

EXPERIÊNCIA PROJETUAL JANELAS POLIFÔNICAS

POLYPHONIC WINDOWS DESIGN EXPERIENCE

Claudia Palma da Silva¹

Ana Paula Silveira dos Santos²

Carlo Franzato³

Resumo

O processo de construção de cenários ocupa uma posição central no design estratégico. Frequentemente, é praticado quando tal abordagem metodológica direciona-se para a procura da inovação social e cultural. Este artigo tem como objetivo propor um modelo metodológico que colabore para a elaboração de processos de construção de cenários orientados à produção de visões alternativas para a sociedade. Para tanto, descreve-se e se discute o processo de construção de cenários “Janelas Polifônicas”, elaborado por um grupo de designers pesquisadores nos primeiros meses da pandemia de Covid-19. Os cenários apresentados são resultados de um processo projetual de design a partir da crítica sobre a realidade enfrentada em tal ocasião. A atividade projetual planejada e desenvolvida pelo SeedingLab, laboratório de design estratégico da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS) exigiu adaptações para um trabalho realizado durante o período de distanciamento social imposto pela pandemia enfrentada e exigiram um esforço na busca por ferramentas, métodos e recursos.

Palavras-chave: design estratégico; cenários; utopia; polifonia; inovação social e cultural.

Abstract

The scenario building process has a central position in strategic design, especially when such a methodological approach is directed towards social and cultural innovation goals. The goal of this paper is to propose a model for the development of scenarios aimed at elaborating alternative visions for society. To this end, it describes and discusses the “Polyphonic Windows” design experience, developed by a group of designers in the first months of the Covid-19 pandemic. The scenario presented is the result of a design process based on the criticism of the reality faced on that occasion. The design activity planned and developed by SeedingLab, a strategic design laboratory at the University of Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS) required adaptations for work carried out during the period of social distancing imposed by the pandemic faced and demanded an effort in the search for tools, methods and appropriate resources.

Keywords: strategic design; scenarios; utopia; polyphony; social and cultural innovation.

¹ Doutora, UNISINOS, Porto Alegre, RS, Brasil. claudiapalmadasilva@gmail.com; ORCID: 0000.0001.8451.1200

² Mestre, UNISINOS, Porto Alegre, RS, Brasil. anapsilveira@edu.unisinos.br; ORCID: 0000.0001.9066.0528

³ Doutor, PUC-Rio, Rio de Janeiro, RJ, Brasil. carlofranzato@puc-rio.br; ORCID: 0000.0001.7666.7037

1. Introdução

O processo de construção de cenários é característico dos processos de design estratégico, desenvolvidos tanto em empresas e organizações formalmente estabelecidas (CELASCHI; DESERTI, 2007; MORAES, 2010) quanto em coletivos que se reúnem no escopo de causas socioculturais e artísticas (MANZINI; JÉGOU, 2003). Nesse segundo campo de prática, de acordo com Manzini e Jégou (2010), os designers podem optar por processos de construção de cenários orientados a, pelo menos, duas finalidades: (a) proposição de soluções para problemas contingentes (MANZINI; JÉGOU, 2010); ou para (b) exploração de de visões alternativas para a sociedade. Este trabalho tem como objetivo propor um modelo metodológico que colabore na elaboração de processos do tipo (b). Já existem elaborações desse tipo (DUNNE; RABY, 2013) e o que diferencia a proposta aqui apresentada é seu embasamento em dois conceitos centrais, ou seja, a utopia como força motriz da imaginação (FOUCAULT, 1991; SILVA; BENZ; FRANZATO, 2019) e a polifonia como operador metodológico que evidencia e valoriza a diversidade e a pluralidade dos sujeitos envolvidos no processo de construção de cenários (SILVA, 2020).

O trabalho apresenta o processo de construção de cenários elaborado na experiência projetual “Janelas Polifônicas”, justamente orientado à proposição de visões alternativas para a sociedade e embasado nos conceitos recém-citados. O processo foi realizado durante o período de distanciamento social ocasionado pela pandemia de Covid-19, no sul do Brasil, entre março e junho de 2020. Essa atividade foi planejada e desenvolvida pelo SeedingLab, laboratório de design estratégico da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). Por meio de narrativas audiovisuais, foram colocadas em evidência distintas realidades, visões de mundo, sentimentos e percepções de sujeitos que enfrentavam este momento tão incerto e peculiar. Entendemos que, ao representar essas realidades por meio de cenários, também as ressignificamos.

