

RECIFE 2023

*Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Departamento de Design do Centro de
Artes e Comunicação da Universidade Federal
de Pernambuco como requisito parcial para
obtenção do grau de Bacharel em Design.*

Ana Clara Ferreira B. Lopes
anaclara.lopes@ufpe.br

Profa. Dra. Maria Cristina Ibarra
Professora Orientadora

RECIFE 2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Lopes, Ana Clara .

Desinventando coisas: ideias sobre intencionalidade e improviso no design /
Ana Clara Lopes. - Recife, 2023.
52 : il., tab.

Orientador(a): Maria Cristina Ibarra

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Design - Bacharelado, 2023.
Inclui referências, apêndices, anexos.

1. design não intencional. 2. coisa. 3. sonda cultural. I. Ibarra, Maria
Cristina. (Orientação). II. Título.

300 CDD (22.ed.)

ii. *[É preciso] desinventar os objetos. O pente, por exemplo. Dar ao pente funções de não pentear. Até que ele fique à disposição de ser uma begônia. Ou uma gravanha. Usar algumas palavras que ainda não tenham idioma.*

Manoel de Barros

AGRADECIMENTOS

As palavras deste trabalho são fruto de muito esforço e persistência. Por toda teimosia que vivi no processo que se estendeu ao longo quase 2 anos, os inúmeros dias em que achei que não conseguiria concluí-lo, os temas que ficaram pelo caminho, e todos aqueles que cruzaram esta ponte comigo. Não posso deixar de agradecer a tudo e a todos que me ajudaram passo a passo.

Primeira e principalmente, a todas as mulheres que me rodeiam. São vocês quem me mantêm viva.

A Marina, minha irmã. Com você sei que o caminho acadêmico pode ser cheio de poesia. Você sabe que tudo impresso aqui não seria possível sem sua ajuda. Te amo além das palavras. Meus pais, que além da vida me deram absolutamente tudo que precisei até hoje.

Batman, Babou, Lana, Zion, Love, Juana, Tinho, Tuca e outros animais de estimação que vivem em apartamentos e convivem comigo.

As folhas, plantas, sol, vento, águas, pedras, raízes e terras. A todas as sementes que brotaram e a todas as mudas que morreram. Todos os verdes que me ensinaram sobre a vida mais que humana.

A Iara, Cecília, Livia e Bruna. Eu caminho com vocês para onde for.

A Cristina, minha professora orientadora. Não consigo acreditar na sorte de, depois de tantas cidades, ter escolhido Recife como casa. Obrigada por ter me escutado e pelo mundo novo que me apresentou. Desde a primeira aula em que te ouvi falar, você me despertou uma curiosidade em compreender o mundo que vai perdurar por toda minha vida. Muchas gracias!

Aos meus amigos da Chapetotinha: Iara, Bruno, Lucas, Gabriel, Negreiros, Ryan, Ceci, Malu e Marina. Vocês foram o melhor recomeço que eu poderia ter.

A Carlos, meu parceiro que tanto admiro. Ter te encontrado nesse caminho me enche de alegria! Muito obrigada por todo incentivo e carinho.

Ao dDesign, o DaDe, UFPE, o Conecta, as calouradas, congressos, RFervo e todos as organizações estudantis da universidade. Elas me fizeram sentir parte de um grupo com um incrível potencial para nosso futuro. Também aos professores e monitores que me formaram ao longo desses anos de curso.

A todos que participaram desta pesquisa, direta ou indiretamente. Em especial aos que toparam participar dos experimentos de coração aberto.

Hoje sei que esse caminho só foi possível com a ajuda de muitos pés. Muito obrigada.

SUMÁRIO

RESUMO	06
1. INTRODUÇÃO	
1.1 Apresentação	07
1.2 Objetivos	08
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	
2.1 Design e intencionalidade	09
2.2 Design e pensamento	13
2.3 Uma casa que nunca fica pronta	19
3. METODOLOGIA	23
3.1 Sonda cultural: algumas definições	24
3.2 Participação e especulação	25
4. O CAMINHO SE FAZ NO CAMINHAR	26
4.1 A primeira encruzilhada	28
4.2 As curvas do caminho	34
4.3 Uma estrada que não tem fim	39
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS: DESINVENTANDO COISAS	47
REFERÊNCIAS	50

RESUMO

Aplicadas um tanto despreziosamente, passando muitas vezes despercebidas, as maneiras e práticas através das quais as pessoas transformam os objetos ao longo do seu uso cotidiano são o enfoque deste estudo. Chamem de improvisos, gambiarras ou reuso, para além do processo dos designers, os objetos que nos rodeiam seguem se criando e sendo criados, apropriados e repensados ao longo de sua vida.

Partindo desta reflexão, o presente trabalho tem como objetivo primeiro explorar os diálogos e interações entre humanos e artefatos através do aprofundamento do conceito de Design Não Intencional (BRANDES, ERLHOFF. 2006) e do trabalho do antropólogo Tim Ingold acerca do conceito de *coisa* e de sua visão sobre a vida dos objetos para além do processo criativo do design.

Assim, colocando em xeque as relações entre improviso e intencionalidade, se apresentam como recursos metodológicos as intervenções participativas baseadas na especulação e tendo a Sonda Cultural como ferramenta principal. Como base teórica, além dos autores supracitados, recorro a referências dos campos de design e antropologia.

As intervenções, entrevistas e experimentos práticos levam a confecção de um produto cujo objetivo é provocar - e assim registrar - as maneiras que o Design Não Intencional se expressou no cotidiano dos participantes. As conclusões levam a novas possibilidades dentro da prática do design, além de evocação de outras perguntas em relação ao tema, que podem abrir espaço para novos projetos ou experimentações.

Palavras-chave: coisa, Design Não Intencional, Sonda Cultural.

ABSTRACT

Applied somewhat unpretentiously, often going unnoticed, the ways and practices through which people transform objects in their daily use are the focus of this study. Whether called improvisations, makeshift solutions, or reuse, beyond the designers' process, the objects around us continue to be created and recreated, appropriated and reconsidered throughout their lifetimes.

Building on this reflection, the present work aims first to explore the dialogues and interactions between humans and artifacts through a deeper understanding of the concept of Unintentional Design (BRANDES, ERLHOFF. 2006) and the work of anthropologist Tim Ingold on the concept of "thing" and his vision of the life of objects beyond the creative process of design.

Thus, questioning the relationship between improvisation and intentionality, participatory interventions based on speculation are presented as methodological resources, with the Cultural Probe as the main tool. In addition to the aforementioned authors, theoretical references from the fields of design and anthropology are employed.

The interventions, interviews, and practical experiments lead to the creation of a product whose goal is to provoke - and thus record - the ways in which Unintentional Design has manifested itself in the daily lives of the participants. The conclusions lead to new possibilities within the practice of design, as well as the evocation of further questions on the subject that may open up space for new projects or experiments.

Keywords: thing, Non intentional Design, Cultural Probes.

1.1 APRESENTAÇÃO

Esse é um projeto impulsionado por 2 argumentos principais e igualmente relevantes: primeiro, adotar formas outras de criação no design que não sejam delimitadas para resolução de problemas e estejam aberto ao improviso; segundo, reconhecer o afeto do tempo, dos conhecimentos tácitos e experiências da criação ao uso de produtos. Ainda no primeiro período do curso, lembro de escutar diversas vezes que o design é, em suma, a resolução de problemas. Esta definição surgiu frequentemente nas discussões iniciais nas aulas quando buscamos significado para o termo. Contudo, nos anos seguintes, pude me aproximar a conceitos e maneiras de fazer design diferentes e cada vez mais me distanciar de um design como uma sequência de etapas. Deixando para trás os métodos mais tradicionais e lineares, os que se colocam como universais sem levar em consideração as diversidades do mundo, decidi explorar o improviso no processo de criação.

Como segundo objetivo, decidi mexer nas minhas inquietações despertadas nos anos de curso que não tinham espaço, até então, de serem exploradas. Inquietações que têm sua origem diante do nosso distanciamento da manualidade nos processos de design e da conexão com o ato do fazer. Em 2019, na cadeira de Metodologia e desenvolvimento de produtos ministrada pela professora - e, não por acaso, minha orientadora, Maria Cristina Ibarra - eu tive, pela primeira vez, contato com Tim Ingold, quando lemos o artigo *bringing things to life: creative entanglements in a world of materials* (2010). Fiquei absolutamente impressionada pela discussão desse autor sobre a vida e a materialidade, especialmente sobre o lugar das coisas, tanto no mundo como nos processos de criação.

Este estudo visa, entre outros objetivos, observar maneiras e práticas através das quais as pessoas frequentemente, movidas por impulsos e necessidades diversas se apropriam, repensam e transformam os objetos no seu uso cotidiano. A questão que se coloca em estudo aqui não diz respeito apenas ao (re)design de produtos, nem tampouco a simples ajustes tecnológicos, mas sim em propor atitudes que correspondam a formas de vida mais sustentáveis. O que implica, por sua vez, uma reflexão sobre a própria ideia de necessidade que em geral acompanha e baseia o discurso e a prática do design. “Ter ideias é a mais democrática de todas as atividades que realizamos” (HEGARTY, 2014), e pode ser feita por qualquer um e em qualquer lugar. Os designers não detém todo conhecimento e devem sempre estar aberto à novas visões de mundo.

Fundado em uma prática comprometida em projetar artefatos que serão experienciados por outros, é importante para esse projeto considerar as adaptações e interações que ocorrem ao decorrer do uso de artefatos. Também, como as pessoas muitas vezes improvisam em suas interações com o ambiente. Essa improvisação é vista como uma forma de adaptação às condições em constante mudança do ambiente, assim como às necessidades e intenções das próprias pessoas. Em outras palavras, é como um processo contínuo de envolvimento ativo com o mundo. Frente a essa situação, o presente trabalho orienta-se a relacionar tais práticas criativas do cotidiano com a atividade do design. Essa abordagem parte da análise do universo dos artefatos improvisados e propõe reflexões quanto aos entrelaces entre a materialidade e a vida.

Consequentemente, percebe-se que esta abordagem tende a valorizar o que ocorre dentro das relações entre o objeto e os seres humanos que os possuem e manipulam, seja no sentido pragmático da função principal dos produtos, seja nos improvisos decorrentes do uso. Sendo assim, busco uma abordagem de design que enfatiza princípios resultantes da observação do modo como as pessoas se relacionam com os objetos e, logo, uma abordagem mais humanizada. A esses tipos de práticas denominamos Design Não Intencional, uma maneira de acolher mal-entendidos, erros e o chamado “mau uso” de seus produtos como fonte de inovação e expressão de diversidade cultural. (BRANDES; ERLHOFF, 2006)

1.2 OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL

O objetivo geral desta pesquisa é explorar o conceito de coisa do antropólogo Tim Ingold e sua relação com o Design Não Intencional, através de referências do campo do design e da antropologia e por meio de intervenções participativas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analisar formas e maneiras como as pessoas, corriqueiramente, por motivos diversos, repensam e ressignificam objetos no seu uso cotidiano;
- Desenvolver ferramentas participativas que visem explorar maneiras que o Design Não Intencional se expressa no cotidiano dos participantes;
- Registrar os resultados das explorações além de relacioná-los com a teoria pesquisada.

2.1 DESIGN E INTENCIONALIDADE



*Soluções provisórias por Thomas Meyer, série fotográfica
'Provisorium'.*

Ao que se trata de cultura material e da produção de artefatos, sabemos que falamos de algo muito anterior ao surgimento do design enquanto atividade. O que o ser humano vem fazendo, ao longo de sua evolução, nada mais é do que transformar recursos materiais em artefatos para atender suas necessidades. Nas últimas décadas, resultado do surgimento de novas perspectivas e preocupações, a posição do usuário em relação à atividade de design mudou, conferindo-lhe maior protagonismo e centralidade em estudos. Percebemos uma tentativa de estreitar relações entre ser humano e objetos que coabitam de modo projetado o entendimento desses objetos numa perspectiva social mais larga, indo além dos limites tradicionais nos quais se encerra o trabalho do designer. Um design que abrange questões que vão desde a forma às significações do objeto aproxima-se de novas maneiras de criação e consumo.

