

Oficina criativa do Designer descalço: Processos Bio centrados *"Barefoot Designer's Creative Workshop: Biocentered Processes"*

Mariana Vasques Batista de Carvalho, Bacharel e Mestranda em Design, no PPGDesign da Universidade de Brasília, pesquisando na linha Design, Espaço e Mediação.

marianavasquesdesign@gmail.com

Fátima Aparecida dos Santos, Professora Associada do PPG Design da Universidade de Brasília - UnB

designerfatima45@gmail.com

Resumo

Este artigo documenta o desenvolvimento e aplicação de uma oficina criativa com o objetivo de inspirar o despertar de um novo modo de projetar no design, mais sustentável e biocêntrico. Para isso foi feita uma pesquisa experimental que propôs a junção do projetar em design com as perspectivas ecológicas e futuroológicas, tais perspectivas retiram o ser humano do centro das discussões e colocam o Planeta Terra nesse local de destaque. A pesquisa se deu a partir do estudo de autores como Thierry Kazazian, Ailton Krenak e Johan van Lengen e teve como resultados uma série de reflexões práticas sobre as questões biocêntricas e futurologias.

Palavras-chave: Design; Sustentabilidade; Biocentrismo.

Abstract

This is about the development and implementation of a creative workshop aimed at inspiring a new way of designing in design that is more sustainable and biocentric. For this, an experimental research was conducted that proposed the integration of design with ecological and futurological perspectives that remove humans from the center of discussions and place Planet Earth in this prominent position. The research began with the reading of Thierry Kazazian, Ailton Krenak, and Johan van Lengen and resulted in a series of practical reflections on biocentric issues and futurologies.

Keywords: Design; Sustainability; Biocentrism.

1. Introdução

Este artigo traz o relato de uma pesquisa experimental desenvolvida na Universidade de Brasília. Nela foi proposta a junção do projetar em design com as perspectivas ecológicas e futurologicas, tais perspectivas retiram o ser humano do centro das discussões e colocam o Planeta Terra nesse local de destaque. Aborda-se uma perspectiva histórica na qual o Design, como disciplina impulsionada pela revolução industrial, operou como ferramenta para a tradução de um fazer mais artesanal e manufaturado, para uma produção industrial e de larga escala, desta forma, entendemos que o design foi um dos agentes responsáveis pelas consequências extrativistas e de controle subjetivo. Além do recorte histórico, como referencial teórico, foi abordado o Design ontológico ¹ e a busca por perspectivas e práticas inovadoras com base na proposição de pluriversos e suas possibilidades para pensar cenários futuros.

A partir do delineamento teórico descrito acima, foi organizada uma oficina criativa e seu respectivo material visual descrevendo o processo. Tal oficina operava como uma base experimental e especulativa com objetivo de propor formas de repensar o projetar e pensar futuros com foco no planeta e na coexistência entre espécies (animais e vegetais). Saindo portanto da métrica do desenho industrial, ou design focado na indústria, bem como da métrica do design focado no usuário e assim passar a uma perspectiva projetual planetária e conectiva.

Sendo assim, o trabalho nasceu dos seguintes questionamentos: O que queremos ser no futuro? Como queremos viver? para onde foi a natureza? e como o Design pode colaborar como agente de mudança?. Buscou-se alcançar pessoas com as mesmas inquietudes, com potencial de agir modificando cenários futuros, bem como despertar aquelas que nunca tiveram a oportunidade de refletir sobre essas questões.

É Uexküll (2003, p. 19) quem, por meio da teoria do Umwelt, permite compreender a relação entre os seres vivos, o tempo e o ambiente. Para ele, o passado é aquilo que o ser vivo já conseguiu interagir e guarda uma espécie de memória, o presente é o tempo gasto para a compreensão dos signos e sistemas de signos presentes em um ambiente e o futuro é aquilo que a mente viva ainda não decodificou. Entende-se como mente viva o processar de informações por um dado organismo, não se resumindo portanto à mente humana.

