tileW = int(width/tilesX);
int tileH = int(height/tilesY);

for (int y = 0; y < tilesY; y++) {
  for (int x = 0; x < tilesX; x++) {

    // WAVE
    int wave = int(sin((frameCount + ( x*y )) * 0.05) * 200);

    // SOURCE
```

APÊNDICE B – CÓDIGO DE PROGRAMAÇÃO DO EXEMPLO 2

```
PGraphics pg;
PFont font;
import com.hamoid.*;

VideoExport videoExport;

// Press 'q' to finish saving the movie and exit.

// In some systems, if you close your sketch by pressing ESC,
// by closing the window, or by pressing STOP, the resulting
// movie might be corrupted. If that happens to you, use
// videoExport.endMovie() like you see in this example.

// In other systems pressing ESC produces correct movies
// and .endMovie() is not necessary.

void setup() {
  font = createFont("../ASSETS/RobotoMono-Regular.ttf", 100);
  size(600, 600, P2D);
  pg = createGraphics(600, 600, P2D);

  videoExport = new VideoExport(this);
  videoExport.startMovie();
}

void draw() {
  background(0);

  pg.beginDraw();
```

```

pg.background(255);
pg.fill(255, 128, 0);
pg.textFont(font);
pg.textSize(100);
pg.pushMatrix();
pg.translate(width/2, height/2-215);
pg.textAlign(CENTER, CENTER);
pg.text("CONTRAMOLA", -10, 0);
pg.popMatrix();
pg.endDraw();

int tilesX = 25;
int tilesY = 25;

int tileW = int(width/tilesX);
int tileH = int(height/tilesY);

for (int y = 0; y < tilesY; y++) {
  for (int x = 0; x < tilesX; x++) {

// WAVE
    int wave = int(sin((frameCount + ( x*y )) * 0.15) * 20);

// SOURCE
    int sx = x*tileW + wave;
    int sy = y*tileH;
    int sw = tileW;
    int sh = tileH;

```

```
// DESTINATION
int dx = x*tileW;
int dy = y*tileH;
int dw = tileW;
int dh = tileH;

copy(pg, sx, sy, sw, sh, dx, dy, dw, dh);

