



Co-design no Rio de Janeiro: experimentando o espaço público como espaço comum

Co-design in Rio de Janeiro: experimenting the
public space as a common space

Liana Ventura, Esdi/UERJ, liloaventura@gmail.com

Barbara Szaniecki, Esdi/UERJ, dolar.rj@terra.com.br

Talita Tibola, Esdi/UERJ, talita.tt@gmail.com

RESUMO

Durante a última década o Rio de Janeiro tem sofrido duros impactos sociais, econômicos e políticos em decorrência da realização dos megaeventos que agridem a cidade de diferentes maneiras: por um lado truculentas remoções sobre as populações menos favorecidas intensificam a reprodução sistemática da violência; por outro, uma espetacularização da cidade que, ao privilegiar a paisagem pronta a ser consumida pelo turista em detrimento das necessidades cotidianas, reduz experiências de partilha e de constituição do comum urbano. Em 2013, manifestações preencheram ruas e praças reivindicando melhores serviços para os cidadãos – transporte, saúde e educação – e, sobretudo, mais participação nas decisões do poder público. Além das reivindicações, as ocupações dos espaços públicos transformaram-se em verdadeiros laboratórios de experimentações estético-políticas. O ciclo multitudinário, apesar de aparentemente encerrado, deixa um legado: inúmeros coletivos seguem em processos de *commoning* por diferentes meios, desde hortas comunitárias até feiras de trocas, passando pelas mais variadas práticas colaborativas como forma de resistência. O *commoning* urbano – o fazer junto com objetivos comuns – é efetivamente um terreno fértil para experimentos onde afetividade e política se articulam na co-criação de novas práticas sócio-culturais. Por meio dessa proposta, pretendemos pensar e explorar metodologias do campo do design para a construção coletiva de imagens e imaginários democráticos a partir de formas alternativas de cidadania no espaço público, assumindo a praça como um lugar de encontro com o risco e com a alteridade.

Palavras Chave: *Commoning*; experimentações estético-políticas; espaço público; codesign; imagens e imaginários coletivo

ABSTRACT

During the last decade, Rio de Janeiro has suffered from severe social, economic and political impacts as a result of the mega-events that hit the city in different ways: on the one hand, truculent removals on less favored populations intensify the systematic reproduction of violence. On the other hand, the spectacularization of the city, which, by privileging the landscape ready to be consumed by the tourist to the detriment of daily necessities, reduces experiences of sharing and constitution of the urban common. In 2013, riots filled streets and squares demanding better services for citizens - transportation, health and education - and, above all, more participation in the public decision-making. In addition to the claims, occupations of public spaces have become real laboratories of aesthetic-political experimentations. The multitudinous cycle, although apparently closed, leaves a legacy: numerous collectives follow in processes of *commoning* through different means, from community gardens to trade fairs, experimenting the most varied collaborative practices as means of resistance. Urban *commoning* - doing things together with common goals - is effectively a fertile ground for experiments where affectivity and politics are articulated in the co-creation of new socio-cultural practices. Through this proposal, we intend to think and explore methodologies from the field of design that could contribute to the collective construction of democratic images and imaginaries from alternative forms of citizenship in the public space, assuming the square as a place of encounter with risk and with otherness.

Keywords/Palabras Clave: *Commoning*; aesthetic-political experiments; public place; codesign; collective images and imagery