Quando somamos a compreensão de futuro dada por Uexküll, é possível compreender que ele se dá por especulações possíveis sobre as reações e relações entre vivos e ambiente e com essas especulações é possível traçar estratégias. Ainda sob uma perspectiva semiótica e informacional, é possível compreender que por economia de energia, muitas vezes se percorre os caminhos já dados, se mantém o hábito em processos já vividos. Por outro lado, enquanto sujeitos da filosofia compreende-se que o futuro de forma alguma está pronto, ele é diversificado e plural, não existe nada definido sendo assim infinito.

Entretanto, como é discutido no livro “ideias para adiar o fim do mundo” do doutor honoris causa Ailton Krenak, existe um sintoma colonizatório de que se deve levar a luz do “progresso” por meio da civilização, tal pensamento esse que guia grande parte do curso da nossa história e ainda influencia grande parte das decisões de hoje e também foi o que nos trouxe até onde estamos, nessa busca incessante por “se desenvolver”.

Logo, a pesquisa irrita e fricciona os métodos e processos antropocêntricos ² e busca pensar como o Design pode aprender com outras esferas de conhecimento, acadêmicos ou não. Como o design pode propor novos caminhos a partir desse aprendizado, em vez de soluções. Como pensar de modo lúdico e pedagógico para que o foco deixe de ser o antropocêntrico e passe a ser Biocêntrico ³.

Colocar o planeta Terra como o foco do projeto traz um novo olhar para o que vem sendo feito, quais recursos vêm sendo usados e principalmente qual é o objetivo de trazer algo novo ao mundo. Desta forma, compreender o *modus operandis* do planeta, seus ciclos,

funcionamentos e “auto fazimento” devem ser o norte para um melhor projetar, nessa perspectiva o designer projeta não para si, não com o foco específico no usuário ou na criação de necessidades humanas como fabricante infinito de consumo, mas sim, integra-se ao ambiente potencializando a partir do conhecimento do sistema mundo, que os processos de vida se desenvolvam de modo integrado. Afirmado assim, a necessidade de olhar com mais atenção para como vem sendo escrita nossa história e mudando a perspectiva atual para o alcance do discernimento de que nossa riqueza está em ser natureza e, claro, levantar o entendimento de que não existe uma única visão do que virá a acontecer, sendo de responsabilidade do Design se manter aberto e moldável para adaptações ou até mesmo mudanças de curso ao longo de seu processo metodológico.

Para onde foi a natureza? e o que sonhamos para o Futuro?

Debater as questões acerca do "déficit" de natureza que estamos tendo nesses últimos anos e como esse fato diminui nossas referências naturais e conseqüentemente limita nossos processos criativos permite despertar para uma virada de chave ou a construção de um pensamento disruptivo. Nada acontece na Natureza antes do seu tempo, os ciclos são respeitados e o funcionamento assim se torna perfeito. Não temos que acelerar nossos ciclos sem motivo também. Pensar essa integração para os processos em Design traz à tona também pensar os direitos da Natureza e refletir sobre as questões que são levantadas por Alberto Acosta como na citação a seguir.

Os Direitos Humanos e os Direitos da Natureza, que articulam uma “igualdade biocêntrica”, sendo analiticamente diferenciáveis, se complementam e transformam em uma espécie de direitos da vida e direitos à vida. É por isso que os Direitos da Natureza, imbricados cada vez mais com os Direitos Humanos, instam a construir democraticamente sociedades sustentáveis a partir de cidadanias plurais pensadas também desde o ponto de vista da ecologia (ACOSTA, 2016, p.140).

