

Fundamentos dialógicos do *design prospectivo*

Frederick van Amstel @usabilidoido
Programa de Pós-Graduação em Design Prospectivo
PPGDP - UTFPR

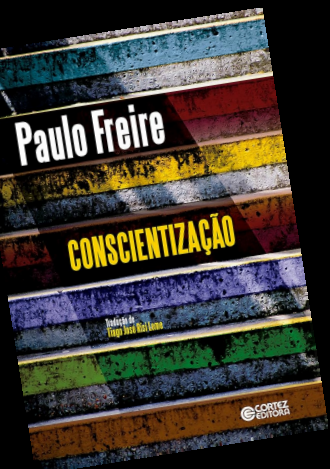


Paulo Freire (1921-1997) posicionou o diálogo como a ação mais importante que pode ser promovida pela educação.



A ação dialógica proposta por Freire transforma consciências;
por isso, também é chamada de conscientização.

*Conscientização não é o
mesmo que transformar o
pensamento, pois a
consciência é uma
inteireza entre corpo,
amaterialidade e mundo.*

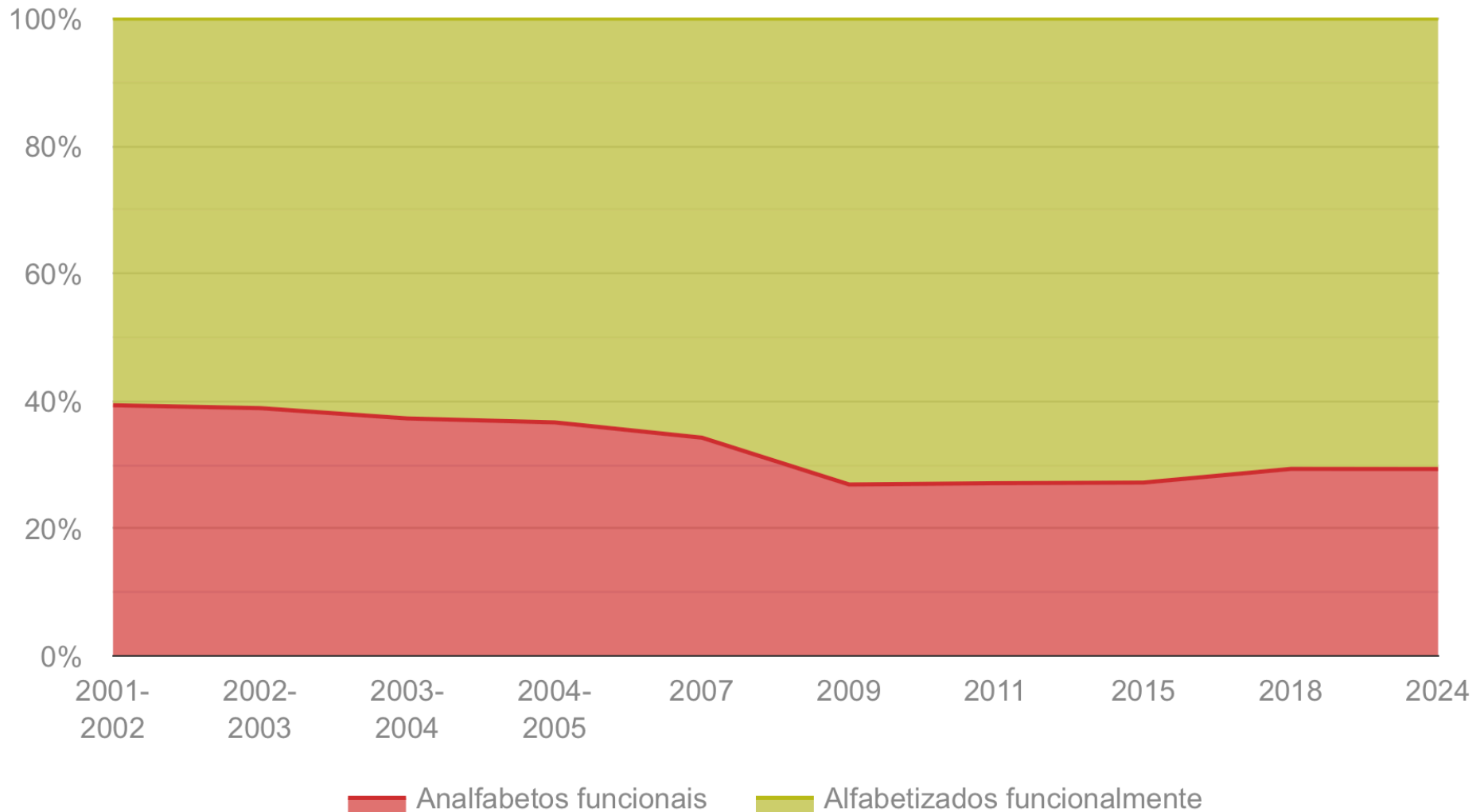




as de Saturnino, mostraram contentes o dedo

**Analfabetos votaram
com emoção em seção
eleitoral exclusiva**

O voto da pessoa analfabeta só foi conquistado em 1985, em partes, pelas ações dialógicas de Paulo Freire e Vieira Pinto.