CENÁRIO POLÍTICO

A complexa crise global na qual nos encontramos enredados abrange não somente a insaciável máquina econômica, mas expande-se para as esferas sociais, políticas e ambientais transformando profunda e intensamente as relações e papéis sociais tanto na escala macro, como micro, dando velocidade à dinâmica que reestrutura continuamente o tecido social. Os reflexos desse movimento tem sido consideravelmente percebidos no Brasil dos últimos 10 anos, com especial atenção à cidade do Rio de Janeiro, em decorrência da realização dos megaeventos desde os Jogos Panamericanos em 2007, seguido pela Copa do Mundo em 2014, e mais recentemente, pelos Jogos Olímpicos de 2016. Em 2013, o grito contra esses "empreendimentos" se fez ouvir pelas ruas de todo o país, e no entanto, a despeito de qualquer democracia de direito, o Estado, apoiado pela Polícia Militar, respondeu às manifestações fazendo uso indiscriminado de balas de borracha e bombas de gás (Cava; Cocco, 2014). À moda "Pereira Passos" foram realizadas grandes obras públicas, em sua maioria superfaturadas, feitas à revelia dos interesses da população, mas ao contrário, privilegiando acordos tendenciosos entre prefeitura e construtoras. Os vultosos gastos públicos resultaram na falência do Estado, incapaz de pagar funcionários públicos e aposentados, contribuindo sistematicamente para a degeneração dos serviços públicos como educação, saúde, transporte e segurança. Além disso, a dinâmica que privilegia o capital financeiro em detrimento dos interesses da população colabora com o crescimento da especulação imobiliária afetando direta e principalmente as populações (sempre) menos favorecidas, resultando em expropriação territorial, remoções e mais violência. Sob a égide da imagem de desenvolvimento, a espetacularização da cidade dilata as cicatrizes que resultam de uma política excludente e desigual, agindo de forma coercitiva, arbitrária e violenta.

Paralelamente, as transformações sociotécnicas engendram as transições do capitalismo industrial para o capitalismo cognitivo, afetando profundamente as formas e as relações sociais e de trabalho contemporâneo (Lazzarato, 2006). As fraturas de uma democracia representativa aumentam em decorrência de um sistema político que privilegia a tecnocracia, na qual a administração pública limita-se à gestão dos "especialistas", contribuindo para o distanciamento da sociedade do poder de decisão sobre questões que concernem a coletividade. Desse modo, o próprio conceito de democracia vem demonstrando restrições, conduzindo a redução das experiências de partilha (Rancière, 2009) e de constituição do comum urbano (Negri, 2005) a uma política que, de fato, nada representa, mas evidencia a ausência de representatividade e o encolhimento de políticas públicas de bem estar social. Contudo, a mesma pressão de um cenário complexo que faz irromper as emergências sociais provoca também o surgimento de formas alternativas de constituição de experiências de partilha e do comum urbano.

Frente às novas demandas de uma sociedade complexa e dinâmica, este artigo propõe uma contribuição ao debate sobre a relação entre espaço, identidade e as novas práticas sócio-culturais pelo prisma do design, levantando uma reflexão crítica sobre suas "funções sociais" e explorando algumas possibilidades de suas práticas e ferramentas como disparadoras de processos colaborativos de produção de imaginários coletivos e de transformações de espaços urbanos em espaços comuns. Neste novo cenário, o designer deixa de lado uma atuação limitada à solução de problemas para assumir um papel de articulador de desejos e afetos entre sujeitos através de práticas co-criadas para redefinir contextos, demandas, valores e condutas (Manzini; Jégou, 2008).

EXPERIMENTAÇÕES POLÍTICAS DE MOBILIZAÇÃO AUTÔNOMA

No contexto de uma ampla insatisfação no campo político, econômico e social, de um violento processo de silenciamento das manifestações e da ausência de alternativas institucionais capazes de apoiar e proteger o cidadão, apesar de haver uma força vertical que achata os desejos e busca congelar qualquer tentativa de ação contrária a inércia e a apatia, um movimento difuso e capilarizado no tecido urbano vem abrindo espaço para múltiplas e criativas formas de práticas políticas, sociais, econômicas e culturais. Essas práticas manifestam-se não apenas nos modos mais tradicionais de mobilização como as ocupações, as reivindicações e protestos, mas também tem ganhado novas formas de constituir o comum urbano por meio, por exemplo, das assembléias populares em praça pública, e das mobilizações coletivas na realização de ações e eventos no espaço público como hortas urbanas, feiras solidárias e festivais culturais, por meio das quais cresce o desejo por autonomia e por uma política autogestionada e participativa capaz de construir processos políticos locais de forma mais democrática, ou seja, a partir dos anseios, desejos e necessidades dos cidadãos.