}
}
videoExport.saveFrame();
}
void keyPressed() {
  if (key == 'q') {
    videoExport.endMovie();
    exit();
  }
}
```

APÊNDICE C – TEXTO DA NARRAÇÃO

O livro começa com o ensaio Forma e Material, em que Flusser faz uma investigação sobre a materialidade.

O mundo dos fenômenos, aquilo tudo o que nós podemos perceber pelos nossos sentidos, é uma geleia sem forma, amorfa.

E é por trás desses fenômenos que podemos encontrar, ocultas, as formas eternas e imutáveis percebíveis graças à teoria.

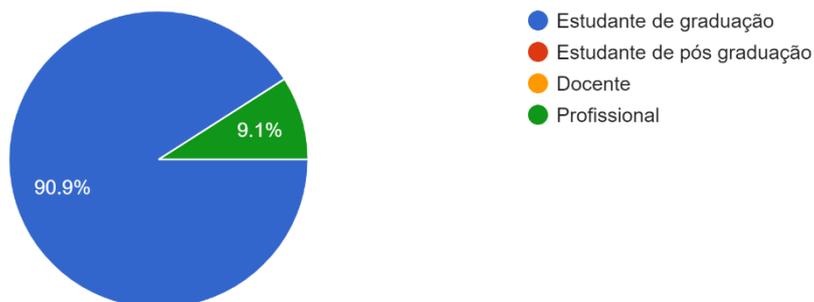
A matéria, seria então, o recheio das formas.

Ao vermos uma mesa de madeira, na verdade, estamos vendo a madeira em forma de mesa. A matéria madeira ao mesmo tempo que é concreta e tangível, também é perecível e transitória, mas a forma mesa é eterna. Um marceneiro, ao esculpir a mesa, está impondo formas à madeira, ou seja, informando a madeira com a forma mesa. É exatamente isso que fazem os designers, informam a matéria, fazendo-a aparecer, tornando-a fenômeno.

APÊNDICE D – QUESTIONÁRIO ONLINE COM GRUPO DE DISCENTES

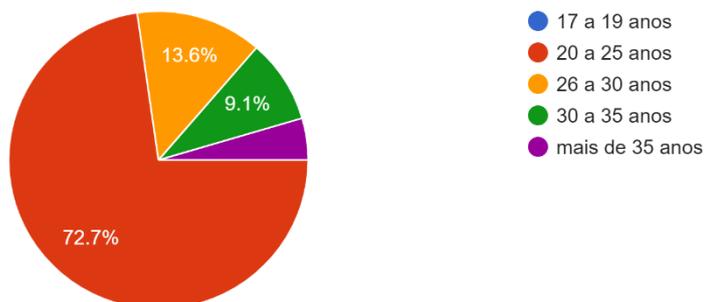
1. Marque a opção que corresponde a sua situação:

22 responses



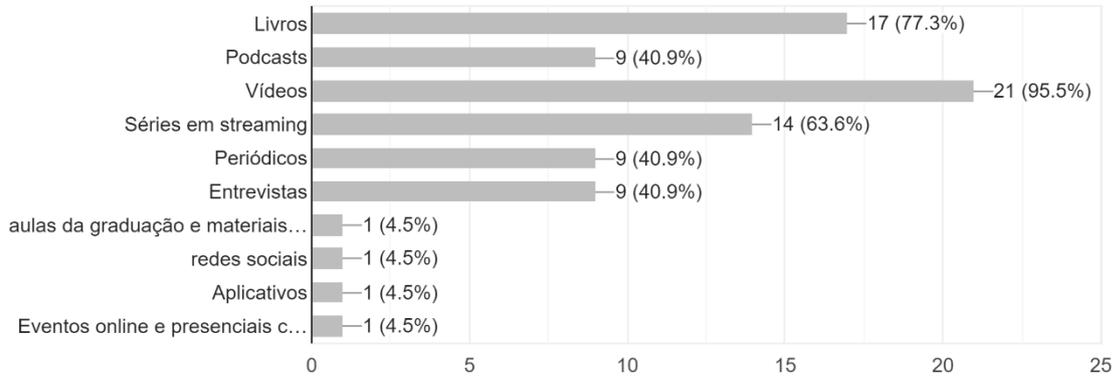
2. Marque a opção que corresponde a sua faixa etária:

22 responses



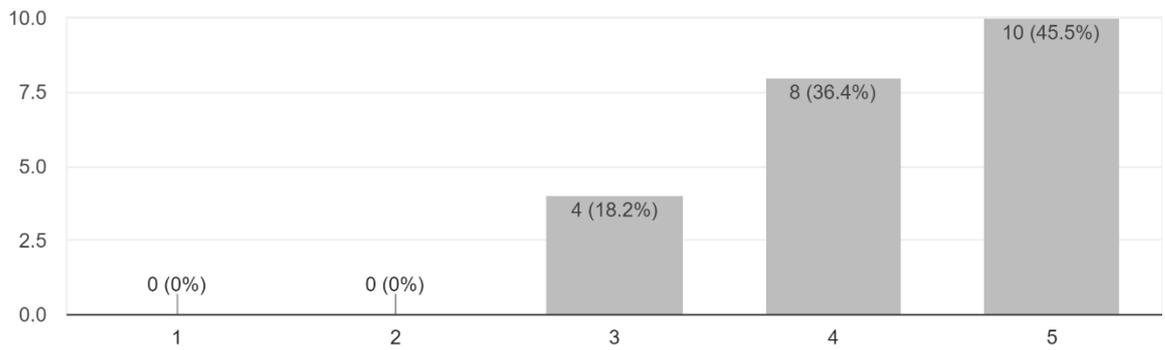
3. Marque as opções que correspondem os meios usados na sua apreciação de repertório sobre design:

22 responses



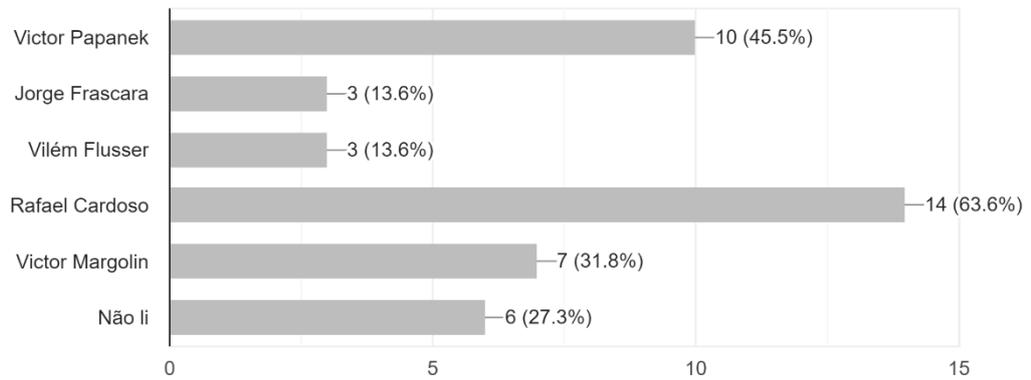
4. Em uma escala de 1 a 5, qual seu interesse em design social?

22 responses



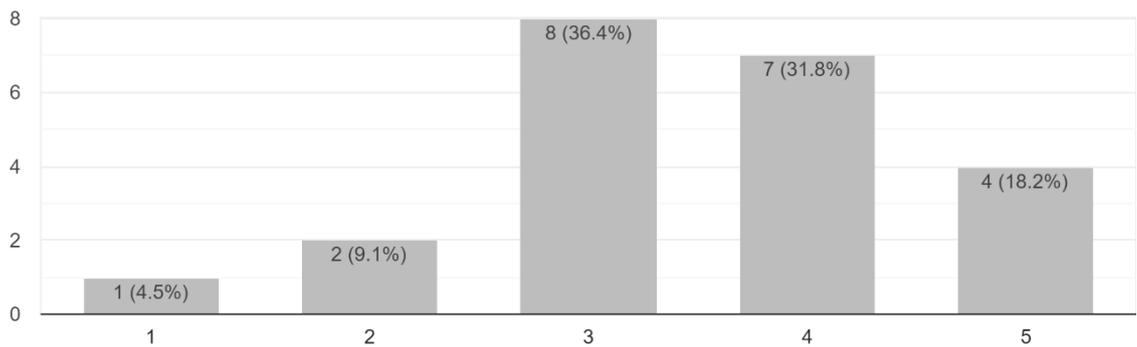
5. Você já leu algum texto escrito por esses autores? Ou sobre esses autores?

22 responses



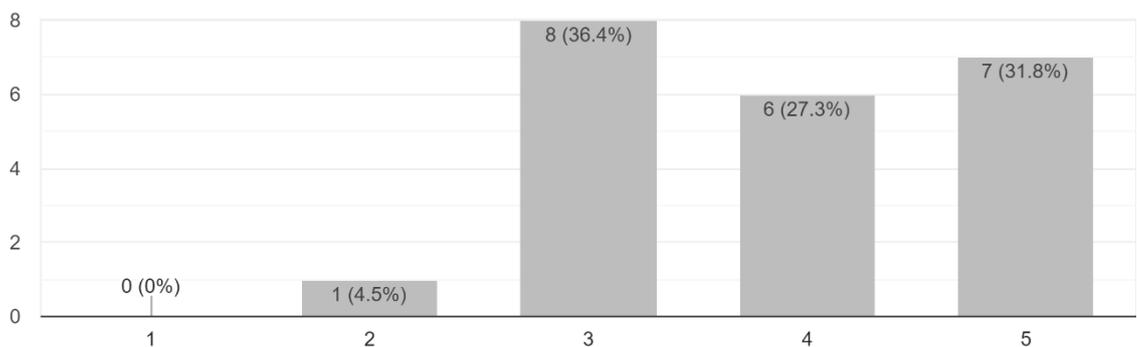
6. Em uma escala de 1 a 5, qual o seu interesse em ler o Mundo Codificado, livro abordado no vídeo?

22 responses



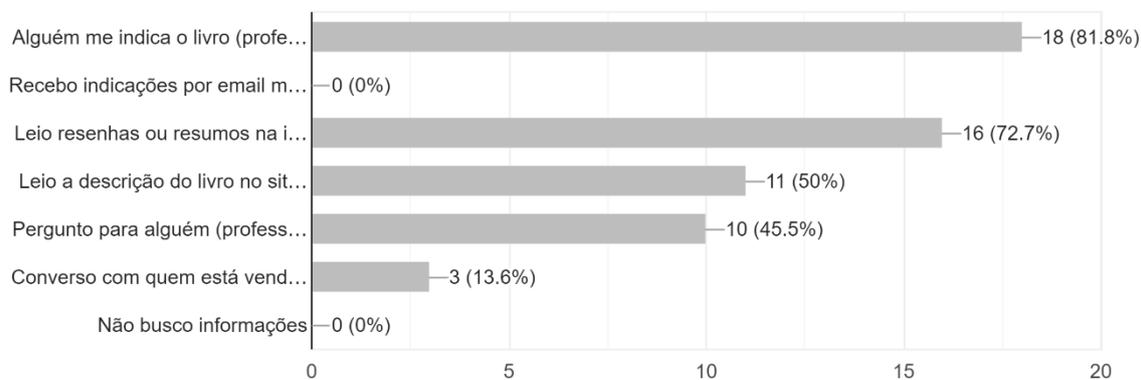
7. Em uma escala de 1 a 5, você recomendaria esse vídeo para alguém assistir?

22 responses



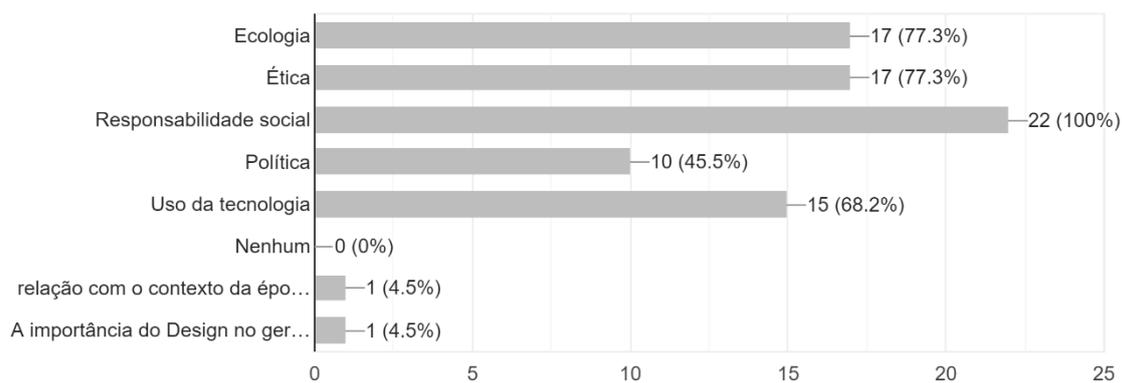
9. Antes de você adquirir um livro (comprar, retirar na biblioteca, baixar da internet), de onde extrai as informações sobre a obra?

22 responses



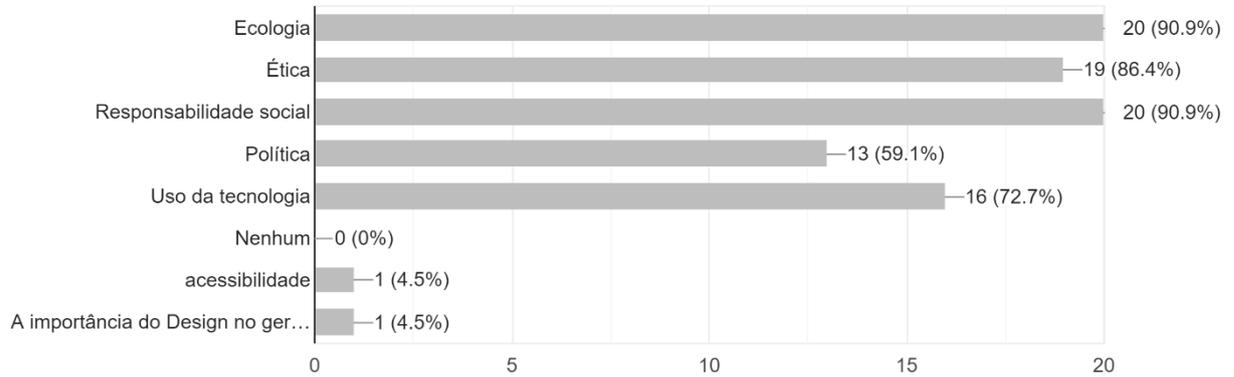