A variante do Design Não Intencional é um campo recente no domínio do design e que incide o seu foco de estudo na relação que os usuários declaram com os objetos para resolução de problemas com os quais são confrontados. Ao longo das produções literárias foi tomando diferentes caminhos e sinônimos, como: "Design espontâneo", "Design vernacular", "Design pelos outros 90%", "Design alternativo", "Non-professional design", "Low cost design", "Design da periferia", "Non Intencional Design", "Adhocismo", "Intuitive design". (IBARRA. 2014, p.41)

O termo, criado por Uta Brandes e Michael Erlhoff (2006), descreve o que as pessoas fazem espontaneamente ou sem intenção deliberada porque se deparam com um problema repentino que elas têm ou querem resolver. Para ela, objetos e produtos adquirem significados apenas após sua utilização, em novas situações de vida, de forma que os designers não poderiam prever. Tais práticas evidenciam a capacidade interpretativa e criativa que as pessoas desenvolvem na apropriação que fazem sobre objetos e espaços. Nesse sentido, considerar tais comportamentos que desviam à "normal" utilização poderá ser argumento importante no desenho de futuras soluções, independentemente de fazer parte ou não de sua função primária.

O Design Não Intencional (DNI) define o redesign cotidiano do projetado, a conversão da função de um objeto em um outra distinta. (BRANDES, ERLHOFF. 2006) O DNI lida com convenções que são "anormalmente" transformadas todos os dias, em todos os lugares, por todos. Conceder um polimorfismo a objetos aparentemente óbvios, implica transformação combinada com invenção e novas funções. O DNI não quer projetar nada, nenhum novo design está sendo criado aqui. Ele simplesmente ressignifica, converte e gera algo novo.

Trata-se do uso e da exploração de objetos já planejados: a cadeira também torna-se um cabide ou uma escada; uma colher de metal pode prevenir que bebidas gasosas transbordem garrafas; espelhos podem servir para se escrever mensagens; ímãs na geladeira se transformam em um quadro de avisos; os degraus não servem apenas para superar as diferenças de altura, mas também servem como assentos e rampas para os skatistas; canecas acomodam canetas; um lápis se transforma em um perfeito prendedor de cabelo; prendedores de roupas podem fechar embalagens abertas. As possibilidades são infinitas. Dentre os diversos sinônimos relacionados, Bouffleur (2006) define o termo gambiarra como maneira informal para identificar formas de improvisação: seja adaptações, ajustes, consertos, reparos, ressignificações, remendos ou outros.

Enquanto design parece uma realidade distante para muitos, gambiarra é uma realidade próxima para a maioria. A difusão da ideia de aproximar gambiarra e design tende a colaborar com a quebra de alguns paradigmas insustentáveis; um passo para se repensar alguns conceitos quanto à recuperação, à recauchutagem, ao reaproveitamento, à restauração, à reutilização, ao uso de artefatos improvisados, reparados, recuperados; ao que entendemos aqui como a prática da gambiarra. (BOUFLEUR, 2006, p.29)



Fig 1. "O famoso jeitinho brasileiro" série iconográfica de arte, cultura, estética e inspiração brasileira que evidenciam nossa gênese. Imagem de Murilo Amancio / **Fig 2.** "o jeito certo de fechar a embalagem", arte por Mariana Andrello.

A origem desse fenômeno vai desde simples conveniência, contenção de gastos, emergência ou reuso. Brandes, Stich e Wender (2009) aprofundam a reflexão e afirmam que o Design Não Intencional deve ser considerado nos processos de design e sua utilização como método redireciona a perspectiva do modo como vemos um artefato. Em âmbitos de pesquisa, minha proposta é aprofundar a visão a respeito das soluções que encontramos no dia-a-dia para problemas corriqueiros por meio da nossa capacidade criativa e transformadora sobre os objetos com que vivemos. O estudo do uso dos produtos e suas possíveis conversões se torna muito importante à medida que a forma como lidamos com as coisas e as reinventamos expressa o profundo desejo de adaptá-las às nossas maneiras, muitas vezes sinalizando necessidades específicas.

Como resultado, as soluções de DNI se manifestam em quatro princípios, que esclarecem as formas de resposta encontradas para tais práticas: (1) Conversão reversível: soluções que ocorrem quando um objeto é utilizado, temporária ou permanentemente, em um novo contexto no qual, no entanto, nem o estado nem a função original são perdidos, por exemplo quando utilizamos um pote de geléia como porta-lápis. (2) Conversão irreversível: Quando a nova aplicação deixa marcas ou causa alterações permanentes, como um frasco com tampa de rosca perfurado e usado como açucareiro; (3) Em essência, qualquer tipo de uso indica uma capacidade multifuncional; e por último, a (4) recontextualização por mudança de localização, destacando objetos que são retirados de seus locais de uso originais ou, ao contrário, um lugar passa a servir a novas funções, tal como tijolos utilizados para sustentar prateleiras de estante.

As razões que dão origem a esse fenômeno podem ser diversas e residem em algumas motivações decorrentes de carências imediatas entre o objeto e os seres humanos que os possuem e manipulam. Segundo Erloff (2006), tais motivações se categorizam em 6: (1) fazer da ausência uma virtude, ou seja, soluções de emergência, arranjos provisórios e improvisações que nascem da necessidade; (2) a inexistência, no mercado, de algo que se adeque a um fim determinado; (3) a busca por alternativas econômicas a novos produtos mesmo que possam ser comprados novos; (4) a reutilização de objetos a serem descartados ou já utilizados, por motivos ecológicos ou econômicos ou simplesmente por diversão; (5) Redução de esforço ou comodidade; (6) otimização de função que explicita, mais uma vez, a capacidade multifuncional que a grande maioria dos objetos carrega.

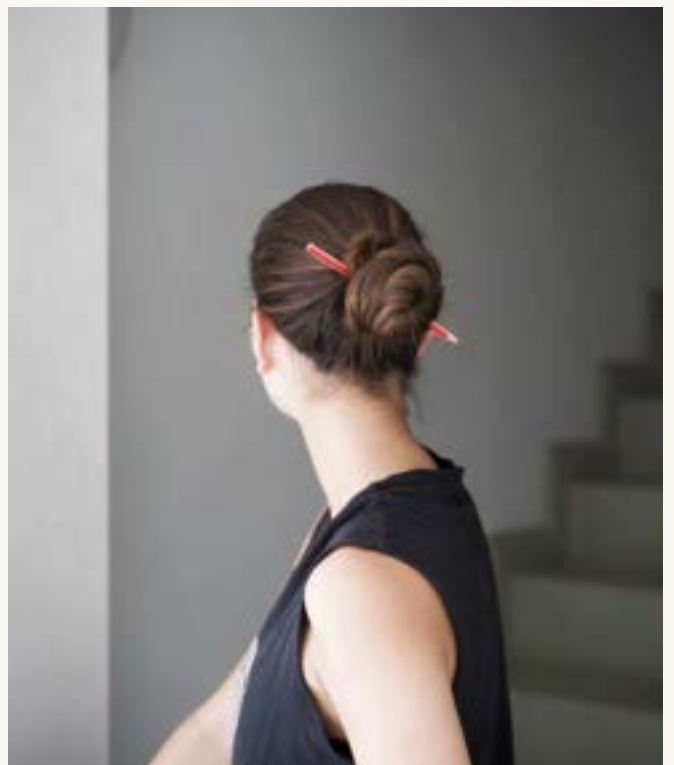
No domínio do DNI, os objetos possuem uma disponibilidade para assumir diversas interpretações, permitindo que sua morfologia seja vista tanto como uma indicação do cumprimento de sua função primária, para a qual foi concebido, quanto como uma maneira de proporcionar possibilidades de leituras de sua aparência. Dessa forma, no âmbito do DNI, o argumento clássico de que "a forma segue a função" é substituído pela ideia de que "a forma segue o uso" (BRANDES ET AL., 2009, p. 55)

Dentre as possibilidades que se enquadram na ideia de soluções alternativas, nos aspectos forma/função Bouffleur (2006) propõe 6 tipos de intervenção tais artefatos caracterizados improvisados: (1) Uso incomum sem mudança de função ou forma - Neste caso o artefato simplesmente permanece sem qualquer interferência física, mudando apenas o seu significado. (2) Simples mudança de função sem alterar forma - Exemplo semelhante ao anterior, embora o artefato seja utilizado em uma função que não condiz com o objetivo para qual foi fabricado. (3) Inclusão/exclusão de peças ou componentes, mantendo a mesma função - São intervenções que muitas vezes proporcionam sobrevida a um artefato. Algumas vezes, o efeito estético é considerado desagradável, mas, em outras, pode atingir-se um resultado curioso e único. (4) Mudança da forma para mudar a função — Este item está bastante relacionado à criatividade. Aproveitam-se as características de um determinado artefato, e com alguns recortes ou deformações, muda-se a função dele para atender uma nova necessidade. (5) Inclusão/exclusão de partes, peças ou componentes para mudar a função — Diferentemente do item anterior, neste caso, são incluídas algumas peças que não pertenciam ao artefato original para proporcionar outra função. (6) Composição de um novo artefato a partir do aproveitamento de outros - Através da mistura, junção, combinação, tem-se um novo artefato, o qual muitas vezes não possui qualquer relação de significado ou função com os artefatos aproveitados.



Fig 3. livro *Non Intentional Design*. disponível em: <<https://kniobot.cz/g/420525>>

2.2 DESIGN E PENSAMENTO



Soluções provisórias por Thomas Meyer. série fotográfica 'Provisorium'.

O antropólogo Tim Ingold (2012) sugere que o conceito de cultura material está sobrecarregado por um hilemorfismo. E, como veremos mais adiante, se preocupa em re-compreender um modelo de produção de conhecimento através de processos de fazer em que a materialidade é a essência. Isto implica uma re-compreensão da relação significativa das coisas em integração com o mundo material, consequentemente, sobre os limites mente-corpo.

Para criar algo, refletiu Aristóteles, deve-se juntar forma (morphé) e matéria (hyle). Na história subsequente do pensamento ocidental, esse modelo hilemórfico da criação arraigou-se ainda mais, mas também se desequilibrou. A forma passou a ser vista como imposta por um agente com um determinado fim ou objetivo em mente sobre uma matéria passiva e inerte. (INGOLD, 2012, p.26)

Sob tal visão hilemórfica, todo o pensamento acontece antes de qualquer processo de fabricação, ou seja, ideias serão sempre projetadas em objetos. Contudo, adverso a ideologias que se baseiam em pontos fixos de partida e parada, proponho nesta pesquisa repensar a relação entre corpo e mente nos processos criativos. Para tal, me baseio em autores que rejeitam a ideia do processo reflexivo -ou de pensamento- como um processo separado da prática.

Todas as ações que realizamos são primeiramente ações do corpo, através das quais nos expressamos, interagimos e modificamos o mundo. Nesse sentido, é necessário primeiramente entender que o corpo é uma extensão da mente, e não uma entidade independente. Além de antecipar informações sensoriais, conseguimos organizar, em processos simultâneos, inúmeros elementos do corpo e da mente, de tal modo que seus limites se dissolvem, tornando incoerente dissociá-los. Portanto, entende-se que é infrutífero para designers buscar isolar qualquer um dos elementos do sistema corpo-mente durante estudo ou execução de uma tarefa.