É importante destacar a influência da internet nessas transformações pois, ao mesmo tempo em que molda as novas relações de trabalho (Negri, 2003) ela impulsiona novos processos de subjetivação e inovação baseados em práticas de colaboração, cooperação e participação, engendrando formas alternativas de agenciamentos coletivos (Latour, 2005) como as experiências de "comunidades criativas" (Meroni, 2007) e de democracia 2.0 (Tavares; Almeida, 2014) que se apóiam nas redes como plataforma política, gerando um espaço dinâmico de debate, difusão e compartilhamento de ideias e de participação na decisões públicas. Essas novas e múltiplas perspectivas acerca das potencialidades políticas, sociais e econômicas remodelam os antigos paradigmas em experiências cada vez mais amplas, flexíveis e difusas, onde cada um é agente direto no processo de produção de subjetividade. Essas experiências são reflexos de uma coletividade mundialmente conectada, movida por um desejo de autonomização dos modos de vida e da transição de uma democracia representativa para uma democracia mais direta. No entanto, apesar da internet fornecer maior acesso à informação e mais participação no processos políticos parece ainda não ser a solução para inclusão social nos processos de democratização da democracia no Brasil, uma vez que pouco mais de 58% dos cidadãos com idade acima de 10 anos têm acesso à internet segundo a pesquisa TIC Domicílios, 2015. Além disso, a pesquisa baseada em entrevistas realizadas nos domicílios exclui do processo quem sempre esteve à margem da sociedade, uma vez que a luta por moradia ainda é uma questão central no debate político.

Por outro lado, coexiste um desejo crescente de construção colaborativa de formas alternativas, sustentáveis e autônomas de viver, gerir, produzir e compartilhar para além das plataformas virtuais que auxiliam a comunicação mas não substituem a experiência concreta do encontro no espaço físico, onde o modo *handmade* (Rosa, 2013) tem sido cada vez mais praticado nos processos de *commoning* urbano, ou seja, fazer junto com objetivos comuns. Diante desse cenário, os espaços públicos têm se mostrado como verdadeiros laboratórios de co-criação cidadã pautados por práticas colaborativas descentralizadas e horizontais na construção de imagens e imaginários coletivos sobre a vida democrática e de micropolíticas territoriais e afetivas.

DO PÚBLICO AO COMUM

Apesar de experiências coletivas serem recorrentes no espaço público, percebemos que algumas configurações urbanas apresentam mais poder de atração e aderência social do que outras. Desse

modo, convém explorar algumas noções acerca da constituição dos diferentes tipos de espaço, identificando suas características e potencialidades.

Segundo Milton Santos (2012) para compreender o espaço é necessário levar em consideração os elementos de configuração espacial como o tempo, o desenvolvimento e aplicação das técnicas. Para ele, o espaço é constituído "por um conjunto indissociável, solidário e também contraditório, de sistemas de objetos e sistemas de ações, não considerados isoladamente, mas como o quadro único no qual a história se dá." (Santos, 2012, p. 63). Considerando a dimensão do tempo, o espaço geográfico se forma e se estrutura projetando-se como organização ou possibilidade, propondo uma compreensão do espaço como coexistência do tempo passado e presente, resultando em diferentes ritmos e modos de coexistências nos lugares. Para o autor, o espaço geográfico manifesta a articulação entre natureza e sociedade por meio da técnica, que por sua vez, produz espaço. A técnica se impõe e se aplica de diferentes formas, tanto no espaço como no tempo, produzindo espaços diferenciados. O que define sua estabilidade é a forma como a implementação da técnica é feita por meio de planejamento e ação adequados. Além disso, seu caráter simbólico expressa o grau de "sofisticação" de um espaço onde os resultados estéticos das técnicas representam os "valores" eleitos pela sociedade (Santos, 2012).