10. Assinale os temas que você considera importantes de serem abordados em livros de design.

22 responses



11. Assinale os assuntos que devem ser levados em consideração em projetos de design, na sua opinião.

22 responses



12. Considerando o acesso a informação a respeito do design social, você teria algo a acrescentar ?

5 responses

Não julgo que tenha um bom conhecimento sobre o assunto, e gostaria de entender um pouco mais.

Deveria ser melhor trabalhado dentro da graduação, pouco se fala e pouco se faz a respeito.

-

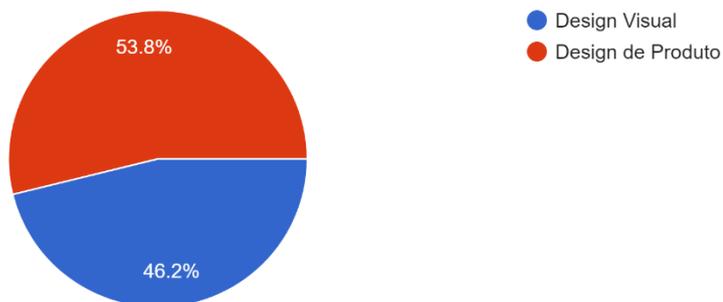
Acredito ser algo bem restrito, a quem realmente pesquisa e estuda sobre

Penso que os profissionais de design devem se aproximar ao máximo de seus usuários. Se estamos falando em projetos com cunho social, os designers devem ser expostos à realidade daqueles aos quais estão projetando.

APÊNDICE E – QUESTIONÁRIO PRESENCIAL COM GRUPO DE DISCENTES

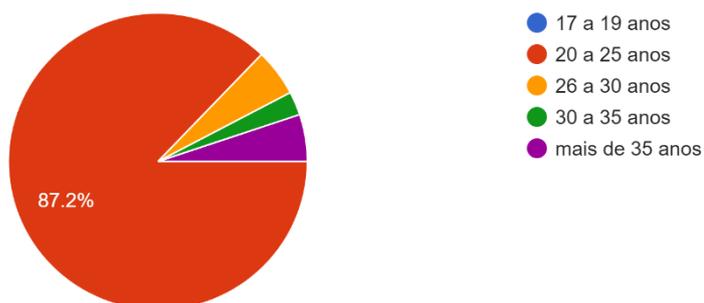
1. Qual o seu curso?

39 responses



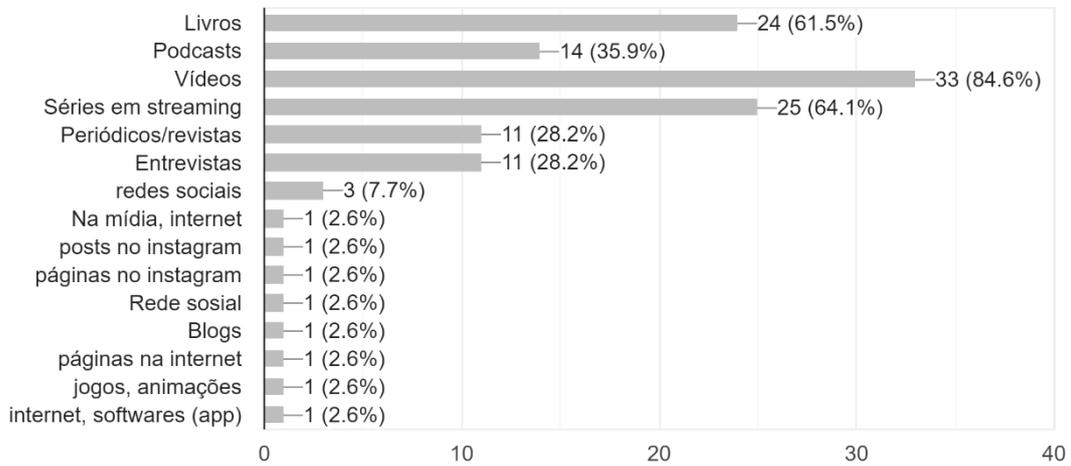
2. Marque a opção que corresponde a sua faixa etária:

39 responses



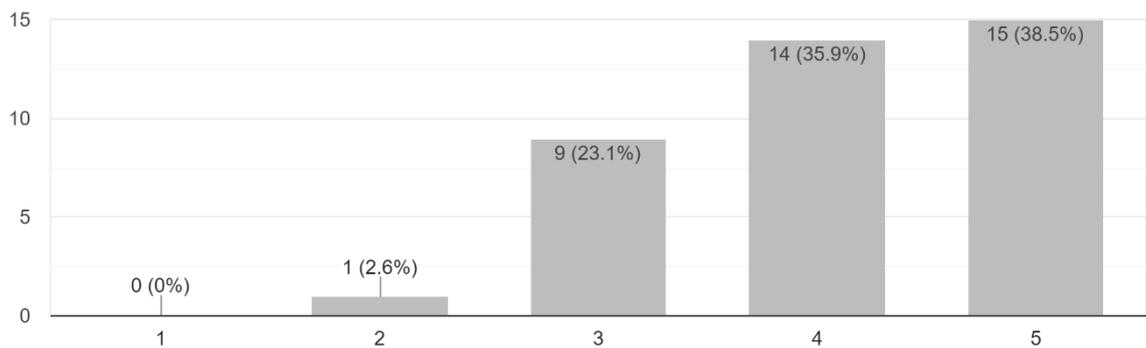
3. Marque as opções que correspondem aos meios usados na sua apreciação de repertório sobre design:

39 respostas



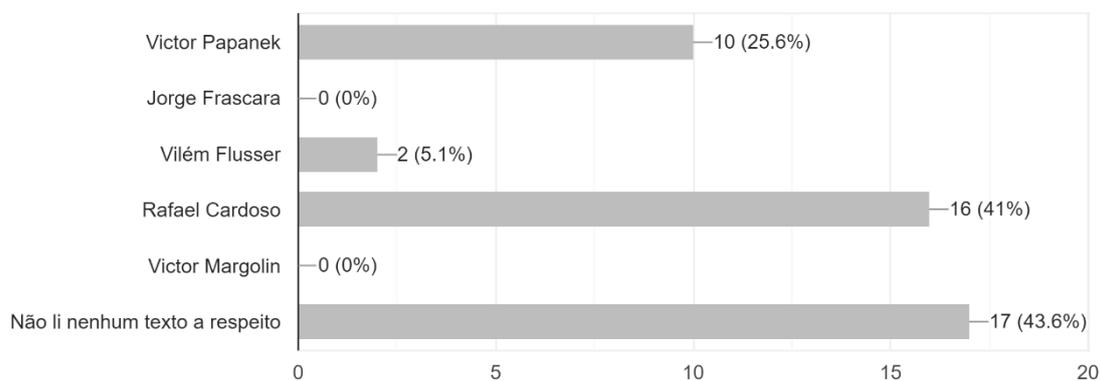
4. Em uma escala de 1 a 5, qual seu interesse em design social?

39 respostas



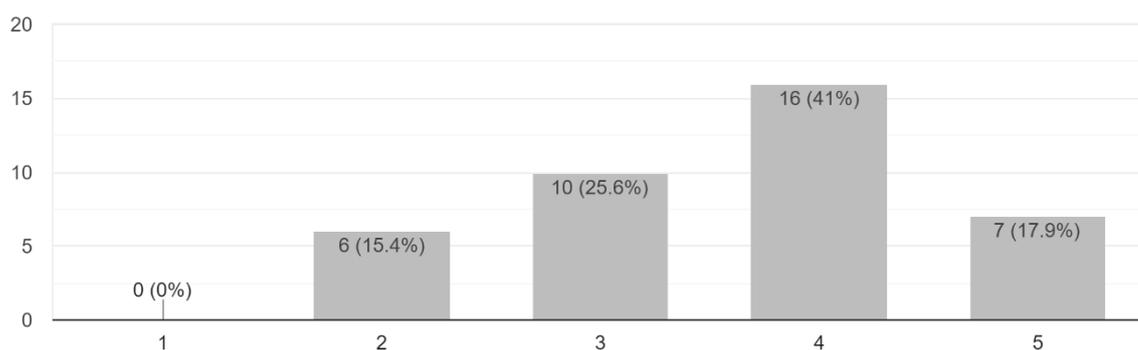
5. Você já leu algum texto escrito por estes autores ou sobre estes autores?

39 responses



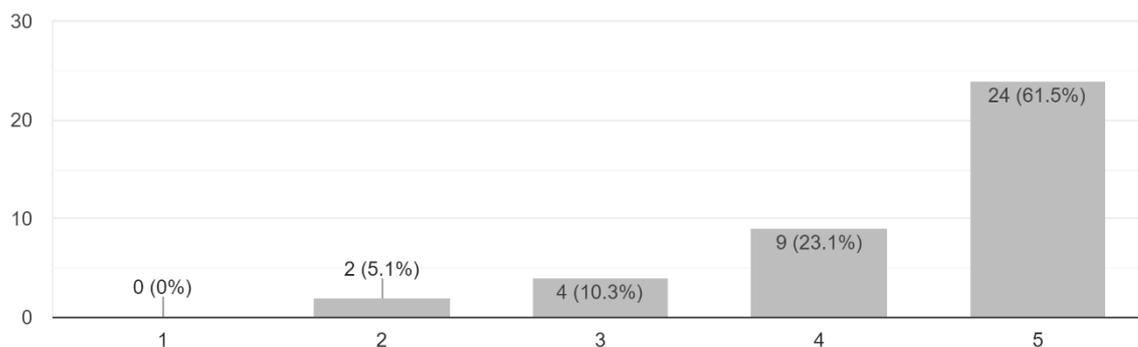
6. Em uma escala de 1 a 5, qual o seu interesse em ler o Mundo Codificado, livro abordado no vídeo?

39 responses



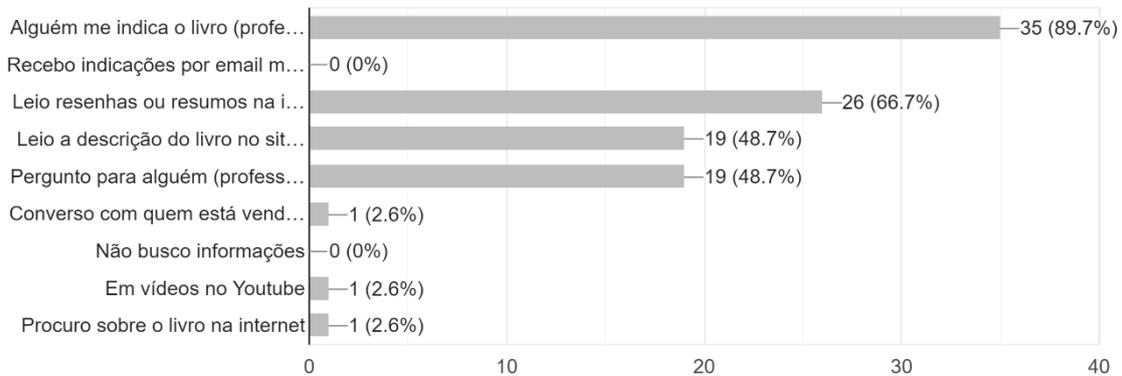
7. Em uma escala de 1 a 5, você recomendaria esse vídeo para alguém assistir?

39 responses



8. Antes de você adquirir um livro (comprar, retirar na biblioteca, baixar da internet), de onde extrai as informações sobre a obra?

39 responses



9. Cite temas que você considera importantes de serem abordados em livros de design.

39 responses

-
- Conceituação baseada o não em outros autores, aplicabilidade do tema discutido, importância do design no planejamento empresarial.
- Impactos do design em situações reais na sociedade, como o processo criativo impacta no produto final.