O Human-centered design (HCD), metodologia que integra uma série de práticas voltadas para entendimento dos usuários em suas necessidades, limitações, contextos, comportamentos e desejos - exige que observemos o comportamento humano com olhos de principiante, para que possamos identificar as formas inatas das pessoas interagirem com o mundo ao seu redor. Jane Fulton Suri, uma pioneira na prática do HCD, nomeia Atos Impensados - Thoughtless Acts - essas reações intuitivas e inconscientes pelas quais reagimos às coisas em nosso ambiente

No ano de 2005, Suri lançou o livro "Thoughtless Acts?: Observations on Intuitive Design", onde reúne uma coletânea de fotos que mostram as maneiras sutis em que as pessoas alteram e ajustam soluções e objetos em resposta ao ambiente que as rodeiam. Esses "atos impensados" revelam como as pessoas reagem a um mundo não perfeitamente adaptado às suas necessidades e demonstram o tipo de abordagem observacional que pode inspirar designers e qualquer pessoa envolvida em empreendimentos criativos. Em todos os lugares que olhamos há evidências da criatividade das pessoas em reinterpretar e adaptar as coisas, improvisando soluções para compensar algo que está faltando ou mal projetado. (SURI. 2005, p.167)

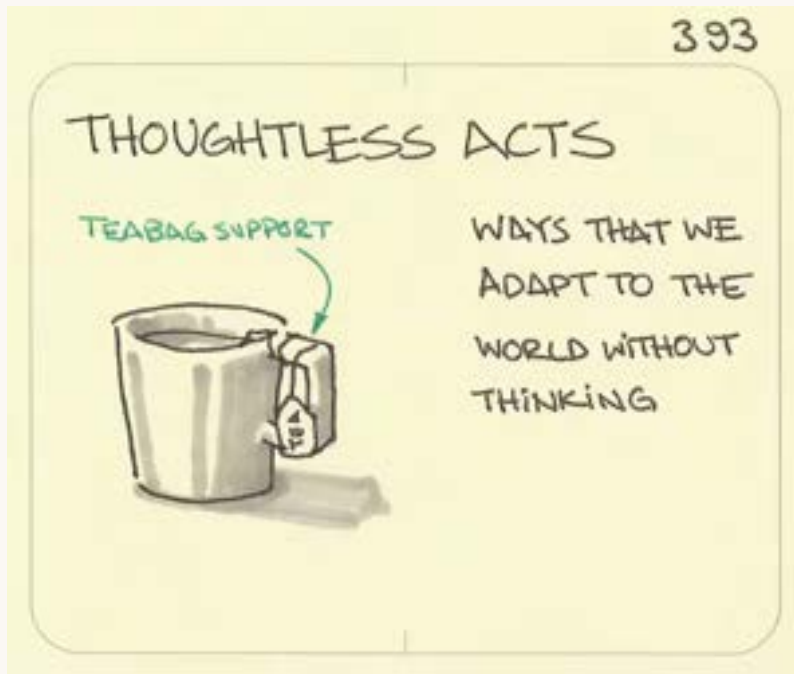


fig 4. "Maneiras em que adaptamos o mundo sem pensar". via: sketchplanations **fig 5.** suporte improvisado para sachê de chá em caneca. imagem do livro thoughtless acts.



fig 6. bolas de tênis em cadeiras **fig 7.** bagel em um porta CD. disponíveis em: <<https://www.flickr.com/groups/742048@N24/>>



fig 8. "Thoughtless Acts: For a Rainy Day" por Nathan Waterhouse disponível em: <www.ideo.com> **fig 9.** informal arrangements, por michael wolf em: <www.readingdesign.org>

Ainda sobre teorias que colocam em questão as atividades cognitivas conscientes nos processos de uso, Naoto Fukasawa (2003), um dos mais conhecidos designers japoneses, nos introduz a uma filosofia behaviorista que denominou Filosofia do “Design Sem Pensamento” - Design Without Thought. A ideia de Fukasawa é aquela que tenta remover o pensamento consciente e deliberado das interações cotidianas das pessoas com os produtos – tentando tornar as interfaces interativas mais diretas e transparentes e as interações pessoas-objetos mais suaves. Essa filosofia trata de encontrar ideias no comportamento espontâneo das pessoas e realizar essas ideias no design. Ele descreve:

Quando andamos e damos passos no chão, sentimos e escolhemos a superfície para cada passo. No entanto, isso é mais sobre nossa resposta inconsciente. Isso significa que nosso cérebro pode não estar processando algo cognitivamente, mas partes do nosso corpo, como mãos e pernas, reconhecem os ambientes e reagem às situações ou às coisas. (FUKUSAWA, 2006)

O MUJI, um tocador de CD de parede, é um dos designs de Naoto Fukasawa que representa sua filosofia. CD players comuns têm botões ou interruptores para parar ou reproduzir um CD, enquanto a versão de parede de Fukasawa funciona por meio de um cordão, muito parecido com os antigos ventiladores muito vistos no Japão nos anos 90. Fukusawa justifica que as pessoas instintivamente sabiam como usá-lo mesmo sem instrução. O CD player giratório imitava o ventilador, lembrando as pessoas do vento que fazia.



fig 10. CD Player MUJI. Japão 1999. foto por Tamotsu Fujii. via: naotofukasawa.com

O fluxo da experiência cotidiana, quando comparado com a prática projetual, implica uma questão de atenção e observação. Assim como sugere Suri (2005), realizo um convite para olharmos, com um novo foco, para nós mesmos e nossos ambientes cotidianos. Uma grande parte do processo de design é baseada no conhecimento de como os usuários esperam que os produtos se comportem. Contudo, esta pode se tornar uma suposição perigosa. Em outras palavras, quando assumirmos, enquanto designers, que alguns modelos de interação são imutáveis, acabamos limitando as possibilidades de criação.

A chave é observar cuidadosamente o que as pessoas realmente fazem em várias situações e nos fazer perguntas para tentar entender o que vemos. Não há explicações definitivas. Cada caso pretende provocar curiosidade e encorajar a própria interpretação do observador. A observação revela o que está acontecendo, mas é preciso interpretação e especulação para entender o porquê. Interpretação e especulação inevitavelmente nos levam um passo além do puramente objetivo para um nível subjetivo, onde nos baseamos na empatia. (Suri, J. 2005, p. 166)

A observação sugere não apenas ouvir o que as pessoas dizem sobre sua experiência, mas enxergar como elas se comportam em resposta às coisas. Para isso, designers precisam estar abertos à troca; a entender a experiência como complexa e sensível e a olhar com atenção e afastar-se de conceitos preestabelecidos. O participante não é apenas importante mas indispensável ao processo. Apenas ele vive o dia a dia do problema e assim, muitas das vezes, o que se entende como sendo melhor para quem se está projetando pode não ser o melhor caminho. O objetivo deve ser estabelecer uma conexão entre a ação e a percepção real das pessoas, ao invés de solicitar que elas reflitam sobre isso, o que seria uma aproximação indireta. Eles resolvem muitas coisas interessantes para dar uma descrição coerente de seu comportamento. Portanto, há uma parcela importante no processo de criação no ato de apenas olhar. Ser um bom observador é um dos atributos que faz um bom designer.

Na vida cotidiana, fazemos interpretações sobre as coisas ao nosso redor o tempo todo – como elas podem funcionar e o que podemos fazer com elas. Desenvolvemos uma requintada consciência acerca das possibilidades e qualidades sensoriais de diferentes materiais, formas e texturas. Compreender essas interpretações intuitivas pode ser uma fonte significativa de insights para os designers. (Suri, J. 2005, p. 164)

Como designers, podemos aplicar metodologias de observação para capturar esses atos. Elas se tornam úteis quando compartilhadas e se tornam inspiração a todos os envolvidos no processo criativo. É examinando essas interações cotidianas que descobrimos sobre como nos envolvemos, nos adaptamos e damos sentido ao nosso entorno. Consequentemente, entendemos como o design atua em nossas vidas, como moldamos ativamente nosso ambiente e como, por sua vez, somos moldados por ele.

Buscar tais “atos impensados” nos leva a pensar além das soluções existentes e focar nas ações que estamos tentando provocar por meio do design, em vez das coisas que eventualmente produziremos. Além disso, a observação permite entender com mais clareza como as pessoas já interagem e se comportam, a partir de quais produtos podem ser projetados com uma consciência mais aguçada das realidades do contexto de vida. Em suma, esse tipo de observação pode ser uma fonte direta de ideias para o design. Coisas usadas de maneiras não intencionais geralmente indicam algo sobre as necessidades das pessoas. E as necessidades geralmente se traduzem em oportunidades de design. (FULTON SURI. 2005, p.164)

Entendo assim a importância de buscar inspiração nas ações do corpo, para além da mente durante o processo de design e que a maioria dos comportamentos humanos são inconscientes ou intuitivos. Para Fukusawa(2008), se um designer pode perceber as necessidades internas do cliente antes que ele se conheça, ele tem a chave para criar um produto para impressionar. Contudo, o autor tende a negligenciar o fator de uso das pessoas com suas produções ao afirmar que design "sem pensamento" satisfaz a necessidade humana em vez de forçá-los a se adaptarem ao problema. Diz que as pessoas não deveriam ter que pensar em um objeto quando o estão usando, não ter que pensar sobre isso torna o relacionamento entre uma pessoa e um objeto mais suave. Ele propõe perceber os comportamentos espontâneos das pessoas no design, a fim de estimular uma interação inconsciente natural entre pessoas e objetos.

Este paradoxo coloca em questão o papel dos usuários na sua relação com o objeto em uso. Ora, se não dotamos de nenhum processo de pensamento no momento de uso dos objetos, que poder temos para alterá-lo? Assim, para aplicar a fundo a ideia do sem pensamento ao design do produto, o processo precisa distanciar-se da realidade de uso dos artefatos. Desta maneira, para este projeto, busco trazer conceitos enraizados no fazer porém questionando se a negação total do processo de pensamento por parte do usuário se aplica. Como vimos anteriormente, o pensamento não se limita à mente e por isso considerar que usuários não detém qualquer raciocínio durante a interação é um tanto contraditório.

2.3 UMA CASA QUE NUNCA FICA PRONTA



Soluções provisórias por Thomas Meyer. série fotográfica 'Provisorium'.

O título deste tópico pega emprestado uma expressão do texto do antropólogo Tim Ingold, "Trazendo as Coisas de Volta a Vida: Emaranhado Criativos em um mundo de Matéria". Nele, questiona sobre as percepções estabelecidas de "objeto" e a retomada do conceito de "coisa", porosa e fluida, perpassada por fluxos vitais, integrada aos ciclos e dinâmicas da vida e do meio ambiente (INGOLD. 2012, p 25). Isto posto, este tópico se dedica a destrinchar as ideias desse autor, referência muito importante para a pesquisa pela discussão que apresenta sobre o lugar das coisas, tanto no mundo como na teoria antropológica. Neste ponto da pesquisa, buscar embasamentos mais imersos na área da antropologia foi fundamental para construção de um imaginário mais claro sobre as abordagens e os objetivos do projeto. A princípio, abordaremos dois conceitos trazidos por ele: a definição de coisa e de praticantes habilidosos.

O primeiro conceito será explicado a partir do texto supramencionado. O texto começa por abordar o pintor Paul Klee, que afirma "as formas são o fim, a morte. O dar forma é movimento, ação, a vida". Para ele, as trocas que produzem as formas que encontramos no mundo em que habitamos são mais importantes que as próprias formas. Em outras palavras, a arte não busca replicar formas acabadas e pré-estabelecidas, seja enquanto imagens ou objetos no mundo. O propósito de Ingold (2012) aqui é derrubar debates contemporâneos que seguem reproduzindo um modelo hilemórfico, e substituí-lo por uma ontologia que dê "primazia aos processos de formação ao invés do produto final, e aos fluxos e transformações dos materiais ao invés dos estados da matéria"(INGOLD, 2012, p. 26). Para isso, o artigo reflete sobre cinco pares: objetos e coisas; Vida e agência; Material e materialidade; Improvisação e abdução; Rede e malha. Aqui tratarei a diferença entre objeto e coisa proposta pelo autor.

Com uma escrita gráfica que nos permite imaginar cenários, Ingold (2012) inicia sua reflexão com uma constatação, a princípio, trivial. "me encontro cercado de objetos de todo tipo: da cadeira e mesa que sustentam meu corpo e meu trabalho ao bloco de notas no qual escrevo, à caneta na minha mão e os óculos que se equilibram sobre meu nariz." (p. 27) Em seguida, nos convida a imaginar uma situação onde todos esses objetos desaparecessem, deixando apenas o chão, as paredes e o teto, vazios. Uma sala sem objetos, conclui, é praticamente inabitável. Não nos restaria ali opções de atividades. Vazia, uma sala não tem função. Partindo do cômodo que residimos, podemos estender esta reflexão ao mundo em que habitamos, que, por sua vez, também nos cerca de objetos a todo momento. Citando o psicólogo James Gibson (1979, p.78), escreve: Como os móveis num cômodo, a mobília da terra é o que a torna habitável.

Deixemos agora o isolamento da sala para dar uma volta lá fora, ao ar livre. Nosso caminho nos leva a uma mata. Cercado de troncos e galhos, o ambiente decerto parece repleto. Mas ele está repleto de objetos? Suponhamos que nos concentremos numa árvore qualquer. Lá está ela, enraizada na terra, seu tronco se erguendo e seus galhos se abrindo, balançando ao vento, com ou sem brotos ou folhas, dependendo da estação. A árvore é um objeto? Em caso positivo, como a definiríamos? O que é árvore, e o que é não árvore? Onde termina a árvore e começa o resto do mundo? (INGOLD. 2012, p. 28)

Este trecho o leva a concluir que a árvore não é um objeto, mas um certo agregado de fios vitais. É este emaranhado que se denomina "coisa". O termo "objeto" carrega a ideia de uma matéria consumada, finita e concluída. Ao contrário de objetos que sugestionam alguma forma de fechamento e delimitação na relação entre projetar e usar; pessoas e artefatos, as coisas não estão acabadas.