As novas formas de se relacionar promovidas pelo avanço e uso excessivo das técnicas e tecnologias indicam uma racionalidade do espaço. Nesse sentido, Deleuze e Guattari (2005) apontam para a cidade como o arquétipo do espaço estriado, onde o espaço é repartido entre os indivíduos segundo cortes e intervalos determinados. Assim, as cidades são espaços-tempos estriados na medida de seu *grid*. No entanto, o *logos* (processo de estriagem) é continuamente afetado pelo *nomos* (processo de alisamento) em suas desmedidas formas de expressão, onde o espaço se constitui como um processo de afectação mútua entre o *logos* e o *nomos*. Assim, o espaço é acontecimento e se dá no movimento contínuo da relação entre essas duas forças. Outro aspecto desse processo refere-se às mudanças comportamentais provocadas pelos avanços tecnológicos que colocam o olhar sobre o espaço sob uma nova perspectiva. O aumento da velocidade e da mobilidade urbana torna possível "ver mais", o que não significa "ver melhor", pois a observação sendo feita de modo mais superficial tende a ignorar os detalhes do trajeto, resultando em mais racionalização do espaço. Em oposição à esse processo Santos (2012) propõe o "tempo lento" como possibilidade de observação cuidadosa a fim de captar as nuances do espaço. Além disso, a investigação e a intervenção no espaço demanda uma multiplicidade de olhares, saberes e formas de expressão, extravasando os campos disciplinares formais de modo a produzir novos agenciamentos sobre os múltiplos saberes, narrativas e formas de apreensão da realidade "subvertendo o lugar de enunciação para desafiar o pensamento ideológico hegemônico sobre o território" (Mayer, 2015).

Uma outra dimensão do espaço geográfico se dá na construção do território e sua relação ontológica com ele. Para Milton Santos (2012) o território é compreendido como um desdobramento do espaço por meio das interações entre ações, objetos articulados e atos integrados em um sistema. Dessa forma, a configuração territorial é definida historicamente e se dá pela relação entre sistemas naturais existentes em uma área e as imposições humanas sobre esses sistemas. Assim o território é o espaço racionalmente usado, reorganizado e normatizado. No entanto, segundo o autor, não há como existir uma total desterritorialização, mas uma fragmentação do território, uma vez que de um lado os processos de globalização tendem à ordem "desterritorializada", mas do outro, processos locais produzem a reterritorialização do espaço. A compreensão sobre os processos de formação e transformação do espaço deve ser feita de modo integrado, considerando todos os aspectos que participam ativamente de sua construção, bem

como reconhecer a dinâmica contínua em que o espaço define as ações humanas e é por elas definido. Portanto, as práticas sociais e as formas de utilizar o espaço nem sempre coadunam com os usos previstos por uma planificação urbana.

Em sua tese *O Espaço público – arqueologia da publicidade como dimensão constitutiva da sociedade burguesa* publicada em 1960, o alemão Jürgen Habermas aborda a emergência da noção de “espaço público” com base na publicidade. Segundo o filósofo, a oposição *Publicus* e *Privatus* existe desde o Direito Romano. Essa oposição perde importância na Idade Média e só retorna como conceito a partir da constituição de uma esfera da sociedade civil que, enquanto domínio de autonomia privada, se opõe ao segredo de Estado. Essa esfera da sociedade civil pode ser entendida inicialmente como esfera de pessoas físicas formando um público que tensiona os poderes mercantis e os poderes políticos. Reunidas em fóruns, elas pretendem constranger os poderes a justificar-se frente a opinião pública. Ainda, segundo Habermas, o veículo desse tensionamento e oposição é a publicidade, cujo princípio público essencialmente burguês era o de controlar o Estado. A esfera pública se realiza com frequência no espaço público cujos lugares privilegiados são as praças e as ruas. Nesses lugares, ela adquire uma potência singular sendo as manifestações e ocupações urbanas algumas de suas expressões máximas.