A tarefa histórica do nosso tempo é o analfabetismo funcional, que assola mais de 30% da população brasileira (INAF).

*No analfabetismo funcional,
a pessoa sabe ler a palavra,
mas não sabe ler o mundo
por meio da palavra.*

*O mundo contemporâneo está
cada vez mais difícil de ler
devido ao **velamento** da
realidade por inúmeras
interfaces digitais e analógicas.*



Videoclipe da música Remind Me de Royskopp (2002).



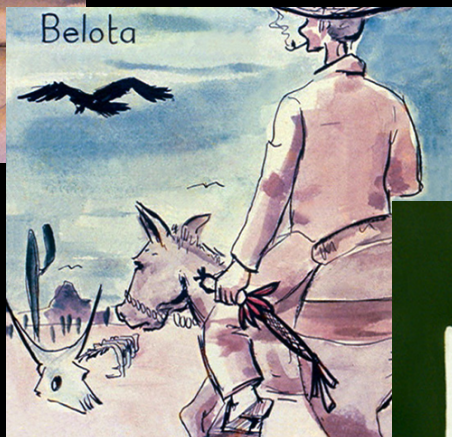
O tema do silêncio continua deixando os oprimidos sem palavras para nomear o mundo em que vivem.

*Para superar o tema do silêncio,
Freire criou o **tema gerador**: um
tema capaz de gerar novos
temas para diálogo.*



O círculo de cultura se organiza em torno de um tema gerador.

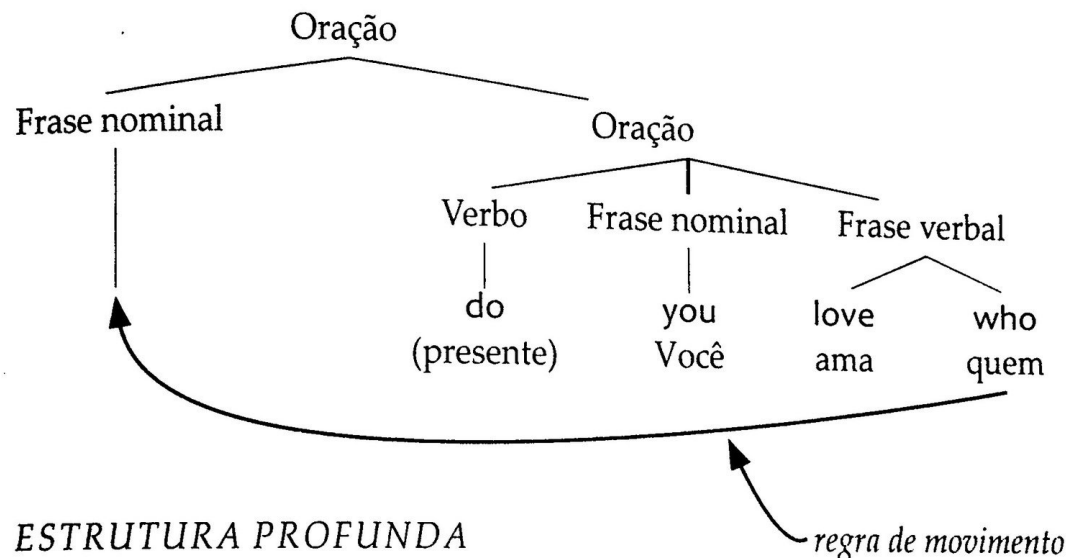
*Além do tema gerador e da
palavra geradora, Paulo Freire
desenvolveu a **imagem geradora**
como mediação entre o tema e
a palavra.*