- história do design, metodologia, como a profissão está muito ligada à indústria, falar sobre a importância de não ser favorável a esse sistema.
- Design como resposta a necessidades, ergonomia, semiótica
- Design social e textos que apresentem o design para mais pessoas
- Design Nacional, Design Social
- sustentabilidade dos produtos finais (material)

Modernidade, comunicação mais voltado para o lado artístico

design

Metodologia de projeto

Análise de formas, diferenças aplicadas a diferentes categorias do design, técnicos, programas utilizáveis

Usabilidade, Ux, metodologia

Design social, Design UX

Design social no geral, acessibilidade

A definição de design de forma ampla, de problema, relação entre arte, artesanato e design, história.

Variedade e diversidade no uso e na criação de projetos

Design consciente, teorias sobre desenvolvimento de produtos que tenham impacto significativo na sociedade, como o designer deve agir em uma sociedade cada vez mais consumista e que busca consumir por consumir.

Comportamento do usuário e expectativas do consumidor

Benefícios do design em termos de avanço tecnológico, comportamento de consumidor.

Design no Brasil, Influência do Design na sociedade, importância do design, design quanto ferramenta de mudança social

História, curiosidades, design nacional e regional

Design inovador, tecnologia, software

correlação com outras áreas

Conceitos teóricos para projeto e sociais

Design social, design universal, acessibilidade, antropologia estruturalista

Papel do designer, impacto social do que foi projetado ou debatido no livro e a origem do pensamento

Formas de exercitar a criatividade

Estudo da expressão (semiótica) focada em seres vivos, elementos culturais aplicados ao design global

Acessibilidade (econômica), uso de softwares

Como viver de e fazer design social no Brasil

Moda, moda acessível, inclusiva, etc.

Design "universal", design social, valor do design na sociedade (porquê é necessário)

Cotidiano na indústria (possível de ser melhorado)

Pesquisas sobre novos materiais, tecnologias aplicadas ao design

Ferramentas e tendências da área abordada

design social para todos, sustentabilidade, ciclo de vida

Cultura material, design social, design brasileiro e contemporâneo