Já a noção de “espaço comum” tem sua origem na era pré-capitalista. *Commons* eram os campos compartilhados por uma comunidade. Na contemporaneidade, diferentemente da esfera pública burguesa, o termo retorna com força pelo entendimento dos diversos atores sociais de que seu papel não deve se restringir a uma crítica ao Estado, mas ela própria deve organizar-se para atingir objetivos comuns. Assim a noção de “espaço comum” extrapola a de “espaço público”, usada frequentemente como sinônimo de “espaço autogestionado”.

No atual contexto produtivo e biopolítico, as cidades não são apenas o lugar privilegiado da produção de riquezas como também o de uma possível constituição do comum amparado na forma de produção social contemporânea. O que caracteriza esse novo modo de produzir como um capitalismo pós-fordista, é uma “estrutura produtiva dinâmica e flexível, disseminada em rede e fundada sobre a cooperação das singularidades” (Mayer, 2015), na qual a produção de subjetividade (saberes, linguagens e afetos) é reconhecida como a maior fonte de riqueza. Desse modo, no interior dessa fábrica difusa, a produção do Comum coloca-se como horizonte de enfrentamento ao capital e como construção de novos modos de viver, trabalhar, agregar e criar sentidos fora do eixo Estado-Capital a partir de uma produção que é ao mesmo tempo imanente e constituinte à biopolítica (Ibid.).

Nesse sentido, é cada vez mais frequente a ocorrência de experimentações de práticas colaborativas e práticas políticas alternativas nos espaços públicos, constituindo aquilo que podemos chamar de “espaços comuns”. Cada uma com seus objetivos específicos levantam de algum modo a valorização do debate sobre as políticas do cotidiano, sobre a gestão autônoma da vida coletiva e consequentemente, sobre o fazer cidade. É particularmente interessante notar que muitas dessas iniciativas são construídas e articuladas pela sociedade civil, independente de vínculos com partidos políticos ou instituições. Cada uma dessas iniciativas organiza seus próprios meios e modos de articulação e estão muitas vezes interessadas na ação direta que podem exercer no espaço onde vivem (Rosa, 2013). Os processos pelos quais ocorrem essas práticas passam direta ou indiretamente pela construção de um “comum”, ou seja, pela construção de sentido coletivo a partir da experiência e da reflexão sobre ela. Não se trata de um comum dado, mas de um processo de “commoning” a partir dos agenciamentos de singularidades que compõem o coletivo. É cada vez mais frequente encontrarmos experiências de *commoning* urbano como

hortas urbanas, bibliotecas livres, feiras de trocas e eventos colaborativos, onde o motor dessas atividades é movido pelo desejo de reapropriação dos espaços públicos e pela necessidade de ressignificar seus usos, constituindo novos processos de territorialização. Além disso, o *commoning* urbano apoia e amplia o compartilhamento de saberes, a construção de processos auto-reguladores e democratização da democracia.