2. Processo de Construção de Cenários, Utopia e Polifonia

A conjuntura pandêmica que vivenciamos assola a humanidade, e as relações homem-natureza, indivíduo-sociedade e sujeito-cultura são reorganizadas, criticadas e transformadas. Os cenários, como metodologia de design estratégico, podem fazer ver e sentir transformações como essas (ZURLO, 2010). Projetar por cenários requer sensibilidade e imaginação, é um ato de especulação, criação e proposição de sentidos para a sociedade que atua na construção de novas narrativas que representam as realidades emergentes (SILVA; BENZ; FRANZATO, 2019).

Ao dedicar-se ao estudo das estratégias, o design estratégico disponibiliza o pensamento projetual para uma ação transdisciplinar, capaz de conectar pontos de vista diferentes, de tecer narrativas e de tensionar os esforços dos diversos atores envolvidos rumo a uma inovação situada nos horizontes da produção simbólica (FRANZATO *et al.*, 2015; SILVA, 2020; ZURLO, 2010). De acordo com Mauri (1996), o *projeto da estratégia* decorre do emaranhado dos diversos processos da ação transdisciplinar mencionada anteriormente, de forma tal que a estratégia é compreendida como resultado desse esforço coletivo. O *design estratégico* é a contribuição específica do design nesse emaranhado, do agir projetual expressado pelos designers e pelos demais atores envolvidos, ou seja, pelo sujeito transpessoal que toma lugar na realização do projeto da estratégia. Logo, trata-se de um design que conecta e articula os diferentes saberes pelo viés da estratégia, da ação projetual,

das relações que se constituem e da rede que venham a estabelecer. Franzato *et al.* (2015) salientam a oportunidade que a prática do design estratégico — tendo, no seu cerne, o processo de construção de cenários — possa orientar a ação projetual em direção à inovação social e cultural e à sustentabilidade.

Na busca por projetar cenários que favoreçam a imaginação e a produção de sentido, convocamos a utopia. Imaginar e propor aquilo que pode vir a ser, segundo Silva (2020, p. 73), corresponde a "uma operação lógica de natureza abduativa que não encontra inferências contidas nas próprias premissas, como a dedução, nem confirma inferências pela experimentação, como a indução". Nesse sentido, concordamos com Reyes (2015, p. 97) quando explica que o design "utiliza cenários futuros para evidenciar os conflitos presentes, a partir do reconhecimento das limitações atuais frente às novas mudanças — ou seja, o futuro é visualizado e projetado para ver o presente, suas tensões e conflitos". Não se trata de inferências e predições sobre o futuro, mas uma operação sobre a realidade. E, ainda, "para nós, os futuros não são um destino ou algo a ser almejado, mas um meio para auxiliar o pensamento imaginativo" (DUNNE; RABY, 2013, p. 14).

Nessa compreensão que estreita a relação entre os processos de construção de cenários e a imaginação, o conceito de utopia pode ser considerado um operador metodológico para a inserção e a promoção da imaginação nesses processos. As utopias possuem a força de transpor quem as concebe e experiencia do real para o imaginário, ou seja, para um espaço da imaginação em que é possível sonhar, pensar o impensável, contestar (FOUCAULT, 1991). Por isso, necessitamos de utopia na crise pandêmica que a humanidade começou a viver em 2020.

Frente aos desafios sem precedentes impostos pela Covid-19, ademais, faz-se necessário romper a visão unívoca da realidade e dar voz aos anseios e desejos da sociedade. A polifonia, termo que intitula essa experiência, é um conceito bakhtiniano que se caracteriza pelas diferentes vozes presentes em uma narrativa. É compreendida como uma visão de mundo e está relacionada à linguagem, associada a heterogeneidade enunciativa (BAKHTIN, 1992; BRAIT, 2009). Segundo Canevacci (1997), quando operamos com vozes múltiplas e dissonantes, vozes que convivem, entrelaçam-se e se relacionam sem se contraporem umas às outras. Admitimos uma voz imbricada pela outra na diversidade e na pluralidade de sujeitos que agregamos ao projeto. Sendo assim, o cenário polifônico dá vozes a muitas vozes.

A metodologia de design escolhida para lidar com um contexto tão incerto e peculiar foi o projeto por cenários, uma metodologia que nos permite construir novas narrativas sobre as realidades que se sobressaem sobre a narrativa da normalidade pré-pandêmica. Se há a compreensão de que cenários são visões de realidade que nos permitem criar oportunidades para projetar e, conseqüentemente, condições para metaprojetar outras realidades distintas, temos, nessa metodologia, um campo fértil para a construção de projetos por cenários. Projetar por cenários, no design, permite o desenvolvimento de um processo mais livre, no qual a atividade de projeção é suportada tanto nas diferenças e no contraditório quanto nas realidades assim como se apresentam.