10. Considerando o acesso à informação a respeito do design social, você teria algo a acrescentar ?

26 responses

não

Não

Pouco difundido em redes sociais

É mais procurado pelo incentivo dos professores e faculdade, precisa ter linguagem escrita e visual acessível para todos os públicos.

não tenho

não, mas tenho muito interesse em participar/realizar um projeto que considere acessibilidade do design

Nada a acrescentar, acredito que é uma área muito importante

O tema poderia ser mais abordado em aula

Falta divulgar mais o design social. Como aluna só fui ter conhecimento do tema na faculdade e ainda

Existem muitos profissionais que atuam com esse propósito (pela internet é possível fazer muitas buscas)

É escasso e pouco debatido dentro da graduação

Acredito ser um tema relevante para quebrar o estigma de que designers somente servem o capitalismo e não colaboram socialmente

Acredito ser pouco abordada, apesar de ser subentendido em algumas cadeiras e ser bastante importante.

Acho que falta, principalmente no design, uma cadeira de projeto que envolva design social

Temos muito pouco sobre na graduação. As disciplinas de projeto tendem a focar mais no mercado ou em outras abordagens.

Mais divulgação do conteúdo, livros, artigos, etc.

Mais voluntariados

-

Divulgação, além disso acho que não

ANEXO A – TEXTO DA NARRAÇÃO DO *BOOKTRAILER* DO LIVRO ARTICULAÇÕES SIMBÓLICAS

"Eu, que estou no mundo, de quem aprenderia o que é estar no mundo se não de mim mesmo, e como poderia dizer que estou no mundo se não o soubesse?" [Merleau-Ponty]

Existimos ao acaso, ou seja, não há princípio nem significado prévio que determine o que somos e o que nos cerca. Se não há significado, não é interpretável, mas mesmo assim interpretamos. Por quê? Porque se não há significado, então qualquer coisa pode ter qualquer significado.

Eis a nossa condição: interpretar um mundo que não é interpretável. Mas este mundo é o único que existe e nossas interpretações nunca estão separadas dele. A questão é que, quando buscamos algum sentido nas coisas, somos nós que estamos dando sentido a elas. É nesse processo que a realidade assume alguma expressão, ou seja, quando nos situamos nela.