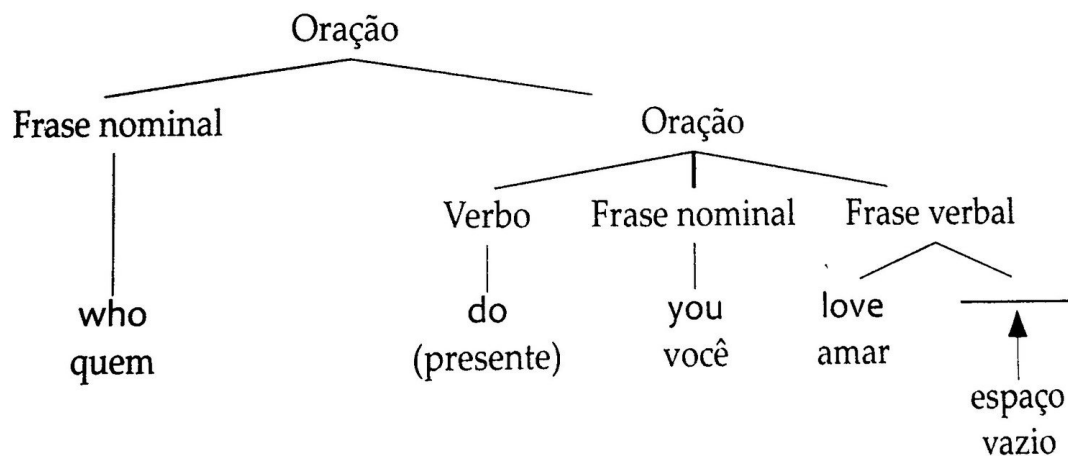
be_lo_ta

ba be bi bo bu
la le li lo lu
ta te ti to tu

O tema gerador era exposto 1) como uma imagem, 2) como uma palavra e 3) como uma combinação de fonemas.



ESTRUTURA PROFUNDA



ESTRUTURA SUPERFICIAL

NOAM CHOMSKY

Estruturas sintáticas

Tradução e comentários de Gabriel de Ávila Othero e
Sergio de Moura Menuzzi

linguística

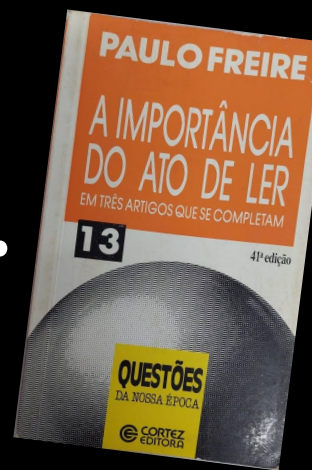
2ª edição revista

EDITORA
VOZES

A palavra geradora é aquela capaz de desvelar a estrutura profunda, tanto da linguagem quanto do mundo.

*A leitura contínua entre
palavra e mundo é a leitura
da palavramundo.*

*Esta palavra desvela o
mundo que se faz também
(mas não só) com palavras.*





A palavra nem sempre dá acesso à verdade do mundo. Muitas vezes, ela está ali para esconder ou desviar da verdade.



Para superar os limites da palavra e favorecer a comunicação entre línguas diferentes, Augusto Boal criou o Teatro Imagem.