Nesse horizonte, Zindato (2016, p. 14) contribui com a ideia de cenários como algo complexo e articulado: "um conjunto de condições possíveis ou transformações que afetam o domínio em consideração". Em sua ampla visão de tratar cenário, interessa-nos a aproximação da perspectiva manziniana, que o enfrenta "no sentido de um artefato comunicativo produzido para promover o diálogo social sobre o que fazer; em outras palavras, sustentar um processo mais eficaz de codesign" (MANZINI, 2017, p. 145).

3. Janelas Polifônicas – um Processo Metodológico

O processo de construção de cenários “Janelas Polifônicas” procurou operar em uma dimensão sensível, ampliando as vozes presentes nos discursos da sociedade no começo do período pandêmico, com o propósito de colocar em evidência sentimentos, anseios e desejos de uma diversidade e pluralidade de sujeitos que enfrentavam o distanciamento social. Para tanto, o processo em análise, inspirado nos conceitos de utopia e polifonia, envolveu práticas comuns no design estratégico com práticas artísticas próprias da fotomontagem.

O processo se diferencia dos processos de construção de cenários normalmente praticados no design estratégico por ter sido desenvolvido completamente a distância, com o uso de ferramentas que permitissem o trabalho colaborativo remoto, síncrono e assíncrono. Trata-se de plataformas e aplicativos amplamente difusas no home office ou mais voltadas ao projeto, especificamente, ao seu gerenciamento e à edição de imagens (visuais e sonoras). A Figura 1 resume as ferramentas usadas ao longo do processo de construção de cenários.

Figura 1: Ferramentas de trabalho remoto

FERRAMENTAS DE COMUNICAÇÃO SÍNCRONA	 
FERRAMENTAS DE COMUNICAÇÃO ASSÍNCRONA	   
FERRAMENTA DE GERENCIAMENTO	
FERRAMENTAS DE EDIÇÃO DE IMAGENS VISUAIS E SONORAS	   
FERRAMENTA DE ESCRITÓRIO	    
REPOSITÓRIOS	 
SEEDING	     

Fonte: <http://unisinus.br/seedinglab/biblioteca/apresentacoes/>

O modelo processual para a realização da atividade envolveu cinco etapas: (1) observação e coleta de imagens em redes sociais; (2) entrevistas com coleta de áudios via *WhatsApp*; (3) fragmentação das imagens coletadas; (4) a montagem dos cenários; e (5) *seeding*, com a disseminação dos cenários em redes sociais e projeção em fachadas de prédios na cidade de Porto Alegre. A Figura 2 apresenta a síntese do processo projetual.