A "coisa", por sua vez, é um "acontecer", ou melhor, um lugar onde vários acontecimentos se entrelaçam (INGOLD. 2012, p. 29). Assim concebidas, as coisas não criam limites fechados para o exterior, onde se situam no mundo, mas vazam, sempre transbordando das superfícies que se formam momentaneamente em torno delas.

O mesmo se aplica a estruturas manufaturadas. É aqui que ele cita o arquiteto português Alvaro Siza ao dizer que nunca foi capaz de produzir uma casa real, e complementa: "a casa real nunca está pronta" (SIZA, 1977, p.47). Entende-se por real uma casa-coisa. Uma casa inserida no mundo onde é afetada e o afeta também. Segundo Ingold, não muito diferente da árvore, uma casa real é uma reunião de vidas, e habitá-la é se juntar à reunião. Enquanto moradores, nós experienciamos a casa não como objeto, mas como coisa, assim como os usuários quando interagem com seus artefatos.

A casa real nunca fica pronta. Ela exige de seus moradores um esforço contínuo de reforço face ao vaivém de seus habitantes humanos e não humanos, para não falar do clima! A água das chuvas pinga através do telhado onde o vento carregou uma telha, alimentando o crescimento de fungos que ameaçam decompor a madeira. (INGOLD, T. 2012, p.30)



fig II. ninhos de pássaro que se formaram nas telhas da casa de praia onde meu pai cresceu. Uma casa de mais de 40 anos que ainda segue sendo habitada. fonte: a autora.

Introduzido por Ingold em seu livro *A Percepção do Ambiente: Ensaaios sobre Meios de Vida, Moradia e Habilidade*, publicado em 2000, o conceito de praticantes habilidosos argumenta que os seres humanos são essencialmente seres ativos, engajados no mundo através de suas ações e habilidades práticas. De acordo com Ingold, os praticantes habilidosos são aqueles que interagem com o ambiente ao seu redor de maneira hábil e adaptativa, usando suas habilidades corporais e cognitivas para se envolverem no mundo. Esses praticantes habilidosos estão imersos em contextos sociais, culturais e ambientais específicos, e suas habilidades são moldadas e desenvolvidas em relação a esses contextos.

Nossas habilidades práticas são inerentes à nossa forma de ser no mundo, seu desenvolvimento ocorre em um processo contínuo de interação entre seres humanos e nosso ambiente. Destarte, enfatizo a importância das habilidades práticas na formação da experiência humana e na interação com o ambiente, numa perspectiva que oferece uma compreensão holística e integrada da relação entre habilidades, cultura, ambiente e percepção.

Durante as práticas de interação com produtos e sistemas, as pessoas se tornam praticantes habilidosos em vez de consumidores passivos. Substituir a ideia do consumidor passivo de produtos pela de um usuário habilidoso é desafiar a noção de consumidor e reorientar nossa atenção para as práticas locais de apropriação. Isso requer diferentes maneiras de pensar sobre o design que permitam que as pessoas desenvolvam habilidades e criem relações significativas com as coisas através do uso. Uma prática habilidosa, segundo o autor, não reside na aplicação mecânica de regras e representações já transmitidas, mas numa correspondência realizada pela coordenação da percepção e da ação, entre os movimentos do praticante e os movimentos do mundo.

Ao improvisar um caminho através de um campo de fazeres, ao invés de reproduzir mecanicamente regras e representações da cultura transmitida, o praticante habilidoso não impõe formas preexistentes à matéria inerte, mas intervém nos campos materiais onde as formas são geradas. Nesse sentido, os praticantes se tornam itinerantes. Sua habilidade, então, está em sua capacidade de encontrar o grão do mundo que está se formando e segui-lo, enquanto também o altera para seu propósito em evolução (Ingold 2010, p. 92)

3. METODOLOGIA

A partir dessas reflexões, esta pesquisa busca analisar perspectivas outras sobre o relacionamento entre produção e uso e objeto/usuário e também sobre práticas através das quais as pessoas corriqueiramente, movidas por fatores dos mais diversos, ressignificam, repensam e transformam os objetos no seu uso cotidiano. Igualmente, a pesquisa não tem a intenção de propor soluções ou prever o futuro, pelo contrário: o ponto chave aqui é imaginar alternativas possíveis e usá-las como ferramentas para dialogar sobre os futuros que queremos – e também aqueles que não queremos.

Este projeto propõe juntar abordagens do design e da antropologia que dizem respeito ao uso e construção de significado de artefatos. Em consonância com os objetivos do projeto e referencial teórico até aqui exposto, a metodologia desenvolvida adota um caráter especulativo e participativo. A pesquisa se divide nas seguintes etapas: aprofundamento bibliográfico; experimentos; análise de resultados e conclusões, como resumo na tabela seguinte:

Etapa	Capítulo	Atividades
Revisão bibliográfica	Fundamentação teórica	Momento de aprofundamento em literaturas que tratam do tema escolhido.
Sonda Cultural #1	A primeira encruzilhada	Primeira sonda de exploração com objetivo de mapear exemplos de DNI na rotina dos participantes.
Exploração individual	As curvas do caminho	Nesta etapa, a exploração do tema se deu de maneira individual quando pude realizar testes com objetos em casa.
Entrevistas	As curvas do caminho	Fase em que realizei entrevistas com pessoas com conhecimento especializado na área escolhida: jardinagem.
Sonda Cultural #2	Uma estrada que não tem fim	A segunda prática de Sonda Cultural se deu através da criação do "kit de plantio sem vaso". Kit que carrega um exercício de plantio instigando a reutilização de artefatos.
Considerações finais	Desinventando coisas	Reflexões sobre aprendizados e legados do estudo.

tabela 1. etapas da pesquisa. tabela elaborada pela autora.

De início, a revisão bibliográfica se deu em dois momentos distintos. O primeiro consistiu em um estudo de referências entre artigos, livros e teses que tratam do estado da arte em relação a pesquisas em design e intencionalidade. No segundo momento, a revisão abordou uma literatura secundária que, por sua vez, foi determinada no decorrer da própria pesquisa e serviu como guia para os encaminhamentos do projeto. Entendeu-se, durante o processo, que algumas questões seriam guias, bem como: Como a intencionalidade pode ajudar a criar uma conexão entre o usuário e o produto? Como o conceito de vida de Ingold pode ser útil para repensar a relação entre humanos e produtos no design? Que mudanças de olhares se fazem urgentes para conseguirmos novos modos de projetar mais sustentáveis? Que design é possível produzir nessa circunstância?

Decidida a sonda como ferramenta norteadora das decisões de projeto, seguiu-se a pesquisa em um caráter experimental. Como detalhado mais adiante, os caminhos da pesquisa foram sendo construídos à medida de seu desenrolar. Porém, toma referências muito diretas nas ferramentas participativas, especialmente na aplicação das sondas culturais.

3.1 SONDA CULTURAL: ALGUMAS DEFINIÇÕES

Abordagem introduzida nos anos 1990, por um grupo de pesquisadores do departamento de Design Interactions, do Royal College of Art, na Inglaterra, as sondas culturais ou cultural probes são ferramentas que propõem ao usuário uma série de tarefas evocativas, de forma que possam ser extraídas respostas subjetivas – e não respostas lógicas. São instrumentos de criação nascidos na área do design da interação que, assim como as sondas astronômicas, oceânicas ou cirúrgicas, são enviadas para onde se quer investigar e retornam, tempos depois, com informações que ajudam a responder a questões muitas vezes difíceis de acessar ou mesmo imaginar. (MATTELMÄKI, 2006)

O foco das sondas não está em analisar os dados de forma precisa ou controlar cuidadosamente a metodologia, mas sim, coletar pistas fragmentadas sobre como as pessoas vivem e entender o que pensam. É abraçar a subjetividade e a personalidade das pessoas, já que o que se procura é a inspiração e não a informação pura. As sondas têm como principais características: 1) são baseadas na participação do futuro usuário, por meio de autodocumentação; 2) ocupam-se das percepções e do contexto pessoal do cada participante e; 3) têm um caráter exploratório.

Esses instrumentos apontam para a possibilidade de uma produção centrada no sujeito, individualmente e o mais autônoma possível. A ideia é proporcionar mecanismos para registrar aspectos de suas vidas cotidianas à medida que ocorrem ou de sua relação com algum tema específico. Com estas ferramentas o participante pode realizar a coleta dos seus próprios dados, o que permite uma compreensão maior da sua visão dos fatos e pode torná-lo um coautor da pesquisa (MATTELMÄKI, 2006).

Em geral, as sondas culturais são ferramentas utilizadas nos estágio iniciais do processo de design como maneira de coletar informações, ampliar as inspirações e aumentar a participação dos usuários na criação de soluções de design. Neste projeto, recorro às sondas como ferramenta de exploração e acredito ser uma técnica exploratória eficiente neste contexto, que se insere no cotidiano dos participantes de maneira a registrar as circunstâncias das experiências à medida que elas ocorrem.

3.2 PARTICIPAÇÃO E ESPECULAÇÃO

Modelos metodológicos mais tradicionais raramente incentivam designers a considerar o ciclo de vida inteiro do artefato, se limitando a fase de planejamento, desenvolvimento e de produção, não alcançando suas fases de uso e descarte. Outras abordagens, aqui apresentadas, representam parte da gama de métodos contemporâneos utilizados para compreender melhor usuários e buscar uma prática mais sustentável e amigável do design. Novos métodos, que levam em consideração o Design Não Intencional, têm importância especial por coletarem informações relacionadas à percepção do uso em situação real relevantes para retroalimentar o processo projetual. Sendo assim, projetar artefatos para uso de outros exige que os designers compreendam que pessoas atribuem os significados aos artefatos por meio de sua interação e as consequências dessas interações, por sua vez, refletem em como eles serão utilizados. O design, nestes casos, fundamenta seus projetos na percepção que irá causar nas pessoas, na interação com o usuário. Os significados são construções individuais que dependem do contexto, assim, o mesmo artefato pode provocar distintos sentimentos em diferentes momentos, contextos de uso e para diferentes pessoas.

O Design Participativo (DP) é uma prática do design cujo objetivo central tem sido incluir os futuros usuários como parte ativa do processo de tomada de decisões. (LINDSTROM, STAHL. 2020) O Design Especulativo (DE) por sua vez é uma abordagem que produz objetos conceituais baseados em cenários de um futuro próximo com a intenção de provocar o debate sobre essas situações no presente. Em outras palavras, o DP, geralmente se situa em experiências vividas enquanto o DE frequentemente evoca contextos não reais para refletir sobre o tempo presente. Direciona-se ao futuro para promover reflexões de questões presentes. Portanto, incluir elementos especulativos no design participativo abre espaço para imaginar possibilidades para além da realidade inserida e criar oportunidades para maneiras alternativas de imaginar e fazer (ou desfazer) o Design. O campo da criação carrega o desafio de ensaiar reflexões que rompam com a lógica moderna.

O design especulativo, termo criado por Anthony Dunne e Fiona Raby, surge por volta dos anos 90, sendo inicialmente denominado de design crítico. Definir design crítico e especulativo se mostra uma tarefa complexa pois é posicionamento ainda afetado pela arte e que recebe muitos sinônimos, sendo chamado de também critical design, design futures, design fiction, entre outros. O termo é cunhado no livro *Speculative Everything: Design, Fiction and Social Dreaming* (2013) onde os autores apresentam a ideia de usar o design como meio para imaginar futuros possíveis dentro de um contexto projetual e sob um ponto de design: as interações, comportamentos e objetos que envolveriam determinada situação e contexto. A motivação por um posicionamento projetual especulativo surge a partir do cotidiano e visa uma própria extrapolação criativa ao imaginar realidades alternativas. Ao especular sobre a nossa realidade, passamos a compreendê-la melhor, tornando-a maleável e passível de análise e experimentação em nosso próprio cotidiano (DUNNE e RABY, 2013).