AUGUSTO
BOAL

*A Estética
do Oprimido*

Augusto Boal demonstrou a vantagem em usar o pensamento sensível (diálogo sem fala) antes do pensamento simbólico.



Ceci n'est pas une pipe.

Em Boal, assim como em Magritte (1929), a imagem é real enquanto imagem, mesmo que seja uma traição.



O teatro imagem é, de propósito, ambivalente para provocar várias leituras, cada vez mais profundas (CTO, 2017).

E o que isso tem a ver com design?

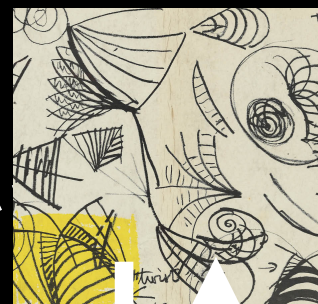
*Design, por si só, é uma
palavramundo, pois é capaz de
desvelar a escrita do mundo como
um processo de codesign.*

*Se, neste mundo, tudo é resultado
de um projeto intencional, então
há **disputas** para definir as
intenções que se realizarão; há,
portanto, um **codesign** em torno
de cada **design**.*



TEXTO

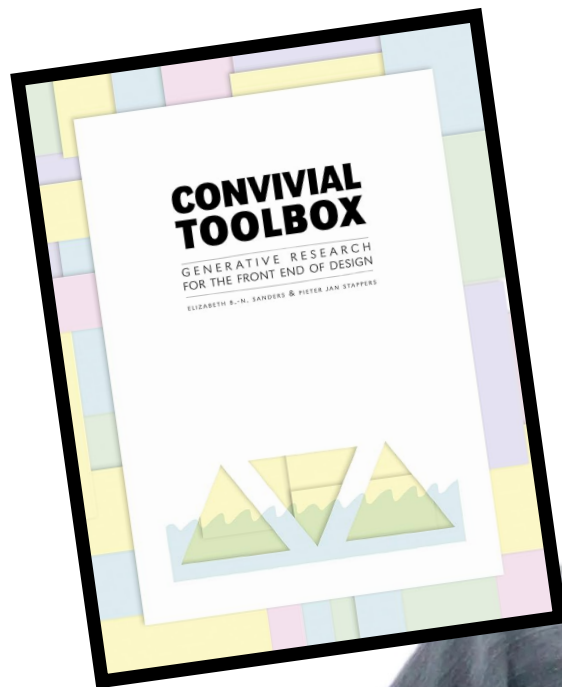
CONTEXTO



DESIGN

CODESIGN

*Codesign também é uma área
de conhecimento que busca
promover o diálogo em projetos.*



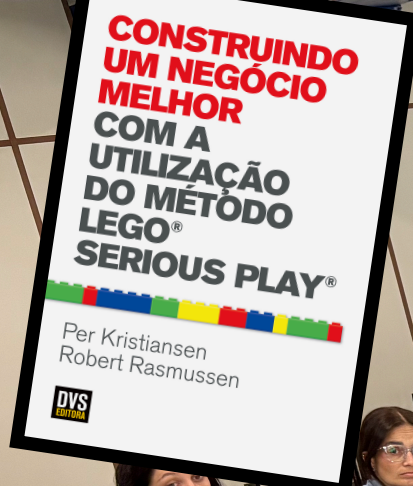
Liz Sanders dedicou uma longa carreira ao desenvolvimento de ferramentas geradoras para codesign.



As ferramentas geradoras de Sanders (make tools) são compostas de materiais diversos para representar o mundo.



Com essas ferramentas, as pessoas participantes podem se expressar de várias maneiras.



O Lego Serious Play, por exemplo, é uma ferramenta geradora eventualmente utilizada no codesign.

*Diferente das imagens e
das palavras geradoras, a
ferramenta geradora está
orientada para a escrita
do mundo.*

O design também se orienta à
leitura do mundo, porém, em vez
de fazer palavravramundo, o design
faz *ficções projetuais*.



Dunne & Raby demonstraram que designers podem dizer (e escrever) a sua palavra por meio de ficções projetuais.