É nesse sentido que Negri propõe a metrópole contemporânea como uma multidão ao mesmo tempo singular e coletiva, feita a partir dos encontros entre "elementos diferenciais e antagonísticos no saber da cidade" produzindo modos comuns de viver e lutar (Negri, 2008, p. 203). A questão aqui não é então apenas coletivizar, mas explorar formas de reconhecer e organizar o comum, cujo patrimônio consiste no riquíssimo encontro de estilos de vida, nos meios coletivos de comunicação e reprodução de vida, nos processos cooperação e colaboração, e no excedente de valores imateriais, relacionais e linguísticos da expressão comum da vida nos espaços (Negri, 2008). Por outro lado, os sistemas de controle e opressão sobre a metrópole encarnam novos processos de organização social, de resistências e de modos de subversão. Assim, formas de produção, organização e expressão das resistências tensionam a própria lógica de produzir o espaço urbano, conformando-se como espaços de resistências positivas, tomando a cidade como território privilegiado de disputa, sobretudo contra o paradigma da cidade-empresa, baseado no planejamento estratégico e nas parcerias público-privadas, e em defesa dos bens comuns. Baseadas numa comunicação difusa, em redes de cooperação e práticas colaborativas, as resistências propagam-se pelos tecidos urbanos com um desejo comum de constituir uma democracia real, na qual o imaginário coletivo engendra os espaços onde quem governa é a sociedade em rede potencializada pelos processos de *commoning*. Em outras palavras, o comum enquanto princípio político "pode contribuir para dar sentido, orientar as práticas de produção, gestão e deliberação, além de potencializar e conectar em rede uma pluralidade de lutas e práticas alternativas antagônicas à cidade-empresa" (Mayer, 2015), onde, embora os objetivos, estratégias e práticas sejam diferentes entre os múltiplos modos de resistência, eles são capazes de se conectar e se recombinar, a fim de produzir ações co-criadas para projetos colaborativos que vão desde lutas por uma gestão mais democrática da cidade à intervenções nos espaços públicos.

O DESIGN E O COMUM

Na medida em que o modo de produção se transformou radicalmente e a cidade torna-se uma das principais mercadorias no capitalismo pós-fordista (Harvey, 2008), reforçou-se também o debate e a reflexão acerca das responsabilidades e impactos gerados pela atividade do design e, principalmente, pela forma como tem sido conduzida (Papanek, 2006). De um lado, o *urban design* e a comunicação visual promovem um modelo de cidade-mercadoria voltada para atrair investimentos e ampliar a concentração de riqueza. De outro, múltiplos coletivos, novas formas de organização e tecnologias sociais apostam na produção colaborativa da vida cotidiana e no livre compartilhamento de informação, onde designers, muito além de atuar na produção em massa de produtos e serviços, têm experimentado novos modos de articular processos transdisciplinares para promover maior participação social e a autonomização da vida coletiva (Manzini e Jégou, 2008). Autores como Manzini (2008), Margolin (1995; 1996), Binder (2015), Bonsiepe (2011) e Latour (2005) sugerem uma intensa reforma no modo de pensar e fazer design, não apenas redirecionando o modo de produção de objetos e serviços a fim de restabelecer o equilíbrio entre produção e consumo, mas de constituir um novo campo de atuação, expandindo os saberes técnicos e específicos da profissão no sentido de seu engajamento político como forma de "democratizar a democracia" (Binder, 2015). Neste sentido, o designer assume uma postura

menos autoral, colocando-se como um agenciador de atores sociais (Latour, 2005) por meio de práticas, linguagens e metodologias colaborativas capazes de apoiar, encorajar e melhorar a participação nos mais diversos processos. As recentes transformações do campo do design nos levam a pensar que é possível, por meio de suas práticas e ferramentas, construir processos autônomos e colaborativos que possam facilitar a difusão de saberes convocando os indivíduos para uma reflexão crítica de suas ações em contexto de territórios urbanos locais (Manzini, 2008; Manzini e Jégou, 2008), e ainda, promover o debate político sobre a democratização de processos decisórios que concernem a coletividade (Bonsiepe, 2011).

A necessidade da reestruturação da democracia representativa aponta para mudanças no modo de pensar, viver, produzir e gerir a vida coletiva de forma sustentável, demandando, também, mudanças de comportamento individual e coletivo (Manzini e Jégou, 2008). Isso traz a necessidade de se debater as atuais estruturas e dinâmicas da democracia e da política de representatividade, questionando os limites de participação nessas esferas, bem como trazer a possibilidade de autodeterminação através de processos colaborativos que possam estimular práticas de cidadania, fortalecendo a produção de imaginários coletivos e, conseqüentemente, do tecido social (Ribeiro et al, 2011). Podemos identificar algumas dessas experiências acontecendo localmente e em pequenas escalas como formas de "comunidades criativas" onde o designer tem sido um ator chave nos processos de articulação entre singularidades, desejos e afetos para a co-criação de práticas comunitárias (Meroni, 2007).