Em relação ao DE, o projeto apresentado neste estudo busca incitar especulações. Para Dunne e Raby (2013), o Design Especulativo tem potencial para redefinir nossa relação individual e coletiva com a realidade, e não está interessado em propor soluções ou prever o futuro de forma objetiva, pelo contrário: seu propósito é imaginar possibilidades e usá-las como ferramentas para compreender melhor o agora e discutir sobre futuros possíveis. No limiar entre o possível e o imaginado, o Design Especulativo abre espaço para o questionamento de normas sociais, tabus e hábitos cotidianos.

4. O CAMINHO SE FAZ CAMINHANDO



Talvez mais do que a metodologia, são os encontros que constroem o design que procuro defender. Um design menos metódico, que se constrói na relação com o outro, em caminhos de improvisos e perguntas, não de soluções definitivas. A escolha por uma pesquisa experimental, baseada na participação e na especulação, traduz também as ideias do antropólogo Tim Ingold que me marcaram. O caminho se faz no caminhar. O caminho não é uma linha reta, mas uma contínua construção entre curvas e bifurcações. O caminhante não segue um caminho pré-determinado, mas o cria à medida que caminha, explorando e descobrindo novas possibilidades. A experiência do caminhar é um ato criativo, transformador e fundamental para a nossa compreensão do mundo. Ao caminhar, estamos constantemente interagindo com o ambiente, percebendo e respondendo a cada mudança no terreno, na luz, no som e no toque.

O mundo não é pré-montado para ser ocupado pela vida [...] caminhos da vida não são predeterminados como rotas a serem seguidas, mas têm que ser continuamente elaborados sob nova forma. E esses caminhos, longe de serem inscritos sobre a superfície de um mundo inanimado, são os próprios fios a partir dos quais o mundo vivo é tecido. (Ingold, 2000, p.242)

Deixando-me mover pela própria experiência, decidi me colocar no meio entre a experiência e a imaginação. Ao mesmo tempo que enfrentava minha jornada de vida, me deparei com as reflexões deste projeto, numa tentativa de me levar para caminhos ainda não caminhados. Isso é na ótica de Ingold (2016) 'habitar o hábito'. Significa que ao mesmo tempo em que nos ocupamos do fazer, experimentamos. Cada passo é uma reconstrução contínua, cheia de aprendizados. Ao falar em (re)construção nesse contexto, falamos em flexibilidade e adaptação. Os textos que li até aqui me levam a reconhecer as práticas cotidianas de uso dos objetos como dinâmicas criativas imersas na vida e no mundo. Consequentemente, levam-me a reconhecer o presente projeto também como algo imerso no mundo e dotado de vida. Procuro, com esse caminho em aberto, dar-lhe tempo para que me afete à medida que somos afetados pelo mundo juntos. Meu papel como designers nesse processo também é estar no mundo e, não apenas fazer, mas deixar que aconteça comigo também. Ibarra (2021) afirma que:

Fazer design não é algo que acontece apenas em nossas cabeças. É algo que acontece também em nosso corpo. Fazemos e somos afetados, ao mesmo tempo. Isso quer dizer que o processo de design não é apenas um processo de pensamento ou estratégia e, sim, também é um processo de correspondência que vai ganhando forma à medida que acontece, que envolvemos nosso corpo na situação com a qual estamos trabalhando. (IBARRA, 2021, p.10)

Colocar-me em tal papel me faz aproximar de um conceito trazido por Ingold: a correspondência, relação dinâmica entre os humanos e o ambiente que os cerca. Para Ingold (2015), corresponder significa estar engajado em um diálogo constante com o mundo natural, criando relações significativas com as coisas e os seres que nos cercam. Isso implica em uma perspectiva mais holística e relacional sobre o mundo, em que o ambiente não é apenas um conjunto de recursos a serem explorados, mas sim um conjunto de processos e relações em constante mudança. Dessa forma, corresponder é um processo contínuo de engajamento e transformação, em que os humanos e o ambiente estão constantemente moldando e sendo moldados uns pelos outros. Ingold reivindica recuperarmos uma escala de tempo de acordo com os processos naturais dos quais fazemos parte, e nos convida a corresponder (nós) com o planeta. Em seus múltiplos significados semânticos, corresponder implica sempre reciprocidade.

Ingold (2011) levanta a importância dos verbos no gerúndio como uma forma de expressar a continuidade do movimento e da ação no mundo. Por isso, recorro a este tempo verbal em diversos pontos de escrita e também em posicionamento projetual. Visto que me coloco em aberto aos caminhos e processos do projeto. Ao invés de pensar em objetos como entidades isoladas, o autor nos convida compreendê-los como parte de fluxos contínuos de materiais e energia, que estão em constante transformação. Nesse sentido, os verbos no gerúndio, como "caminhando", "criando", "pensando", entre outros, ajudam a descrever a continuidade das atividades que ocorrem no mundo, em vez de separá-los em categorias estáticas e fixas.

4.1 A PRIMEIRA ENCRUZILHADA

SONDA CULTURAL #1

As etapas de exploração nasceram de um processo essencialmente individual de aprofundamento bibliográfico. Em meio a muitas dúvidas, os textos sobre Design Não Intencional e assuntos afins nos quais me aprofundava me levavam a caminhos de pesquisa diversos: por um lado autores que focaram essencialmente na usabilidade e na otimização do uso dos objetos e por outro, os contornos que a interdisciplinaridade me trouxe na visão sobre a vida das coisas. Assim, se estabeleceu um desafio: como observar os comportamentos humanos ao meu redor para gerar novas ideias quanto a vida em objetos, explorando seus usos inconscientes? Cercada por muitos exemplos, sentia falta de buscar um primeiro gatilho de discussão. Foi a partir da primeira sonda cultural que ele surgiu. Decidi reunir alguns participantes em um grupo de mensagens de texto e propor um exercício de observação:

"Estamos, a todo momento, cercados de objetos de todo tipo: da cadeira em que sentamos a caneta com a qual escrevemos. São eles que nos permitem realizar nossas atividades cotidianas. Todo e qualquer objeto, desde que não seja produto da natureza, foi uma vez planejado e produzido. E, independente de ter sido projetado intencionalmente para uma função, seu uso depende exclusivamente dos contextos sociais e culturais no qual está inserido. Isso implica que, uma vez posto em mãos, são usados e reutilizados não apenas em contextos tradicionais, mas também em novos cenários e convertidos em novos usos.

Essas modificações acontecem todos os dias, em todas as áreas da vida, em todas as regiões do mundo. O redesign por meio da reutilização torna as coisas multifuncionais e as reconfiguram para gerar novas funções.

Assim, proponho um exercício: **Vamos identificar no nosso dia-a-dia formas de alterações sofridas por objetos durante seu uso.** Para além do uso humano, tente reparar também nas interações dos artefatos com os chamados não-humanos (plantas, animais, rochas, rios, entre outros), atentando também para o ambiente em que está inserido.

Você pode seguir os seguintes passos:

1. Observe!

Tente observar ao longo de sua semana, exemplos de objetos que foram modificados / reconfigurados / adaptados. Explore sua casa, sua vizinhança, seu trabalho. Lembre-se: modificações podem acontecer de várias formas, por ações humanas ou não e podem se demonstrar de diversas maneiras, seja por aparência, mudança de função, forma, cor, local, etc.

2. Registre!

Tire uma foto, desenhe, anote.

Tome alguns segundos para especular o que está vendo. Consegue identificar novas funções? Os objetos originais podem ser reconhecidos? Quais alterações você consegue identificar?

obs.: não se preocupe! Não é fácil dar a interpretação correta a esses atos e especular por que aconteceram, especialmente se deparando pela primeira vez com o artefato em questão. A ideia é registrar!

3. Compartilhe!

Reúna seus registros feitos ao longo da semana (mínimo 15) e envie para o link abaixo!

Com as imagens, compartilhe também uma pequena descrição do que vê, uma frase é suficiente!"

Estamos, a todo momento, cercados de objetos de todo tipo: da cadeira em que sentamos a caneta com a qual escrevemos. São eles que nos permitem realizar nossas atividades cotidianas. Muitos desses objetos um vez posto em mãos, são usados e reutilizados não apenas nos contextos para os quais foram projetados, mas também em novos cenários, às vezes até lhes dando novos usos.

Essas modificações acontecem todos os dias, em todas as áreas da vida, em todas as regiões do mundo. Esses redesigns mudam a aparência, a função, o ambiente, o significado, a forma, a cor, o cheiro, a textura, entre outros aspectos dos objetos.

Assim, proponho um exercício: Vamos identificar no nosso dia-a-dia formas de alterações sofridas por objetos. Essas alterações podem ser realizadas por humanos (nós) ou não-humanos (plantas, animais, rochas, chuva, vento, entre outros).

Você pode seguir os seguintes passos:

1. Observe!

Tente observar ao longo de sua semana, exemplos de objetos que foram modificados (reconfigurados / adaptados). Explore sua casa, sua vizinhança, seu trabalho.

Lembre-se: modificações podem acontecer de várias formas, por ações humanas ou não e podem se demonstrar de diversas maneiras!

2. Registre!

Tire uma foto, desenhe, anote.

Tome alguns segundos para atentar o que está vendo. Consegue identificar novas funções? Os objetos originais podem ser reconhecidos? Quais alterações você consegue identificar?

obs.: não se preocupe! Não é fácil dar a interpretação correta a esses atos e entender por que aconteceram, especialmente se deparando pela primeira vez com o artefato em questão. A ideia é registrar!

3. Compartilhe!

Reuna seus registros feitos ao longo da semana (tente fazer no mínimo 15) e envie para o link abaixo! Com as imagens, compartilhe também uma pequena descrição do que vê, uma frase é suficiente!

envie seus registros, até segunda-feira (01/08) para: <https://obre.ai/objetos01>.

fig 12. instruções enviadas para os participantes da sonda#1.
fonte: a autora.

A dinâmica visou incentivar a observação para exemplos de práticas de Design Não Intencional nas casas dos participantes, assim dizendo maneiras de adaptação, ajustes, reparos ou remendos. Todos que participaram do exercício, entre designers e estudantes da área, foram dados algumas semanas para testar tais observação. Improvisações que até então só via por meus olhos, consegui capturar por outras lentes. Foram mais de 130 imagens recebidas de 16 pessoas distintas. O grupo criou um espaço de compartilhamento que gerou muita troca entre os participantes. A partir do momento em que as imagens começaram a ser compartilhadas, outros se identificavam e novos exemplos iam surgindo.