Figura 2: Processo projetual

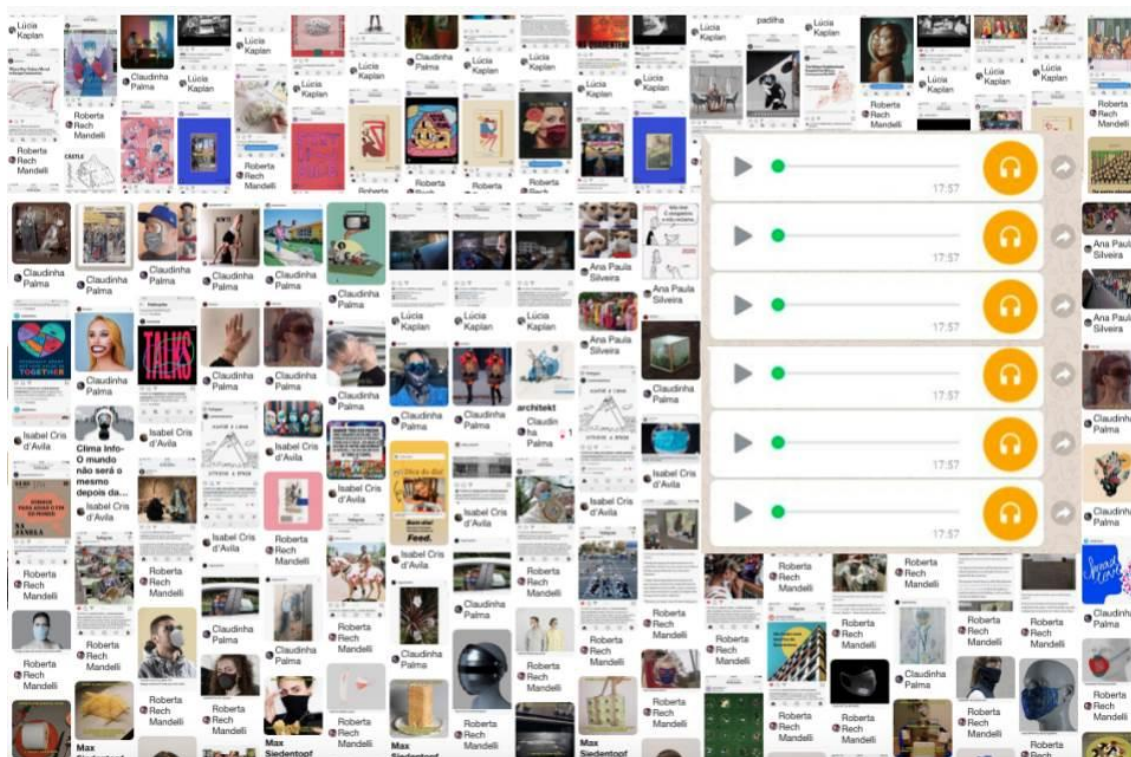


Fonte: <http://unisinios.br/seedinglab/biblioteca/apresentacoes/>

Durante a primeira etapa, realizada entre abril e maio de 2020, mais de 500 imagens foram coletadas nas redes sociais Instagram, Facebook, Twitter e Pinterest. Essas imagens foram produzidas pelos indivíduos que enfrentavam a pandemia, representando as tensões, os medos e anseios da sociedade em geral. Essa observação da realidade e coleta de imagens tiveram inspiração etnográfica e procuraram observar as narrativas produzidas sobre a pandemia e sobre o distanciamento social, os consensos e os dissensos impostos pela pandemia.

Na segunda etapa, 32 sujeitos foram interrogados, através do aplicativo WhatsApp, com a pergunta: "Se você pudesse gritar algo da sua janela, e o mundo inteiro pudesse escutar, o que seria?". A intenção, com essa pergunta, foi ouvir os anseios e sentimentos desses sujeitos a partir da metáfora da janela, uma vez que, durante o mesmo período, muitas manifestações ocorriam nas janelas de todo o país, como os "panelaços" ou os aplausos dedicados aos operadores da saúde. Ademais, em uma dimensão simbólica, a metáfora da janela representa a abertura da intimidade do sujeito em um percurso que envolve a relação casa-mundo e coloca em dialogia sujeito-multidão. A escolha desses participantes foi aleatória dentro da rede de contatos do WhatsApp das designers envolvidas no projeto, pois, no entendimento delas, cada sujeito enfrenta o distanciamento social de forma tão única que não seria necessário escolher determinados perfis sociais com base, por exemplo, na idade, no sexo ou na profissão. A coleta de imagens e áudios está representada na Figura 3.

Figura 3: Coleta de imagens e áudios



Fonte: <http://unisin.br/seedinglab/biblioteca/apresentacoes/>

A terceira etapa aconteceu em maio e junho de 2020 e consistiu em fragmentar as imagens visuais e sonoras coletadas⁴. Entendemos que a fragmentação amplia o espaço interpretativo, operando com sistemas diversos de significação. Os fragmentos visuais estão representados na Figura 4.

4 Crédito das principais imagens fragmentadas:

- CONFORTE, Pedro. Perfil Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/pfconforte/>. Acesso em: 18 jul. 2020
- MARIOTTI, Walter. Perfil Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/waltermariotti>. Acesso em: 18 jul. 2022
- KOBRA, Eduardo. Perfil Instagram. Disponível em: <https://www.eduardokobra.com>. Acesso em: 18 jul. 2022.
- WEXLER, Glen. Perfil Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/glenwexlerstudio>. Acesso em: 18 jul. 2022.
- OLI, Andre. Perfil Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/andre.alves.oli>. Acesso em: 18 jul. 2022.
- LIEDKE, Lucas. Perfil Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/lucasliedke>. Acesso em: 18 jul. 2022.
- HERTER, Lucie. Perfil Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/lucie.herter>. Acesso em: 18 jul. 2022.
- McCLARAN, Alyson. The coronavirus outbreak around the world, in pictures. **The Telegraph**, Londres, 30 jun. 2020. Disponível em: <https://www.telegraph.co.uk/news/0/coronavirus-outbreak-world-uk-italy-spain-china-pictures>. Acesso em: 18 jul. 2022.