A ficção projetual é um produto feito para um mundo diferente do nosso, mas ainda possível. Ex: Huggable Atomic Mushroom.

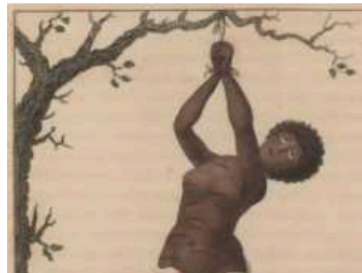
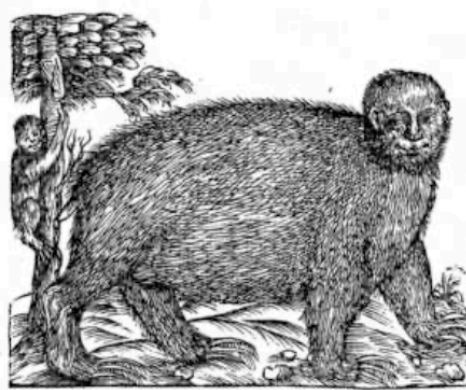
O *design crítico* limita-se à
denúncia da opressão, enquanto o
design participativo, inspirado em
Freire, também se ocupa do
anúncio da libertação.



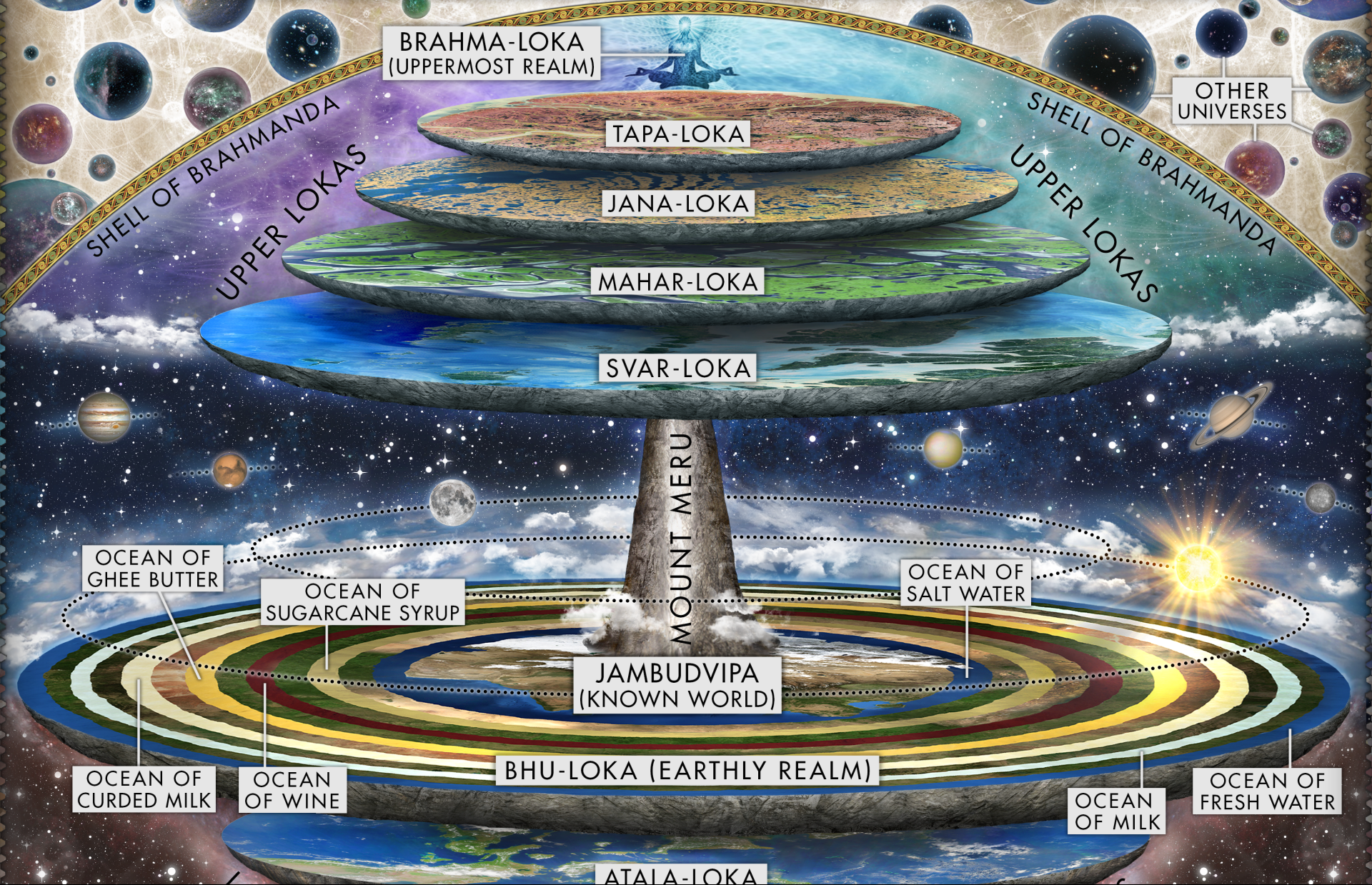
No design participativo, utiliza-se a palavra coisa para designar um evento participativo em que produtos também participam.