O termo ecologia, conforme abordado por ACOSTA, constitui-se não apenas na disciplina ou no estudos dos aspectos da natureza, mas sim em uma perspectiva sistêmica na qual o funcionamento de um dado bioma dialoga e interfere em outro, deste modo é impossível pensar o homem apartado do seu meio de vida bem como permanecer na ilusão de que as ações dos humanos não reverberam e o modificam o funcionamento do planeta. A seguir elenca-se o conjunto de ações sutis de sensibilização para esta relação humano-natureza por meio de uma metodologia experimentada na oficina do Design Descalço.

Procedimentos Metodológicos

Inicialmente a oficina Designer Descalço foi baseada na experiência de leitura do livro “Manual do arquiteto descalço”, de Johan van Lengen. Lengen (2002) propõe uma série de iniciativas biocentradas para a proposição de uma arquitetura muito mais do que sustentável, uma arquitetura em diálogo com a natureza e a capacidade de reposição dos recursos naturais.

Após uma leitura crítica de Lengen (op. cit), compreendemos que não se pode mudar o mundo e a forma de pensar das pessoas apenas com recomendações feitas por um manual ou uma nova metodologia. Compreender essa dinâmica entre o que se sugere e o que se faz realmente foi a primeira etapa de viabilização desse processo.

O segundo passo foi a ampliação para a visão de que em um mundo onde a informação e a desinformação são tão difundidas, a pauta do meio ambiente acaba sendo tratada muitas vezes como menos importante ou “exagerada” e o objetivo desse projeto como citado anteriormente não é impor pensamentos e sim gerar reflexões que permitam com que os indivíduos desenvolvam suas próprias visões e conclusões acerca do que será levantado. Tal fato direcionou a busca de uma forma diferente de inspirar e conectar pessoas para que a partir disso essas possam se sensibilizar para a pauta ambiental.

O caminho encontrado para seguir esse trajeto foi o desenvolvimento de uma oficina pedagógica, detalhada a seguir.

Oficina pedagógica

A oficina criativa do Designer descalço é uma proposta de ação coletiva que visa levantar a pauta do projetar para o futuro do planeta de forma imersiva e pedagógica através de atividades que ocorreram em diferentes espaços de forma integrativa entre os participantes para que se sentissem parte do processo de criação e construção.

A ideia foi fazer com que os participantes saíssem com reflexões acerca do tema biocentrismo e percebessem que são parte da natureza e não algo alheio a ela, além de intencionar que as reflexões fossem críticas e que produzissem mudanças no modo como pensamos o projetual e suas lógicas no campo do design. Para isso foram utilizadas ferramentas de Design de serviço (dentro das atividades na oficina) como *Design Thinking* e outros artifícios que possibilitasse e auxiliassem na reconexão dos participantes com o planeta.

A oficina também teve como foco aproximar pessoas que trabalhem com Design ou não, mas que tivessem interesse em compreender e se abrir para uma forma diferente de pensar e projetar, para que no final do processo houvesse uma sensibilização em todos aqueles que tivessem participado de alguma forma das oficinas.

Estratégias metodológicas:

A escolha da realização de uma oficina se deu pela sua eficiência em unir teoria e prática, ou seja, a oficina proporciona aos participantes situações concretas, baseadas no tripé:

1. Sentir/Inspirar - Perceber o problema e identificar a questão foco.
2. Pensar - Pesquisar, analisar e discutir o problema cientificamente (ou criativamente).
3. Agir - Criar, recriar e propor.

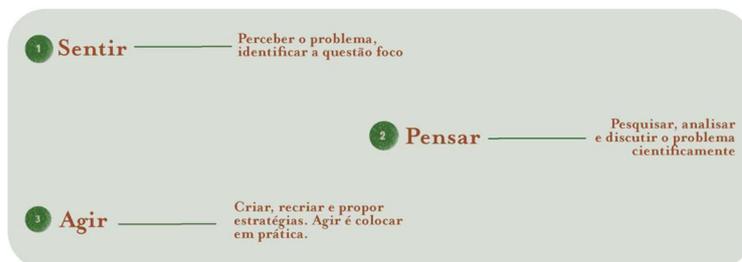


Figura 1: infográfico dos pilares metodológicos. Fonte: elaborado pelos autores.