Figura 4: Fragmentos visuais



Fonte: <http://unisinis.br/seedinglab/biblioteca/apresentacoes/>

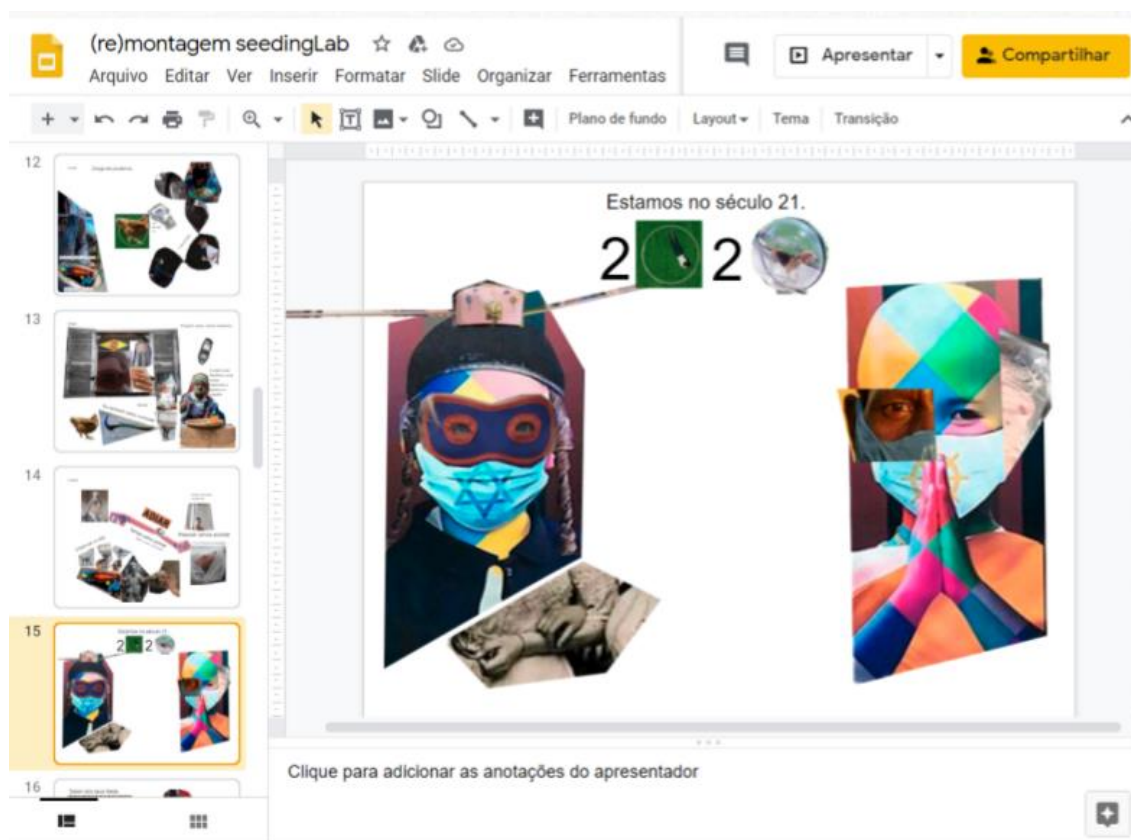
Em seguida, a quarta etapa, realizada em junho de 2020, foi a montagem dos fragmentos visuais e sonoros inspirada pelos princípios e técnicas da fotomontagem. Para tanto, os áudios foram mixados, e os sons, sobrepostos, com a intenção de apresentar, em novas narrativas, mais de uma visão de mundo, ampliando a polifonia. A montagem foi realizada pelos designers envolvidos na experiência de forma colaborativa e a distância, com o uso das ferramentas de escritório e de comunicação, conforme já apresentado na Figura 1.

Os fragmentos visuais, quando são montados e reorganizados em novas narrativas, passam a comportar novos sentidos figurados, ou seja, conotados. Para explicar a produção de sentido, deve-se retomar a semiótica conotativa de Barthes (2012), segundo a qual um sistema signifiante é constituído por um plano de expressão (E) e um plano de conteúdo (C). A relação estabelecida entre (E) e (C) é o processo de significação (R). Segundo Barthes:

Vamos supor que tal sistema ERC se torne, por sua vez, o simples elemento de um segundo sistema, que lhe será assim extensivo; estaremos às voltas com dois sistemas de significação imbricados um no outro, mas também desengatados, um em relação ao outro. (BARTHES, 2012, p. 113)

Desse modo, quando os fragmentos são montados, sistemas distintos são sobrepostos, tornando-se extensivos uns aos outros de tal modo que as imagens se tornam implicadas umas pelas outras, produzindo novos sentidos conotados. O processo de montagem está representado na Figura 5.