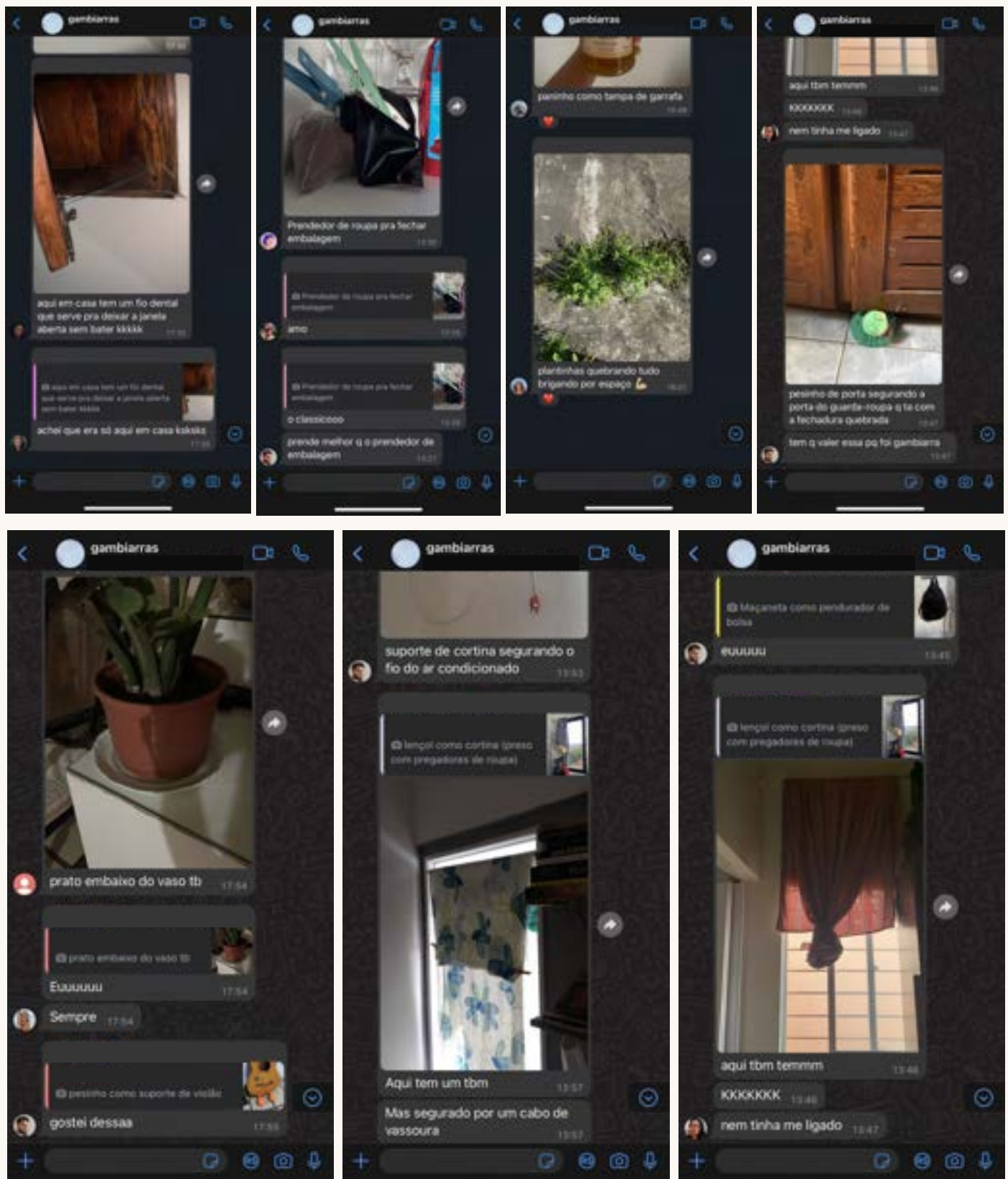


fig. 13 capturas de tela das interações entre participantes da sonda#1

A formação do grupo que me ajudar com a realização do primeiro exercício bastante orgânica. Decidi me manter no eixo do olhar de um designer e, desta forma, todos ali era Designers ou estudantes da área de idade entre 20 e 30 anos. A princípio os exemplos chegavam a mim de maneira mais espaçada, contudo, quando começamos a compartilhar as histórias de uso no grupo, novas iam surgindo e relações sendo formadas. Percebo os laços que se estabelecem nesse processo de identificação do grupo e os padrões de uso. Muitos dos exemplos mostravam similaridades. Vezes nas suas motivações, vezes no seu processo de escolha dos objetos. Essas comparações contribuíram para criação de diferentes classes de uso de modo que pude entender como eles se expressavam nas casas dos participantes.

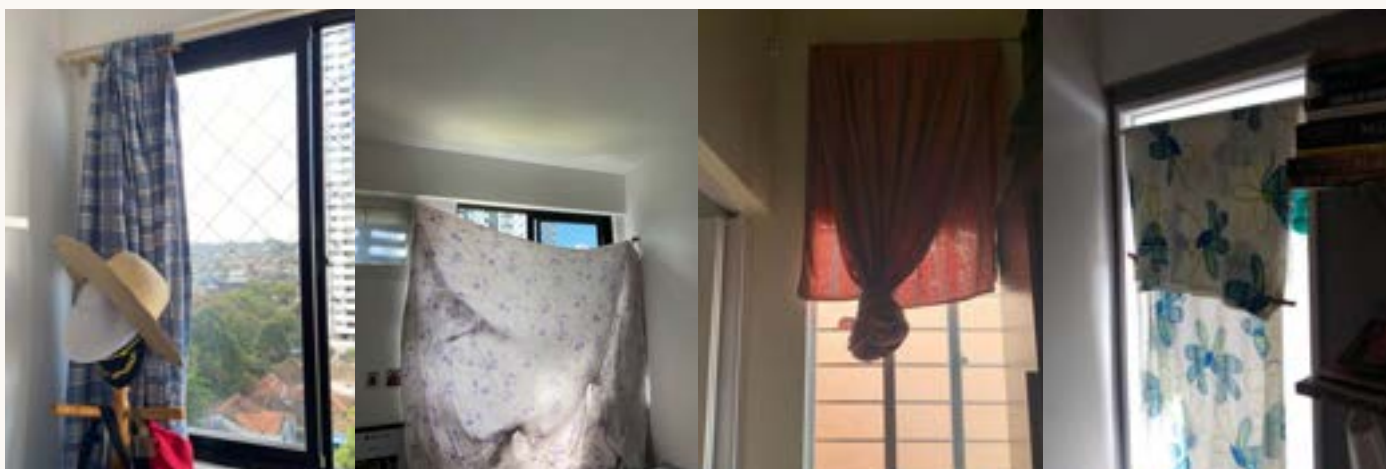


fig 1. padrão encontrado: lençóis como cortina em diversas formas e espaços.



padrão encontrado: cinzeiros

fig 2. pedaço de tubulação como cinzeiro; **fig 3.** uma lata de pringles modelada pra virar cinzeiro; **fig 4.** concha sendo usada como cinzeiro

Seguindo a classificação de Bouffleur descrita no tópico 2.1, destaco aqui alguns outros exemplos:

(1) Uso incomum sem mudança de função ou forma



fig 14. caneta pra prender cabelo **fig 15.** lata de biscoito guardando remédio **fig 16.** Caneca que virou porta lápis

(2) Simples mudança de função sem alterar forma

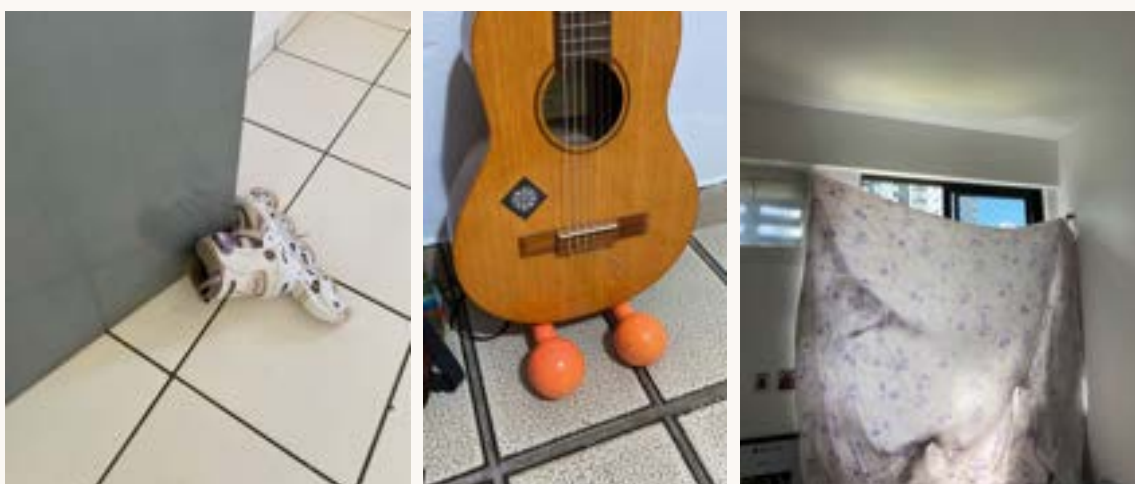


fig 17. Patins como peso de porta **fig 18.** pesos como suporte de violão **fig 19.** lençol como cortina

(3) Inclusão/exclusão de peças ou componentes, mantendo a mesma função



fig 20. filtro de cigarro improvisando tarraxa de brinco **fig 21.** massinha durepoxi pra deixar o anel mais apertado **fig 22.** papel alumínio vira tampa de panela cheia de batata doce

(4) Mudança da forma para mudar a função



fig 23. imas de geladeira usados pendurados como decoração

(5) Inclusão/exclusão de partes, peças ou componentes para mudar a função



fig 24. garrafa de bebida como luminária **fig 25.** carretel com tampo de vidro que virou mesa **fig 26.** Piso de madeira como suporte para para pintura decorativa

(6) Composição de um novo artefato a partir do aproveitamento de outros



fig 27. porta brincos feito de rolha de cortiça **fig 28.** Cabo de vassoura que quebrou usado como suporte macramê **fig 29.** uma lata de pringles modelada pra virar cinzeiro

4.2 AS CURVAS DO CAMINHO

EXPLORAÇÃO INDIVIDUAL E ENTREVISTAS

Em meio a tantas, uma forma de intervenção me chamou a atenção: o uso de objetos alternativos como vasos de plantas. E neste momento, mais uma vez, Ingold me lembrou a importância de uma produção/ criação imersa na vida. (2015)

O que vale para coisas como árvores, pedras e nuvens, que normalmente crescem e se formam com pouca ou nenhuma intervenção humana, também se aplica a estruturas mais ostensivamente artificiais. Consideremos um prédio: não a estrutura fixa e final do projeto do arquiteto mas o prédio real, repousando sobre suas fundações dentro da terra, fustigado pelo clima, e suscetível de receber visitas de pássaros, roedores e fungos. (INGOLD. 2012, p. 30)

Foi por isso que dentre as várias fotos que recebi, consegui nesses casos gerar uma conexão direta entre artefato e a vida. Ora, se busco a criação de coisas na produção do design, como não considerar também as interferências mais-que-humanas? Essa definição de escopo trouxe muita clareza para meu caminho. Foi então que começaram meus experimentos individuais. Objetos que estavam na minha casa, alguns esquecidos, outros quebrados, transformam-se em vasos. Me dediquei a buscar objetos e espécies de plantas que me rodeiam que estariam abertos a criar novos vasos alternativos.



imagens recebidas na sonda que englobam o uso alternativo de materiais no cultivo de planta: **fig 30.** liquidificador vaso **fig 31.** garrafa como vaso **fig 32.** embalagens alternativas abrigam espadas de são jorge **fig 33.** embalagem de água sanitária cortada como vaso de planta

A criação desses novos objetos-vasos foi um estimulante exercício de imaginação de um modo conectado ao processo de vida, crescimento e adaptação. Por muitos meses venho convivendo com muitas plantas: zamioculcas, samambaias, filodendros, alocasias, jiboias, peperômias, cactus, monstera, cissus, entre as tantas que desconheço o nome. Convivendo também com elas estão muitos objetos: filtros de água, coador de café, jarras, garrafas, panela de barro, copos e livros. Pude plantar um cissus numa cafeteira que estava trincada e já não servia mais para servir café, filtros de água antigos ganharam furos e passaram a portar uma árvore da felicidade e uma rosa do deserto. Inúmeras garrafas de vidro, uma vez usadas na cozinha, viraram abrigo para propagação de jiboias, zamioculcas e alocásias.



fig 34. liquidificador como vaso para uma Philodendron 'Burle Marx' **fig. 35** tubo de ensaio e pote de vidro amarrados em um quadro de aviso, abrigando folhas de zamioculcas e jiboias. **fig 36.** cafeteira trincada onde plantei cissus.



fig 37. panela de barro abrigando suculentas **fig 38.** garrafas de bebida com galhos e folhas. **fig 39.** açucareiro com batata doce brotando **fig 40.** filtros de água abrigam uma árvore da felicidade e uma rosa do deserto **fig 41.** coador de café casa de suculentas.



fig 42. peperonias crescendo em potes de vidro **fig 43.** garrafa de bebida, presente vindo da Alemanha, que virou lugar de propagação de um filodendro limão. **fig 44.** recipientes de vidro propagando jiboias, batatas, alocasias e heras.

Entre muita vida, e algumas mortes, aprendi muito com as plantas e objetos nos quais adaptaram-se e cresceram. Percebi que cada relação exige um tempo e esforço. Foi tomando banho de sol com elas que percebi que os singônios amarelam no calor e foi aguando uma Cinerária com muita frequência que vi suas raízes apodrecem. O lírio-da-paz murcha suas folhas quando está com sede, assim como os crótons. As samambaias-azuis ficam com as folhas marrons no sol.

Tais experimentos começaram a me despertar curiosidades que precisaram extrapolar minhas mãos. Na esquina do apartamento em que morei nesse período, havia uma loja de plantas. Em um estacionamento aberto, rodeado de árvores e carros, Paulo vende e cultiva dezenas de espécies. Também, a duas ruas de onde moram meus pais, há uma loja de plantas onde já havia ido diversas vezes. Foram esses dois espaços que escolhi visitar com intenção de ouvir de alguém que viva as práticas com plantas há mais tempo e observar o uso de materiais alternativos nos seus processos.