Nessa primeira etapa, foi proposto o desligamento dos telefones e solicitado que todos apresentassem e respondessem a pergunta “para onde foi a natureza?”. Logo após todos falarem um breve resumo da pesquisa era apresentado e posteriormente era exposto a eles o vídeo “MAN”⁴ de Steve Cutts para um maior impacto visual sobre o tema.

Na segunda etapa foi proposta uma atividade que auxiliou os participantes a usar o lado direito do cérebro (mais conectado com sensorial, emocional e artístico). O mecanismo escolhido foi o da escrita criativa, que consistiu em 3 etapas na quais os candidatos (que já tinham sido condicionados ao foco ambiental na primeira etapa) escreviam em fluxo de pensamento.

Na terceira e última etapa, foi solicitado que eles entrassem em contato com os vários materiais que tinham diferentes texturas e cores que estavam sendo expostos no centro do espaço para que os participantes pudessem iniciar, como resultado prático do processo reflexivo do qual eles eram imersos, a montagem de painéis visuais que foram chamados de “mapa dos sonhos”. O intuito e a instrução era de que ele representasse o que eles queriam para o futuro do planeta como projetistas, e o nome do mapa seria aquele que eles chegaram ao final do exercício da segunda etapa.

Após o encerramento de todos, foi feita uma rodada de apresentações dos mapas em que o posicionamento inicial, sobre a relação com a natureza de quase todos os participantes mudou consideravelmente.



Figuras 2, 3 e 4: Fotos dos participantes e de alguns dos painéis que foram desenvolvidos na oficina aplicada no Dia D. Fonte: elaborado pelos autores.

Aplicações e Resultados

A oficina foi realizada em diferentes eventos e contextos, como por exemplo no dia D (recepção dos calouros do curso de Design da Universidade de Brasília) e na semana universitária (semuni UnB 2022).

A partir das apresentações dos alunos foram feitas uma análise de suas falas (pré e pós oficina) e de seus painéis (que possuem registro autorizado) para pensar a reflexão acerca de algumas das perguntas que foram incitadas pela pesquisa e que serão apresentadas a seguir.

1- O que queremos para o futuro?

“Nosso tempo é especialista em criar ausências: do sentido de viver em sociedade, do próprio sentido da experiência da vida. Isso gera uma intolerância muito grande com relação a quem ainda é capaz de experimentar o prazer de estar vivo, de dançar, de cantar.(...) O tipo de humanidade zumbi que estamos sendo convocados a integrar não tolera tanto prazer, tanta fruição de vida. Então, pregam o fim do mundo como uma possibilidade de fazer a gente desistir dos nossos próprios sonhos. E a minha provocação sobre adiar o fim do mundo é exatamente sempre poder contar mais uma história. Se pudermos fazer isso, estaremos adiando o fim.”(KRENAK, 2019, p.13)

Como é dissertado por Ailton Krenak na citação acima, trabalhar com o futuro implica a crença de que as soluções para os problemas do mundo estão não apenas em nós como

indivíduos, mas na sociedade como um todo. Durante a experiência, foi notável a falta de esperança das pessoas, evidenciada por um vazio existencial, mesmo entre aqueles com privilégio social.

Muitos participantes se sentiam desconectados do planeta e suas criatividade eram limitadas e afetadas pela repetição de padrões diários. Antes da experiência, muitos expressavam descrença no futuro não só do Design mas de suas vidas como um todo, refletindo uma cultura que desencoraja sonhos coletivos.

Como Ailton Krenak sugere, somos incentivados a abandonar nossos sonhos em prol de uma visão individualista e tecnológica do futuro. Questionar o futuro é, indiretamente, questionar nossos próprios sonhos. A oficina de processos criativos, assim, se tornou uma ferramenta para reacender sonhos e produzir sentido, provocando reflexões profundas sobre o que desejamos para o futuro e principalmente como vamos nos posicionar dentro da área de atuação do Design frente aos desafios ambientais e sociais que estamos enfrentando.