Figura 5: Montagem



Fonte: <http://unisinobr/seedinglab/biblioteca/apresentacoes/>

A quinta etapa foi a de disseminação, ou *seeding* (FISCHER; OSTWALD, 2002), processo que dá o nome ao laboratório que incubou o processo de construção de cenários, o SeedingLab. Os 18 cenários foram apresentados no site do SeedingLab⁵, no Instagram⁶ (Figura 6), no YouTube⁷ (Figura 8) e no Facebook⁸. Ainda, foram projetados em fachadas de prédios da cidade de Porto Alegre. A Figura 7 resume o alcance do processo de disseminação. Aponta-se que, durante os quatro primeiros meses de *seeding*, os cenários tiveram mais de 1 mil visualizações nas redes sociais.

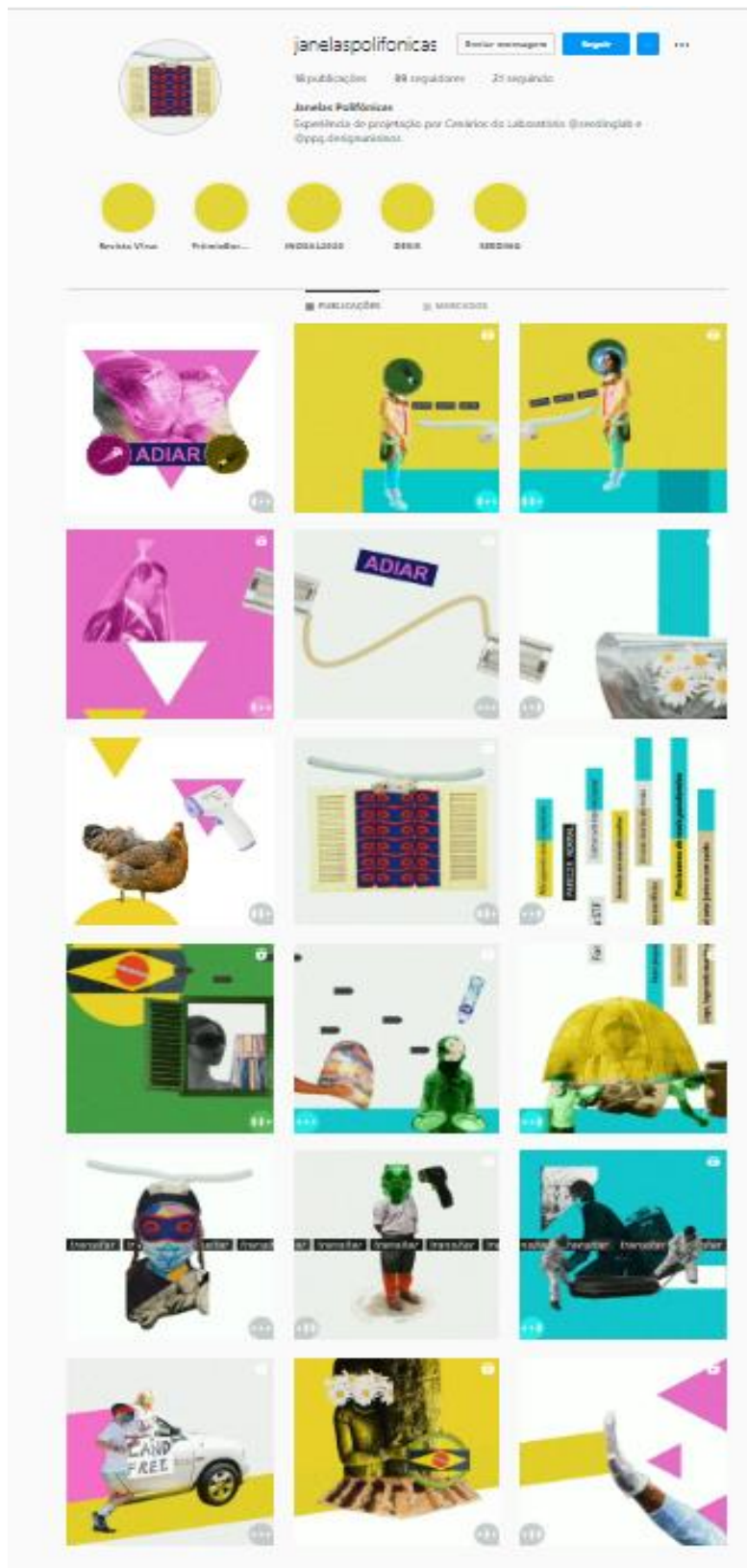
⁵ SEEDINGLAB. Site. Disponível em: <http://unisinobr/seedinglab/566-2/>. Acesso em: 18 jul. 2022