No contexto de práticas colaborativas de mobilização e apropriação de espaços urbanos, algumas metodologias de design, como o design participativo, codesign e *design anthropology* podem ajudar na leitura de contextos, coletando, organizando e traduzindo informações. O design participativo (*Participatory Design*) tem sua origem nas lutas sindicais contra processos de implementação de sistemas de automação na indústria na Escandinávia dos anos 70 e tornou-se uma referência central acerca dos processos de design que envolve o público, apresentando forte cunho político em seus processos. Desta forma, o design participativo se desenvolveu como uma prática onde são reunidas as habilidades do designer e o conhecimento tácito dos "usuários" que participam ativa e diretamente nos processos de transformação da realidade, de modo que o projeto construído encontra-se alicerçado na experiência dos participantes e, ao mesmo tempo, fornece recursos que os capacitam a agir autonomamente sobre seus problemas (Sanders; Stappers, 2008). Já o codesign, como afirmam Sanders & Stappers (2008), tem se desdobrado de diferentes maneiras dependendo da experiência e da forma de pensar de seus praticantes, caracterizando-se como um processo tendencialmente mais exploratório e aberto. Para esses autores, codesign indica a criatividade coletiva aplicada através de todo um processo de design. Portanto, apesar do codesign se apoiar na tradição do design centrado no usuário, do design participativo e do design crítico, não se trata de uma metodologia rígida, mas de um tipo de abordagem que busca valorizar o processo projetual como uma instância específica da co-criação.

Essas diferentes metodologias apresentam diversos pontos de contato entre si. No entanto, a respeito da diferenciação entre Design participativo e Codesign, Binder et al. (2015) esclarecem que, durante as últimas décadas, o foco tem mudado do ambiente de trabalho e do trabalhador – foco bastante atrelado ao design participativo – para o espaço público e o cidadão. Hoje, o codesign vai além do local de trabalho, das relações laborais e dos quadros institucionais para se envolver em e com diversos públicos emergentes, como um ator em "experimentos democráticos de design"¹, e deve encontrar maneiras de comunicar-se e engajar-se com aqueles marginalizados

1 "We think of codesign as drawing things together. We see things as matters that concern us. Both as a 'laboratory' where this concern can be explored, and as a 'parliament' where what is good and what is bad can be negotiated. To capture this

pelas infraestruturas hegemônicas. As transformações trazidas pela abordagem do codesign acompanham portanto aquelas dos sujeitos políticos nas últimas décadas que, segundo Negri (2005) são transformações que se dão em três níveis: 1. a constituição de uma nova forma de conhecimento mais cooperativa e intelectual, 2. uma temporalidade ao mesmo tempo mais unificada e dispersa e não baseada na jornada de trabalho clássica, 3. um espaço do trabalho e da atividade convertido em espaço de inter-relações contínuas. Esse espaço vai ser constituído, como é afirmado pelas práticas do codesign, por uma heterogeneidade de atores representados por objetos, natureza, humanos e não humanos, em outras palavras, por uma multiplicidade de "coisas", que são, segundo Ingold, "um lugar onde vários acontecimentos se entrelaçam", constituindo o que o autor chama de um ambiente sem objeto (Ingold, 2012, p. 29). Nesse contexto, computadores, por exemplo, não são mais somente uma tecnologia de automação de sistemas, mas atores no processo de reconfiguração do espaço público e do engajamento cidadão por meio da internet e das mídias sociais, abrindo espaço tanto para novos públicos, quanto para questões de interesse coletivo e controvérsias possíveis.