Uma vez constatada a existência como fruto do acaso, todo o resto não passa de representações, mediações, relações com o mundo. Quando deixamos de acreditar que essas mediações são fontes de valor e significado, passamos a compreender a amplitude do design. Trata-se de reconhecer que o mundo é feito de aparências capazes de assumir sentidos múltiplos de acordo com cada ocasião.

Design é o que aparece, o que se dá a ver: tatuagens coloridas sem significado, cenários manipulados no Photoshop, emoções instantâneas em protestos políticos ou em parques de diversão. Não resta oposição entre original e cópia, verdadeiro e falso, porque tudo é simbolicamente articulado para que as coisas façam sentido. É por meio do design que podemos experimentar as mesmas coisas de maneiras diferentes, especialmente o fato de existirmos sem necessidade alguma.

Tudo se reduz a pó, mas o pó é também um tipo de véu que a tudo envolve. Design é tudo isso. De um lado, estamos esteticamente inseridos no mundo, isto é, desde sempre enredados em mediações, ficções e convenções. De outro, o mundo é aparência de mundo, uma imagem casual não interpretável, mas que pode ser significada e interpretada ao ser articulada com outras imagens, algum véu a mediar os sentidos, alguma forma a ser ritualizada. A um só tempo, somos seres forjados para e pelo design.

ANEXO B – Trabalhos apresentados no VII Comcult (2021)

GRUPO DE TRABALHO **Imagem e Imaginação**

Coordenação: Rodrigo Browne

Vice-coordenação: Helena Maria Cecilia Navarrete

Rodrigo Browne

FLUSSER: EM INFLUENCIA PREMATURA PARA LA ICONOFAGIA

Rudi Alexandre Solon

A TECNICIDADE NA MEDIAÇÃO DA IMAGEM E MÁGICA

Luciana Nacif

O IMPERATIVO DA IMAGEM

Marina Pires Savioli e Juliana Barra Silva

O INSTAGRAM E SUA INFLUÊNCIA NA CONSTRUÇÃO DA AUTOIMAGEM

Sebastián A. Coto Murillo

IMAGEN Y CONCEPTO EM VILÉM FLUSSER: IMAGEM E IMAGINAÇÃO

Fernando Oliveira e Silvana M. S. Barra

ICONOFAGIA E ALIENAÇÃO NA SOCIEDADE DE CONSUMIDORES CONSUMIDOS POR IMAGENS O IMAGINÁRIO E O PADECIMENTO DOS CORPOS NA SOCIEDADE DE CONSUMIDORES

Bruna Queiroga

A ARTE DAS MÃOS E DOS PÉS VAZIOS KARATE NO BRASIL E O FUTEBOL NO JAPÃO: A VONTADE ANTROPOFÁGICA DA PRÁTICA A PARTIR DAS TECNO-IMAGENS

GRUPO DE TRABALHO **Diálogo, Discurso e o Outro na Comunicação**

Coordenação: Eugenio Menezes