⁶ SEEDINGLAB. Perfil Instragram. Disponível em: <https://instagram.com/janelaspolifonicas>. Acesso em: 18 jul. 2022

⁷ SEEDINGLAB. Canal Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wUOKl0z2xL8>. Acesso em: 18 jul. 2022

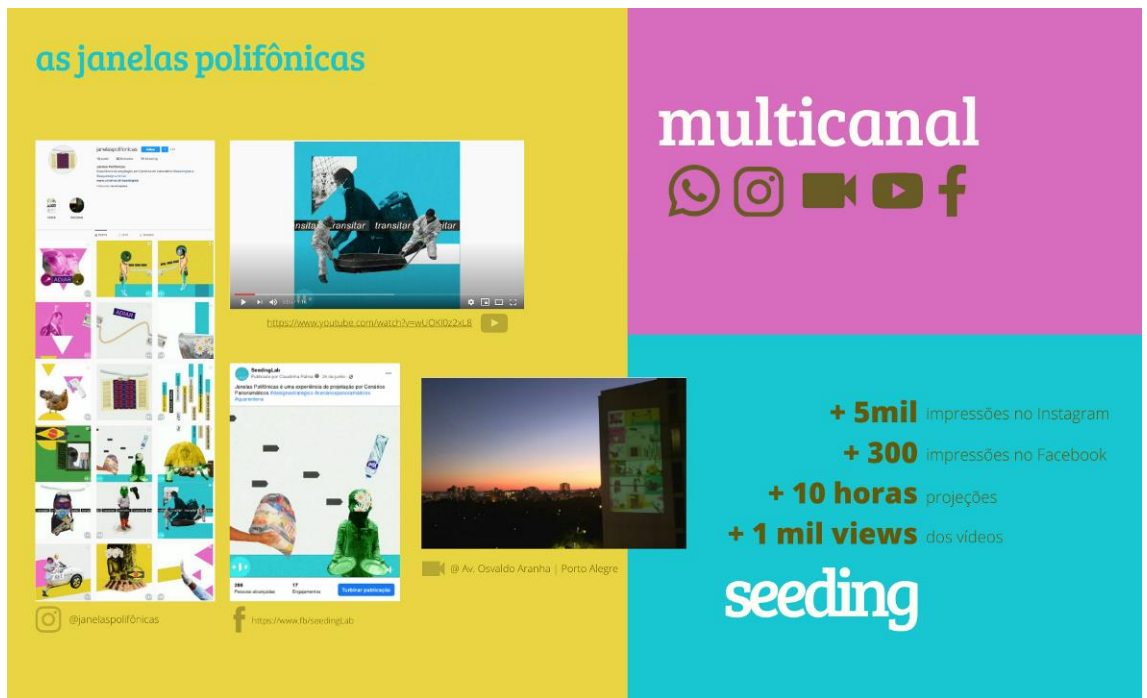
⁸ SEEDINGLAB. Página Facebook. Disponível em: <https://www.facebook.com/seedingLab>. Acesso em: 18 jul. 2022

Figura 6: Perfil no Instagram



Fonte: <https://www.instagram.com/janelaspolfonicas/>

Figura 7: Alcance da disseminação



Fonte: Elaborado pelos autores

Figura 8: Vídeo publicado no YouTube



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=wUOKI0z2xL8>

4. Considerações Finais

Consideramos que a atividade experimental resultou de um modelo projetual orientado por processos de design, artísticos e de significação no qual a perspectiva de futuro não está

cerceada pelos modelos prescritivos e normativos. Técnicas e ferramentas tradicionais de *workshops* presenciais foram adaptadas para que fosse possível trabalhar em tempo real em um contexto de distanciamento. Inferimos que a utopia é uma estratégia que favorece a criatividade e inventividade, pois produz efeitos de sentido sobre o real. Portanto, auxilia na transformação da realidade tal como a representamos. Ao produzir efeitos de sentido, pelo processo de significação, transformamos a realidade. A publicação desses cenários em múltiplas plataformas, digitais e analógicas, favorece a disseminação dessas narrativas e amplia o diálogo com a sociedade a partir de uma plataforma metaprojetual.