2- Como queremos viver?

Pensar em alternativas de organização social e de vida é desafiador diante da realidade dual atual. A pressa e a ansiedade das gerações contemporâneas dificultam a reflexão sobre o futuro e os sonhos individuais. O design, em suas diferentes formas de atuação, emerge como ferramenta para instigar essas reflexões e questionar padrões estabelecidos.

É necessário avaliar se as práticas e soluções propagadas estão verdadeiramente beneficiando a sociedade e sua relação com o planeta. A pergunta "Como queremos viver?" abre espaço para múltiplas respostas, mas é crucial colaborar para que as pessoas possam refletir sobre elas. O design tem o potencial de ser um catalisador de sonhos, contribuindo para a evolução coletiva e individual.

3 -Para onde foi a natureza?

A coexistência é o princípio da vida.
(KAZAZIAN, 2009, p.59)

Talvez essa tenha sido a principal pauta levantada a todos aqueles que tiveram contato com o experimento que foi essa pesquisa, esse questionamento que inicialmente era algo irônico se mostrou ser muito mais relevante do que era imaginado.

Em um pensamento biocêntrico deveríamos ser pequenos trabalhadores em prol da melhoria desse mundo, das mais diversas formas. Ao longo das oficinas percebemos que a utilização das ferramentas, já existentes e não mirabolantes, de Design foram suficientes para fazer com que um grupo de pessoas ao final do processo relatassem que nunca tinham parado para pensar em algo tão óbvio mas que agora isso seria parte presente das suas pesquisas dentro do projetar em design, ou simplesmente dissessem que o processo fez com que elas se conectarem consigo mesmas. Se ver natureza se inicia em se conectar consigo mesmo, pois nós somos natureza, e isso implica numa mudança significativa de como trabalhamos como classe, uma vez que passamos a ter um foco não unicamente humano mas pensando no todo e de forma mais sistêmica.

4- Como o Design pode colaborar como agente de mudança?

A diversidade do Design oferece uma infinidade de respostas para a pergunta sobre como queremos viver. Uma abordagem manual (que utilizava materiais que foram descartados ou que vinham da própria natureza como flores e folhas), em meio à era da tecnologia, foi uma escolha

adotada para reavivar os sentidos e desafiar visões deterministas do futuro o que por sua vez se mostrou promissor e auxiliou a manter o foco dos participantes no processo.

O Design possui o poder de transmitir mensagens, por meio de signos e seus significados, que podem influenciar positiva ou negativamente a sociedade, conectando diferentes vertentes para visualizar futuros diversos.

A oficina criativa do designer descalço exemplifica como pequenas ações podem despertar reflexões e conexões com a natureza, isso se torna crucial numa conjuntura de escassez de tempo para pensar e refletir. A discussão sobre ecologia e biocentrismo é urgente, destacando a necessidade de repensar nossa relação com o planeta. O papel do Design é provocar mudanças de pensamento e agir como agente de transformação para um futuro coletivo sustentável. Essa transformação requer uma reeducação da classe e uma visão mais holística e conectada com o todo.

Considerações finais

Dentre todos os caminhos que poderiam ter sido escolhidos para essa pesquisa, foi optado por tentar fugir do tradicionalismo, ou talvez seja mais correto dizer que foi optado por seguir uma visão alternativa do que é Design e como ele possui uma potência que vai muito além da produção de peças gráficas e de produto, mas também como um mecanismo de conexão e reconexão. É importante ressaltar que o que pode ser interpretado como uma “falta de rigor acadêmico” se deve a intenção de tornar a linguagem mais acessível possível para todos aqueles que tiverem contato com a pesquisa, um estudo que não pode ser compreendido por não acadêmicos não faz sentido na visão de mundo que se é proposta neste estudo.