Vice-coordenação: Roberta Dabdab

Eugenio Menezes

ENTRE DIÁLOGOS E DISCURSOS: O SOM E A PELE

Roberta Dabdab

O FUNDO QUE NOS UNE. POR UMA INTERSUBJETIVIDADE SOCIAL EM FLUSSER

Alan Faquinetti da Costa

MEGAFONES E SUSSURROS A RELAÇÃO ENTRE DIÁLOGO/DISCURSO E A TRANSFORMAÇÃO DO NOME PRÓPRIO ATRAVÉS DA CONVERSAÇÃO EM FLUSSER

Laís Melo de Andrade e Fernando José Reis de Oliveira

IMAGENS DO RACISMO E DEVORAÇÃO DE CORPOS ESCRAVIZADOS

Rolf Kailuweit e Lena Paluska

DISCURSIVE AND/OR DIALOGICAL? THE INTERNET AS A MEDIUM OF THE TELE-MATIC SOCIETY

Maria Angélica Aleixo Beck Lourenço

VIVÊNCIAS MUSICAIS E RELIGIOSAS NO CONTEXTO DO ACOLHIMENTO A IDOSOS: UM SACERDÓCIO DO "AMAI-VOS"

GRUPO DE TRABALHO **Tem a escrita futuro?**

Coordenação: Danielle Naves de Oliveira

Vice-coordenação: Cristina Bonfiglioli

Alessandra Marinho Bouty

AS MÃOS QUE BORDAM AS MÃOS QUE CRIAM O GESTO DAS MÃOS NOS BORDADOS DO CONTO A MOÇA TECELÃ DE MARINA COLASANTI PELO GRUPO MATIZES DUMONT

Monica Barth

EX-ARQUIVO: PERCURSOS NA RESSIGNIFICAÇÃO E CATALOGAÇÃO DE TEXTOS E MANUSCRITOS

Sheila Mihailenko Chaves Magri

OS FUTUROS DA ESCRITA: DIÁLOGOS ENTRE FLUSSER E TEXTOS DIGITAIS E POÉTICOS

Luis Felipe Silveira de Abreu

A REESCRITA HÁ FUTURO PARA A REESCRITA?

Ronaldo Ribeiro Ferreira

LIBERALISMO OU LIBERALISMOS? REFLEXÕES PARA UMA TRADUÇÃO SEMIÓTICA DO CONCEITO A PARTIR DA LÍNGUA E DA REALIDADE DO BRASIL

Fernanda Carneiro

O DESEJO DE KOPENAWA DO DIÁLOGO E DO DIALÓGICO

GRUPO DE TRABALHO **Imagem e Imaginação**

Coordenação: Lucia Leão

Vice-coordenação: Luíza Spínola Amaral

Lucia Leão

O CEDRO NO PARQUE: IMAGEM E IMAGINAÇÃO EM FLUSSER

Elenildes Dantas

A IMAGEM TÉCNICA EM FLUSSER E O HOMO LUDENS CONTEMPORÂNEO

George Ulysses Rodrigues de Sousa

EXU, O ORIXÁ QUE TECNOIMAGINA UMA ABORDAGEM FLUSSERIANA DA SÉRIE FOTOGRAFICA “ACEITA?” DE MOISÉS PATRÍCIO

Margot Dravet e Luíza Spínola Amaral

A LINGUAGEM ONÍRICA: RELAÇÃO ENTRE IMAGENS, EMOÇÕES E NARRATIVAS

Marc Lenot

ABOUT PHOTOGRAPHERS – PHOTOGRAPHY CRITICISM BY FLUSSER: THEORY AND PRAXIS

Cristina Maria da Silva Pinto Ferreira Fonseca

A FOTOGRAFIA ACIDENTAL, O ERRO COMO IMAGINAÇÃO DISRUPTIVA DA REALIDADE

GRUPO DE TRABALHO **Diálogo, Discurso e o Outro na Comunicação**

Coordenação: Diogo Andrade Bornhausen