É relevante ressaltarmos que, mesmo de forma empírica, ao final da atividade experimental, quando os pesquisadores compartilharam e divulgaram o perfil Janelas Polifônicas nas múltiplas plataformas (site do SeedingLab, no Instagram, no YouTube e no Facebook), observamos um impacto de produção de efeito de sentido, seja pelo reconhecimento dos sujeitos em suas manifestações, seja pelo significado produzido tanto no âmbito individual quanto coletivo.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior — Brasil (CAPES) — Código de Financiamento 001. Carlo Franzato conta com o apoio da Bolsa de Produtividade em Pesquisa do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Agradece-se especialmente às designers participantes do processo: Izabela Padilha, Luana Fuentefria, Lúcia Kaplan, Marcia Regina Diehl, Roberta Mandelli, além das mesmas autoras do artigo. A atividade contou com a colaboração de Isabel d’Avila e Vitor Geuer.

Referências

- FISCHER, Gerhard; OSTWALD, Jonathan. Seeding, Evolutionary Growth, and Reseeding: Enriching Participatory Design with Informed Participation. In: BINDER, Thomas; GREGORY, Judith; WAGNER, Ina. (ed.). **PDC 2002 Proceedings of the Participatory Design Conference**. Malmö, Sweden, Malmö University, jun. 2002. pp. 135-143.
- BARTHES, Roland. **Elementos de semiologia**. São Paulo: Cultrix, 2012. 116 p.
- BAKHTIN, Mikhail. Os gêneros do discurso. In: BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1992. pp. 277-326.
- BRAIT, Beth. (org.). **Bakhtin: dialogismo e polifonia**. São Paulo: Contexto, 2009. 251 p.
- CANEVACCI, Massimo. **A cidade polifônica: ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana**. São Paulo: Studio Nobel, 1997. 262 p.
- CELASCHI, Flaviano; DESERTI, Alessandro. **Design e innovazione: strumenti e pratiche per la ricerca applicata**. Roma: Carocci Editore, 2007. 184 p.
- DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. **Speculative everything: design, fiction, and social streaming**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2013. 240 p.

FRANZATO, Carlo; DEL GAUDIO, Chiara; BENTZ, Ione; PARODE, Fabio; BORBA, Gustavo; FREIRE, Karine. Inovação cultural e social: design estratégico e ecossistemas criativos. In: FREIRE, Karine de Mello. **Design estratégico para a inovação cultural e social**. 1ª Edição. São Paulo: Kazuá, 2015, pp. 157-182.

FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas**. Lisboa: Edições 70, 1991. 407 p.

MAURI, Francesco. **Progettare progettando strategia: il design del sistema prodotto**. Milano: Dunod, 1996. 256 p.

MANZINI, Ezio. Design culture and dialogic design. **Design Issues**, v. 32, n. 1, 2016. Disponível em: https://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/DESI_a_00364. Acesso em: 21 jun. 2021.

MANZINI, E. **Quando todos fazem design: uma introdução do design para a inovação social**. 1ª ed. Rio Grande do Sul: UNISINOS, 2017.

MORAES, Dijon de. **Metaprojeto: o design do design**. São Paulo: Blücher, 2010. 256 p.

REYES, Paulo. **Projetos por cenários: o território em foco**. Porto Alegre: Sulina, 2015. 268 p.

SILVA, Claudia Palma da. **Cenários panorâmáticos: metodologia para a projeção em design estratégico**. 2020. 154 p. Tese (Doutorado em Design) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Porto Alegre, 2020. Disponível em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/9445>. Acesso em: 21 jun. 2021.

SILVA, Claudia; BENTZ, Ione; FRANZATO, Carlo. Utopias/distopias e heterotopias em dispositivos de design: reflexão metaprojetual sobre Casas Colaborativas. **Estudos em Design**, v. 27, n. 3, p. 163-179, 2019. Disponível em: <https://www.eed.emnuvens.com.br/design/article/view/779>. Acesso em: 21 jun. 2021.

ZINDATO, Danila. **Design scenarios**. Approaches and tools for building the future within the design processes. 2016. Tese (Doutorado em Design) – Dipartimento di Design, Politecnico di Milano, Milano, 2016.

ZURLO, Francesco. Design Strategico. In: **XXI Secolo**. vol. IV, Gli spazi e le arti. Roma: Enciclopedia Treccani. 2010, sem páginas. Disponível em: http://www.treccani.it/enciclopedia/design-strategico_%28XXI_Secolo%29/. Acesso em: 21 jun. 2021.