Lucas Diego, que já trabalhava na loja de plantas há 9 anos, me contou que aprendeu tudo que sabe de plantas na prática. Ainda trabalhava como segurança quando surgiu a oportunidade de assumir as vendas das lojas. Lá, ele faz visitas a apartamentos e constrói jardins, hortas e acompanha plantios em diversos lares. Na loja, me disse Lucas, eles não trabalham com o reuso de materiais nos processos de armazenamento ou plantio. Segundo ele, a loja recebe as plantas diretamente de seus fornecedores já em terra e a cultivam neste mesmo recipiente.

Nesse conversar, aprendi muita coisa. Aprendi que folhas mais escuras indicam maior concentração de clorofila por isso exigem iluminação menos direta. No processo de propagação é preciso cortar todas, exceto 2 ou 3 folhas, do seu tronco, evitando também que as folhas mofem e para que sua planta concentre esforços em criar raízes. É sempre importante adicionar uma camada de drenagem no seu plantio. As condições de vento e umidade são muito importantes ao escolher o ambiente para suas plantas. Folhas amarelas indicam falta de adubo, folhas escuras excesso de água e possíveis raízes apodrecidas.



fig 45. loja de plantas **fig 46.** a diversidade de vasos encontrados na loja, grande maioria de barro. **fig 47** Lucas Diego, trabalhador entrevistado do local.

A minha segunda visita foi um pouco diferente. No tempo em que passei lá, pude ver como ele utilizava materiais doados para montar suas mudas. Explicou que usa embalagens antigas de diversos produtos para fazer a propagação e divisão de suas plantas. Além de suporte e embalagem, garrafas pet lá também viram estufa para propagar espécies. Quando presente, João me mostrou como e fizemos uma muda juntos. As trocas que pude criar com Lucas e Paulo foram muito enriquecedoras.



fig 48. estufa feita com garrafa pet. **fig 49** vaso feito a partir de cortes de garrafa de sabão **fig. 50** vasos pendurados a partir de latas **fig 51.** vasos a partir de garrafas pet **fig 52.** antigo pote de coalhada como vaso. **fig 53.** pote de margarida serve de vaso para uma babosa **fig 54.** série de vasos feitos a partir de garrafa pet modificadas.

4.3 UMA ESTRADA QUE NÃO TEM FIM

SONDA CULTURAL #2

Toda a vivência acumulada com os experimentos anteriores me permitiram me envolver ativamente com o mundo de modo a me abrir para as várias possibilidades que os materiais nos trazem. Na mescla do mundo material e natural provocados nesses plantios busquei uma maneira de encorajar outros participantes ao cultivo de plantas, utilizando objetos que já tenham em suas casas. Foi assim que nasceu o "kit de semente sem vaso". Muito inspirado pelas ferramentas das sondas culturais, foi criado um kit onde era proposto o plantio de algumas sementes, porém que não acompanhava um vaso ou recipiente para isso. Seria papel do participante encontrar em sua casa algum objeto (coisa) para suprir essa função. O kit foi pensado e composto por 4 elementos: (1) semente (2) guia de uso (3) terra e pedras (4) tecido-bolsa.



fig 55. elementos do "kit de plantio sem vaso"

(1) A planta escolhida foi a ser cultivada foi o manjeriço de folhas largas e as sementes foram mantidas na sua embalagem original para conservar suas propriedades. Realizei alguns testes com outras sementes a fim de ver quais condições de plantio seriam necessárias e como as sementes reagiriam ao processo. Dentre as testadas, a semente de manjeriço foi uma das que brotou mais rápido e se mostrou resistente, começando a aparecer em pequenas folhas com 7 dias de cultivo.



fig 56. sementes que foram testadas no processo de montagem do vaso: agrião, rúcula, amor-perfeito, manjeriço, alface crespa e microverdes de couve.



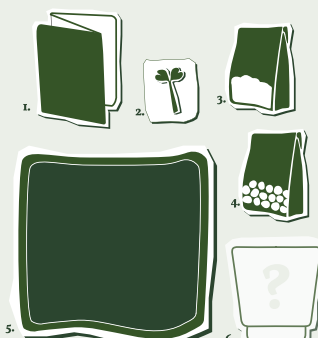
fig 57. os vasos e sementes foram marcados com cores e plantados no mesmo momento e sob mesmas condições.



fig 58. depois de 5 dias os brotos começaram a nascer. As sementes que melhor cresceram foram a rúcula de folha larga e o manjeriço alfafa

(2) Um guia explicativo acompanha os materiais e contém informações sobre como plantar e como escolher o objeto a ser usado.

o que você vai encontrar aqui



1. **Seu guia de uso**, com os detalhes que você precisa saber para completar o plantio.

2. **Suas sementes** de manjerição, uma deliciosa erva aromática de uso culinário e medicinal, excelente para se cultivar em casa.

3. **Terra** compostada, adubada, nutritiva e pronta para plantio.

4. **Pedriscos brancos**. Caso seu vaso não possua furos para drenagem basta adicionar as pedras antes da terra para criar uma camada que evitará acúmulo de água no seu vaso.

5. **A embalagem** deste kit foi feita com retalhos de tecido e você pode reutilizá-la como quiser!

6. como escolher um vaso?

Estamos rodeados de objetos, que tal darmos uma nova vida a algum deles?

Comece com um passeio pela sua casa! Busque algum objeto que esteja parado, que já não cumpra sua função, que talvez já tenha sido dado como quebrado e que não esteja sendo usado.

Sempre que possível, tenha o cuidado de fazer um furo que possibilite o escoamento da água, para não prejudicar a respiração da planta. Então, se seu objeto escolhido **permitir, tente fazer furos, pode ser com prego e martelo ou usando algum material pontiagudo aquecido.**

Mas e se meu vaso não puder ser furado? Para alguns materiais, como o vidro, basta adicionar pedras na base do seu plantio. Elas vão ajudar a criar um espaço para que a água escoe com mais facilidade.



Limpe bem seu novo vaso. Depois, cubra sua base com as pedras e encha o resto com terra. Esta etapa pode ser feita tanto nos vasos furados como nos inteiros.



Posicione as sementes na terra, cobrindo com meio centímetro de terra. Irrigue em seguida. Tenha atenção para que as sementes se distribuam uniformemente.



Mantenha o solo úmido, regando pelo menos uma vez ao dia, preferencialmente pela manhã! Se possível use um borrifador para distribuir uniformemente a água.



Sua planta deve germinar entre 4 e 10 dias. Você verá brotar pequenas folhas que em cerca de 90 dias estarão prontas para colheita e consumo.

ii. [É preciso] desinventar os objetos.
O pente, por exemplo.
Dar ao pente funções de não pentear.
Até que ele fique à disposição de ser uma begônia.
Ou uma gravanha.
Usar algumas palavras que ainda não tenham idioma.

Manoel de Barros



GUIA DE USO



***este kit de plantio não acompanha um vaso**



fig 59. guia de uso que acompanhava o kit.

(3) O kit também acompanha terra vegetal adubada e pedras. Apesar de ser de fácil acesso, o kit conta com terra e pedras para que eu pudesse ter mais controle sobre os resultados do experimento e assim assegurar que os participantes tenham tudo que precisam para o plantio. A terra serviria, claro, para abrigar a semente e as pedras para criar uma camada de drenagem caso o objeto-vaso escolhido não permitisse a vazão d'água.

(4) Para sua embalagem, foram usados retalhos de tecidos. São recortes quadrados que com amarrações simples se transformam em uma bolsa. Dessa maneira, pratico o reuso de materiais e permito também que os participantes possam utilizá-lo como desejarem após o exercício. Assim cada kit teria uma estampa e tecido próprio.



O kit foi entregue a 5 participantes (tabela 1). Os experimentos aqui não foram conduzidos em um ambiente controlado, são difusos e abrangem uma variedade de condições. Cada participante recebeu o material e o levou para suas casas. Dentro de suas rotinas, precisaram criar um espaço para seguir os passos do exercício proposto. Mantendo contato com os participantes, pude acessar suas escolhas do objeto-vaso e como se sentiram ao longo do processo. Dentre os resultados vimos nascer novas histórias e linhas de vida.

Participante	Idade	Ocupação	Objeto escolhido
P01	24	designer	garrafa plástica
P02	30	doutoranda em artes visuais	copo plástico de festa
P03	28	programador	copo de vidro
P04	27	engenheiro civil	pote de ração
P05	58	tesoureira	taça vidro

tabela 2 participantes da sonda #2



fig 60. evolução do participante 03. o objeto escolhido foi um copo de vidro.

Ao questionar sobre seus passos, percebi que frequentemente eram escolhidos objetos que estavam danificados de alguma maneira e já não cumpriam sua função primordial. Justificando suas escolhas, o participante 03 comentou: "o objeto que escolhi foi um copo que estava guardado, ele estava danificado e por isso eu não estava usando há muitos meses. Achei que seria uma boa escolha porque acho ele bonito e caberia a terra para o jarro".

Com o relato da participante 02, podemos acompanhar seus critérios de outras maneiras:



"eu escolhi um copo de plástico, desses que se ganha em festa - são copos sustentáveis, produzidos justamente para evitar descartáveis nos eventos - e eu tenho muitos pela casa, alguns ainda em uso na cozinha outros já adaptados para uma função alternativa (guardando objetos na bancada do banheiro por exemplo). Então percebi que foi meio óbvio ir buscar esse copo que estava guardado por estar rachado. Tinha duas opções, mas apesar de ter mais apego estético com o outro - ou talvez por isso - escolhi o translúcido pensando que seria mais legal acompanhar o crescimento das raízes, umidade da terra, essas coisas. E como ele já tinha vazamentos no fundo, eu não segui a etapa de fazer furinhos."



fig 61. evolução do participante 02. o objeto escolhido foi um copo de festa.

A participante P05 escolheu uma taça de vinho quebrada na borda. Segundo ela, não dava para ter mais uso e seria uma boa opção pois ficaria um "vasinho bonito e, além disso, a transparência mostraria as pedrinhas". A participante P01, complementou: "o objeto era uma garrafa e estava na geladeira com Água de coco. Eu estava procurando um, e pensei que poderia ser uma boa opção porque a garrafa é mais molinha pra cortar e fazer os furos embaixo. Inicialmente queria um pote de sorvete, mas já estava sendo usado". Aqui vemos que o material do objeto foi fator importante nas escolhas. Enquanto o vidro permite visibilidade para o experimento da participante P05, o plástico foi importante para as intervenções que a participante P01 decidiu fazer. Contudo, além dos atributos materiais, o participante 04 mostrou como a significação que damos aos objetos também permeia nossas escolhas. Segundo ele, o objeto já estava sem uso "largado pela casa", desde que o cachorro do seu irmão foi para São Paulo. "A escolha do objeto, além da reutilização, se deu ao fato de trazer mais uma lembrança por meio daquela tigela", relatou.



fig 62. evolução do participante 05. o objeto escolhido foi uma taça trincada.

Outro objetivo da experiência, além da intervenção nos objetos transformados em vasos, foi permitir que o kit afetasse os processos de cada participante à sua maneira... Era importante saber se os participantes seriam, por exemplo, despertados para novas ideias. "A experiência foi ótima, acho que está funcionando muito bem, o manjeriço está crescendo bem lindo e eu tô amando acompanhar. Expandiu as possibilidades de plantar em casa e me deu mais vontade de fazer isso" disse a participante 01. Outros participantes destacaram também que o kit despertou vontade de ter mais plantas em casa, especialmente hortas, e que voltaram a atenção para outras possibilidades de recipientes que poderiam futuramente fazer parte dessas práticas.

Com essas contribuições, retomo a ideia de tratar o presente estudo com um caminho. Buscar respostas definitivas nunca foi meu objetivo, menos ainda criar um produto pelo simples exercício de projetar. Entendo que uma das minhas contribuições com a temática que me propus a tratar aqui, como a abertura de possibilidades. Espero que os caminhos que deixo registrados se posicionem de intermédio para outros caminhos serem abertos. Afinal, foi possível perceber os afetos do experimento nos participantes. Novos caminhos foram provocados.



fig 63. registros do processo de plantio da participante 01



fig 64. evolução do participante 01. o objeto escolhido foi uma garrafa plástica. A participante 01 foi a primeira a realizar o plantio, por isso podemos ver o crescimento mais evidente de sua planta.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS: DESINVENTANDO COISAS

Este estudo nasceu de muitos questionamentos: Podemos habitar o planeta a partir dos fluxos e dos movimentos que o formam? Como a intencionalidade influencia a percepção dos usuários em relação ao design? Quais são os desafios de incorporar os imprevistos no design de produtos? Vivendo numa sociedade altamente consumista onde a norma de obsolescência se impõe, o que o campo de atuação do design pode fazer em busca de soluções para as questões sustentáveis como consumo consciente, reuso e restauro? Em que medida a perspectiva de Ingold sobre design pode ajudar a superar a dicotomia entre forma e função? Como seus conceitos podem ser integrados em metodologias de design já existentes?