Vice-coordenação: Ana Catarina Santilli

Diogo Andrade Bornhausen

EDUCAÇÃO E INTERSUBJETIVIDADE. VILÉM FLUSSER NA FAAP

Ana Catarina Santilli

AMAR O MUNDO: A INTERSUBJETIVIDADE NA FORMAÇÃO DE UM OLHAR ECO-LÓGICO

Juliana Jacyntho Lima Ferreira Caldeira Meira

FLUSSER E O SEU "TOTALMENTE OUTRO". UM RETRATO DA CORRESPONDÊNCIA DE MILTON VARGAS E VILÉM FLUSSER

Tadeu Rodrigues Iuama e Míriam Cristina Carlos Silva

EU COMO NÓS A INTERSUBJETIVIDADE FLUSSERIANA COMO ANTROPOFAGIA OSWALDIANA

Rosana Faber

MEMÓRIAS DO PROFESSOR DE PRAGA: CONTRIBUIÇÕES DE VILÉM PARA A COMUNICAÇÃO DE INTERESSE PÚBLICO

Gustavo Uliana Rodrigues

A COMUNICOLOGIA ENGAJADA. APROXIMAÇÕES ENTRE VILÉM FLUSSER, EDGAR MORIN E PAULO FREIRE SOBRE PROCESSOS COMUNICATIVOS APLICADOS À EDUCAÇÃO

Débora Regina Bacega

O PEDIDO DE HILDA HILST E A FÁBULA DE VILÉM FLUSSER: O FAZER-MEMÓRIA NOS FLUXOS MIDIÁTICOS

GRUPO DE TRABALHO **Filosofia e Inteligência Brasileira**

Coordenação: Dirk Michael Hennrich

Vice-coordenação: Tiago da Mota e Silva

Dirk Michael Hennrich

A MORTE DA POLÍTICA E A POLÍTICA DA MORTE

Tiago da Mota e Silva

A AGONIA DOS GARFOS: PÓS-HISTÓRIA, MARXISMO E FENOMENOLOGIA AOS OLHOS DE VILÉM FLUSSER A PARTIR DE SUAS CORRESPONDÊNCIAS COM JOSÉ BUENO ENTRE 1975 E 1980.

Anderson Ortiz

FLUSSER: INTÉRPRETE ALIENÍGENA DA CONDIÇÃO BRASILEIRA

Manuela Fantinato

ENTRE A ESPERANÇA E O FRACASSO: O BRASIL NA OBRA DE VILÉM FLUSSER

Gabriel S. Philipson

O MOTIVO DAS CIDADES EM VILÉM FLUSSER

Eliane Maria Diniz Campos

A OBRA ROSEANA AOS OLHOS DE VILÉM FLUSSER: ANÁLISE DOS ENSAIOS DO CRÍTICO SOBRE A PRODUÇÃO DO ESCRITOR MINEIRO

Alexandra Gonçalves

TATUAGENS

GRUPO DE TRABALHO **Imagem e Imaginação**

Coordenação: Alex Heilmair

Vice-coordenação: Luciano Guimarães

Alex Heilmair

A AMBIVALÊNCIA DAS IMAGENS SINTÉTICAS COMPUTACIONAIS

Edney Christian Thomé Sanchez

DE BUCARESTE A CARACAS A IMAGEM TÉCNICA E A REALIDADE

Felippe de Lavor

MAPAS E LABIRINTOS

Lucas Mello Ness e Camila de Ávila

IMAGENS TÉCNICAS E OS LIMITES DOS CRÍTICOS: DISCUSSÕES FLUSSERIANAS EM TEMPOS DE ABUNDÂNCIA DE IMAGENS

Wagner Souza e Silva

CULTURA DIGITAL COMO CULTURA DAS IMAGENS TÉCNICAS

Francisco Etruri Parente

DA POSSIBILIDADE IMAGINATIVA: UMA REFLEXÃO SOBRE O STATUS DAS IMAGENS NAS ERA DAS REDES SOCIAIS