É importante recapitular aqui que toda a "crítica" ao Design feito somente focado no usuário humano não teve com a intenção de desmerecer ou diminuir a importância do mesmo dentro dos processos de Design, muito menos de sugerir uma regressão tecnológica, mas sim para poder ampliar e melhorar a vida das pessoas, entender que somos parte de um todo e podemos nos inter-relacionar de modo a melhorar como nós tratamos o planeta é, conseqüentemente, melhorar como as coisas estão para nós mesmos. O adoecimento da Terra é o nosso adoecimento também.

Acreditando assim que se existisse uma resposta fechada para a pergunta que iniciou essa reflexão não seria necessário sequer está debatendo sobre isso, o que se é posto como conclusão é que é possível fazer diferente, pensar diferente, ser diferente não só como Designer mas como indivíduos que estão em uma sociedade que se torna cada dia mais adoecida. O que foi levantado em toda a pesquisa foi a experimentação de possibilidades, o questionamento dos modelos atuais de projeto que temos majoritariamente nos tempos atuais e principalmente o foco que se é colocado nas produções atuais.

O trabalho partiu do pressuposto de que ver o projetar com uma perspectiva biocêntrica é um dos pilares para a sensibilização de pessoas e mudança de comportamentos e tudo isso se deve a uma crença nos processos de educação, sem mudar nossa forma de aprender e educar dentro do Design nada é possível, e por isso, acredito que se faz necessário a continuidade de debater as questões abordadas aqui posteriormente para que assim possamos compreender quais magnitudes um projeto como esse poderia tomar.

Notas:

1. O Design Ontológico é uma disciplina do design focada no desenvolvimento humano através da experiência e no desenvolvimento da experiência através do seu humano. (Anne-Marie Willis, Tony Fry, Escobar, Fernando Flores.)

2. Que considera a criação como feita exclusivamente para o homem.
Relativo ao antropocentrismo. "**antropocêntrico**", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa
3. A Ética Biocêntrica é aquela centrada na vida independente de categorizações, abrange todos os seres vivos, expandindo, portanto, para além do critério da senciência, de maneira a asseverar que todo vivente tem valor em si, intrínseco/inerente, e não mero valor instrumental. "*The deep ecology movement principles specifically emphasize respect for the intrinsic worth of all beings (from microbes to elephants and humans)*", sublinha Alan Drengson (2010, p. 27).
4. MAN, foi criada por Steve Cutts se trata de uma animação criada no Flash e After Effects examinando a relação do homem com o mundo natural.

Referências:

[1] ACOSTA, Alberto. O bem viver; 1ª edição; Autonomia Literária, 2016.

[2] CUTTS, Steve. MAN; Youtube, 2012. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=WfGMYdaICIU>

[3] ESCOBAR, Arturo. Habitability and design: Radical interdependence and the re-earthing of cities; Department of Anthropology, 301 Alumni Building, University of North Carolina, 2020.

[4] ESCOBAR, Arturo. Contra o Terricídio, Colômbia, Design Conference, 2020.

[5] HEIRA, Henrique, BRANDALISE, Isabella. Pata Design, Brasília, Estereográfica, 2019.

[6] KAZAZIAN, Thierry. Haverá a idade das coisas leves, São Paulo, is 2ª edição, Editora Senac São Paulo, 2009.

[7] KRENAK, Ailton. Ideias para adiar o fim do mundo, São Paulo, Companhia das Letras, 2019.

[8] VAN LENGEN, Johan. Manual do Arquiteto Descalço; Rio de Janeiro, Edições: Casa sonho; 2002.

[9] UEXÜLL, T. "A teoria da Umwelt de Jakob von Uexüll" in Revista Galáxia, São Paulo: PUCSP, Nr. 7, pp. 19-48, abril 2004.