Mesmo com tantas questões, ou talvez por causa delas, o projeto trilhou um caminho de muitas descobertas. Da mesma maneira, fincou-se em princípios do Design Especulativo como estratégia, à medida que se portava como evocador de perguntas e não gerador de respostas. Esta forma de design prospera na imaginação e visa abrir novas perspectivas e possibilidades. É um design que age como caminho de discussão e debate sobre formas alternativas de ser, produzir e se relacionar. Este projeto envolveu a criação de duas sondas exploratórias além de muitos experimentos individuais e participativos e devido a tal caráter especulativo, o processo possibilitou evocação de outras perguntas em relação ao tema, que podem abrir espaço para novos projetos ou experimentações.

Abraçar o imprevisto, contudo, não é tarefa fácil. Como qualquer caminho desconhecido, enfrentei rumos que não se mostram claros até sua proximidade. Muitas vezes os desvios que buscava encontrei apenas com o tempo. Ou melhor, eles se mostraram para mim. Ao longo de quase dois anos de projeto, precisei parar e recalcular a rota muitas vezes num constante exercício de atenção e percepção. Por isso convido também os leitores dessa narrativa a vê-la como um caminho. Um caminho feito aos miúdos e com muita colaboração.

Em uma primeira encruzilhada, o caminho do projeto me levou a buscar exemplos do DNI ao meu redor. A criação da sonda cultural #1 me possibilitou uma experiência de engajamento na temática e discussão posta. Pela primeira vez, para além da coleta de dados, a pesquisa tomou um caráter subjetivo e se abriu para novos olhares e percepções. Através desse contato, os participantes puderam compartilhar exemplos do DNI que encontraram em suas casas e assim treinar a atenção para usos não convencionais dos objetos projetados.

Entendi a importância em treinar nosso olhar, enquanto designers, direcionando-o a um ponto focal mais empático, enquanto simultaneamente nos atentamos às interações do dia a dia como uma contribuição para o processo projetual do design. Não apenas nesse projeto, mas se estendendo a um cenário bem mais amplo. Identificar esses atos impensados contribui para desenvolver a sensibilidade de entender o comportamento humano via problemas reais e, para além disso, criar uma abordagem de projeto enraizado na atividade humana em seu ambiente cotidiano, não a partir de seus relatos.

Associado à riqueza que o processo participativo me trouxe, o decurso experimental me proporcionou um aprendizado prático, corporal e sensorial sobre a natureza da intencionalidade no design. Esta etapa foi o espaço onde mais consegui conviver com diferenças. Diferentes materiais e espécies. Entre muitas tentativas, muitas plantas morreram, vasos caíram, objetos quebraram, gatos morderam as folhas, raízes mofaram e muitas mudas ganharam novas casas. Todos esses experimentos só foram possíveis pelas tentativas e principalmente pelo tempo.

Tanto meus testes como as conversas realizadas ao longo de vários meses, a dimensão do tempo se mostrou muito relevante, certamente foi o que me fez criar afetos mais enraizados com o projeto. Para muito além dos resultados acadêmicos, surgiu um hábito que só se fez possível por esse projeto e acredito que seguirá vivo depois dele. Hoje, minha casa está habitada por plantas. Neste cultivo que entendo quando Tim Ingold fala em um uso dos verbos no gerúndio como uma forma de enfatizar a dinamicidade e a interconexão entre as coisas no mundo, em contraposição a uma visão estática e fragmentada da realidade. E, com isso, propõe criar uma linguagem para falar sobre o design em movimento constante, em gerúndio.

Outro dos intuitos deste projeto foi analisar como as experiências geradas pelos experimentos participativos possibilitaram outras perguntas em relação à prática do design. Dentro da proposta do desenvolvimento de ferramentas participativas, mergulho num processo que, embora se assemelhe muito a outros métodos de criação de produtos, também questiona alguns de seus fundamentos. Visivelmente um dos princípios do design é a materialização de ideias e se nota que nos últimos anos a consciência da importância da participação dos usuários e suas necessidades é quase unanimidade nas metodologias da área. Mas, entendo também que por mais certo que seja a atividade de designers, o produto final do seu trabalho nunca é um objeto hermético e imune ao contexto. O processo de desenvolvimento deste trabalho, mesmo não tendo como objetivo final a criação de um produto - e talvez exatamente por isso - me mostram como abordagens abertas ao imprevisto são importantes na construção de artefatos vivos.

Agora, como designer, entendo que abrir espaços às práticas do DNI e aos contornos e entornos dos objetos podem nos ajudar a criar processos mais atentos e sustentáveis. Percebo que não apenas considerar o ciclo de vida nos objetos, mas levar em consideração que há uma infinidade de maneiras de uso que estão fora do nosso controle coloca as criações abertas para o mundo. A exemplo disso, concebo o "kit de plantio sem semente" que, por essência é um produto, mas principalmente é uma coisa (em gerúndio), pois o produto não funciona sem um acréscimo, sem estar gerando um novo produto, o vaso, e desinventando outros, quaisquer que sejam. O kit funciona como um convite a criar caminhos.

Desde o processo de busca de conceito, embasamento teórico e aprofundamento dos autores, seguindo pelas etapas de muitas práticas, a realização deste trabalho me trouxe muitas lições. Foram experimentações com terra, sementes, água, ar, vidro, plástico, madeira e tantos outros materiais. Foi em meio a esses materiais onde pude ler o livro das ignoranças do poeta Manoel de Barros, onde fui apresentada a um novo verbo: desinventar.

ii. [É preciso] desinventar os objetos. O pente, por exemplo. Dar ao pente funções de não pentear. Até que ele fique à disposição de ser uma begônia. Ou uma gravanha. Usar algumas palavras que ainda não tenham idioma.
(Manoel de Barros, 1993)

Buscar ir além da funcionalidade das formas permite que o design se sintonize com os fluxos naturais geradores das coisas, seus contextos e dinamismo. É preciso resgatar as origens do fazer design como força transformadora das matérias, colocando as coisas no mundo de forma que elas sejam também parte dos ciclos naturais, cruzando a limitação da forma fixa e imutável. Precisamos reconhecer em nós a capacidade de lidar com a natureza mutável das matérias existentes, devolvendo a qualidade do tempo, da escuta e das transformações.

Objetos projetados, que enquanto designers jogamos no mundo, não determinam seu uso, pois as pessoas não "usam" os objetos, elas improvisam à medida que a vida se apresenta. (INGOLD, 2013) É também entender que o limite entre um objeto e seus arredores se confunde. Como o que envolve um objeto é composto por tudo o que existe ao redor dele – experiências e memórias; costumes e gestos; tempo, circunstância e som; tecnologia e cultura. Tudo que se altera ali, altera também o contorno do objeto. E nós compartilhamos esse contorno com as coisas. Chego a conclusões que nosso papel enquanto designers seja tentar entender esses contornos, apesar de muitas vezes embaçados. Mas os objetos não existem por si mesmos; há sempre algo que existe ao seu redor.

Um objeto sozinho não é uma coisa. As coisas têm vida. Vida, não como uma entidade separada ou isolada do mundo, mas sim como uma propriedade emergente da interação contínua entre ser e ambientes. Vida como um contínuo envolvimento ativo com o mundo, em um constante processo de entrelaçamento de linhas de vida num espaço fluido, em constante construção. Estar vivo é caminhar num mundo aberto, em fluxos constantes e contínuos sem começo, meio ou fim. A criação de objetos reais implica dar-lhes tempo para que vivam no mundo. Criação que deve ser feita aos miúdos e que não termina com o exercício prático de designers profissionais. Ou melhor, uma criação que nunca termina.

REFERÊNCIAS

BARROS, M. **O livro das ignoranças**. Rio de Janeiro: Editora Record, 2000.

BOUFLEUR, Rodrigo Naumann. **A questão da gambiarra: formas alternativas de desenvolver artefatos e suas relações com o design de produtos**. 2006. Dissertação (Mestrado em Design e Arquitetura) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

BURDEK, E. **Design: História, teoria e prática do design de produtos**. Bernhard E. Bürdek; tradução de Freddy Van Camp. - São Paulo: Ed gard Blücher. 2006.

BRANDES, U., & MICHAEL, E. **Non Intencional Design**. New York: Daad gmhb. 2006

BREDIES Katharina, JOOST Gesche, CHOW Rosana. **Designers and users: comparing constructivist design approaches**. 8th European Academy Of Design Conference - The Robert Gordon University, Aberdeen, Scotland, 2009.

CARDOSO Thiago. **Por uma antropologia imersa na vida**. Universidade Federal de Santa Catarina – Pós-Graduação em Antropologia Social. Florianópolis – SC – Brasil, 2016

CHAVES Iana, BITTENCOURT João Paulo, TARALLI Cibele. **O design centrado no humano na atual pesquisa brasileira - uma análise através das perspectivas de klaus krippendorff e da ideo**. Faculdade de Arquitetura e Urbanismo–Universidade de São Paulo, 2013.

DUNNE, A. **Speculative everything: design, fiction, and social dreaming**. Cambridge, Massachusetts, London : The MIT Press, 2013

FORSTER Andrew. **Thinking Through Making: Unmaking and Remaking the Everyday**. Concordia University, Montreal - Canada, 2015.

FULTON SURI, Jane & IDEO: **Thoughtless Acts. Observations on Intuitive Design**. San Francisco. 2005.

GUNN Wendy, OTTO Ton, SMITH Rachel Charlotte, eds. 2013. **Design Anthropology: Theory and Practice**. London: Bloomsbury, 2013.

IBARRA, M. **O Design Por Não-Designers (DND): As Ruas De Belo Horizonte como inspiração para o design**. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Design), Universidade do Estado de Minas Gerais. 2014.

IBARRA, M. **Design como correspondência: antropologia e participação na cidade** [recurso eletrônico] María Cristina Ibarra. – Recife : Ed. UFPE, 2021.

IDEO. **HCD - Human Centered Design: Kit de ferramentas**. EUA: Ideo, 2009. Disponível em: <<http://www.ideo.com/work/human-centered-design-toolkit/>>

INGOLD, T. **Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais.** Horizontes antropológicos, Porto Alegre, v. 18, n. 37, p. 25-44, Junho de 2012a.

INGOLD, Tim. **“The Perception of the User–Producer”** In: GUNN, Wendy; DONOVAN, Jared. (Eds.). Design and Anthropology. London: Ashgate, 2012. p. 19-34

INGOLD, Tim. **Estar vivo: ensaios sobre movimento, conhecimento e descrição.** São Paulo: Vozes, 2015.

JENCKS, C., SILVER, N., 2013. **Adhocism: The Case for Improvisation**, expanded and updated ed edition. ed. MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

LINDSTRÖM, K; STÅHL, Å. **Un/Making in the Aftermath of Design.** In: 16th Participatory Design Conference- Participation(s) Otherwise - Vol 1. 15 a 20 junho. 2020, Manizales, Colômbia. ACM Digital Library, 2020. p. 12-21

LOPES, Ricardo. **Habitar: ensaios sobre o pensamento corporificado de Juhani Pallasmaa.** Geograficidade, v. 11 (Especial), p. 168-172, 2021.

MATTELMÄKI, Tuuli. **Design Probes.** Vaajakoski: University of Art and Design Helsinki, 2006.

PALLASMAA, Juhani. **As Mãos Inteligentes: A Sabedoria Existencial e Corporalizada na Arquitetura.** Editora Bookman, 2013.

SCHÖN, Donald Allan. **The reflective practitioner: how professionals think in action.** New York: Basic Books, 1983.

STICKDORN Marc, LAWRENCE Adam, SCHNEIDER Jakob , HORMESS Markus . **This Is Service Design Doing: Applying Service Design Thinking in the Real World.** O'Reilly Media, Inc, 2018.

ZACAR, Cláudia R. H. **O uso de sondas culturais no processo de design de produto: uma experiência com estudantes de graduação.** 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2014.