Na interação entre design e antropologia, a coisa se torna um dispositivo de conversação.



Na antropologia visual, as imagens mundo, assim como a palavramundo, desvela contradições do mundo (Dantas, 2021).



As imagens mundo não são meras imagens.
Elas são mundos vivos como imagens (Martin Vargic).



O mesmo pode ser dito da coisamundo construída pelo design participativo (ex: a COISA que virou LADO).

*Além da **palavramundo** e das
imagensmundo, o design
prospectivo incorpora a
ferramentamundo e a
coisamundo.*



*Na perspectiva do design
prospectivo, o analfabetismo
funcional brasileiro só será
superado por uma educação que
ênfatize tanto a escrita do mundo
quanto a leitura do mundo.*

O design prospectivo é uma pedagogia crítica em que *usuários, juntamente com designers,* aprendem a escrever (e rescrever) o mundo através de projetos e trajetórias que alcançam as suas estruturas mais profundas.

Referências

- FREIRE, Paulo. Conscientização. Cortez Editora, 2018.
- VIEIRA PINTO, Álvaro. Sete lições sobre educação de adultos. Cortez Editora, 1984. p.91-105.
- FREIRE, Paulo. Pedagogia do Oprimido. Paz e Terra, 1973.
- FREIRE, Paulo. Educação como prática da liberdade. Editora Paz e terra, 2014.
- FREIRE, Paulo et al. A importância do ato de ler. Cortez Editora, 2003.
- BOAL, Augusto. Teatro do Oprimido: e outras poéticas políticas. Editora Cosac Naify, 2014.
- CHOMSKY, Noam. Estruturas sintáticas. Editora Vozes Limitada, 2018.
- BOAL, Augusto. A estética do oprimido. Rio de Janeiro: Garamond, 2009.
- SANDERS, Elizabeth B.-N.; STAPPERS, Pieter Jan. Convivial toolbox: Generative research for the front end of design. BIS, 2012.
- KRISTIANSEN, Per; RASMUSSEN, Robert. Construindo um negócio melhor com a utilização do Método LEGO Serious Play. DVS editora, 2015.
- DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming. MIT press, 2013.
- BINDER, Thomas et al. Design things. MIT press, 2011.
- SZANIECKI, B.; BIZ, P.; ANASTASSAKIS, Zoy. Imaginação, participação e correspondência: experiências do laboratório de design e antropologia. Rio de Janeiro: PPDES DI, 2023.
- DANTAS, Emiliano. A imagem enquanto leitura e escrita do mundo: a palavraimagem e as imagensmundo. Iluminuras, v. 23, n. 61, 2022.

Obrigado!

Frederick van Amstel @usabilidoido
Programa de Pós-Graduação em Design Prospectivo
PPGDP - UTFPR