Oriundos das tradições do design centrado no usuário, do design crítico e da etnografia, as práticas voltadas a um design colaborativo configuram-se como processos de investigação crítica e transdisciplinares para abordar questões complexas sobre novas possibilidades de produção coletiva, onde diversos parceiros estão ativamente envolvidos nos processos de "diálogos materiais" sobre o que pode constituir futuros atraentes através de múltiplos pontos de vista. São, portanto, processos sociais exploratórios com potencial criativo para encontrar novas direções possíveis para um questão por meio do envolvimento ativo dos diversos atores, onde o pensar e o fazer se complementam mutuamente.

DESIGN COMO DISPOSITIVO DE *COMMONING*

Nas direções possíveis exploradas pelo codesign, no entanto, os possíveis não existem a priori, mas configuram-se como signos, linguagens e gestos que constituem agenciamentos coletivos de enunciação e se atualizam nos agenciamentos maquínicos dos corpos (Szaniecki, 2016). O possível não é apenas o que já está predefinido e que será realizado, mas o que está para ser criado e ser assim atualizado no projetar, investigar, produzir juntos (Lazzarato, 2006).

Nesse novo cenário, o design pode se desdobrar basicamente de duas maneiras: de um lado, ele assume sua função estratégica delimitada por um lugar definido como próprio a partir de onde o sujeito propõe a gestão das relações com uma exterioridade sempre definida como alvo ou ameaça. Aqui, ação no tempo é definida por *chronos*, ou seja, o tempo cronológico dos cronogramas. Do outro lado, o design assume uma função mais tática, a partir da qual a ação é determinada pela ausência de um "lugar próprio". Assim, ele deve aprender a agir e se movimentar no espaço organizado e controlado por outrem e, portanto, tirar proveito das "ocasiões" (*kayros*) ou falhas que as conjunturas particulares abrem na vigilância do poder proprietário, sem jamais ter a possibilidade de um projeto global. "É astúcia. Em suma, a tática é a arte do fraco", conclui De Certeau (1998, p. 101).

No Rio de Janeiro e em outras grandes cidades, o design tem sido impulsionado como prática estratégica para o desenvolvimento de políticas urbanas voltadas para economia criativa,

intertwining of exploring and negotiating we call what is drawn together a democratic design experiment." (AAGAARD, et. al., 2015).

economia que convoca a criatividade para a revitalização de áreas da cidade tidas como deterioradas (Szaniecki, 2016). Inserido numa forma de organização econômica denominada “setor criativo” junto com arquitetura, engenharia, artes visuais, cinema e outras atividades, o design é recolocado em seu papel centralizador na realização de projetos. Essa definição reforça a posição centralizadora do designer como único agente “criativo” e um controlador do processo, idéia já muito questionada pelas metodologias de design colaborativo. Como pensar, nesse contexto, uma política tática para o design que não se limite a reforçar o lugar do designer como criador, mas que o compreenda, a partir de uma visão mais flexível, como viabilizador de novas práticas e processos?

Apesar da tendência em situar o design como setor estratégico no contexto da economia criativa, reforçando um modo de pensar a cidade voltado para o mercado, o campo de atuação do design tem-se expandido no contexto urbano também a partir de atuações localizadas que privilegiam uma percepção de projeto que valoriza processos participativos e a constituição de “possíveis” – esses possíveis abertos e não definidos a priori – dos territórios e tempos urbanos. Preocupados com a valorização e fomento desse tipo de ação temos também investido em práticas colaborativas realizadas no tecido urbano que não estejam necessariamente voltadas ao projetar, mas aos processos que permitam “desenvolver uma atenção ou sensibilidade àquilo que está próximo” (Anastassakis; Szaniecki, 2016).

Nessa direção, temos desenvolvido desde 2012, ações que procuram conectar design e cidade pelo viés da cidadania. A partir de investidas, principalmente, em localidades do centro da cidade – local onde a Escola Superior de Desenho Industrial (EsdI), onde atuamos, se encontra e que, ao mesmo tempo, tem sofrido grandes mudanças pelos processos de revitalização – tem nos interessado constituir o que chamamos de “dispositivos de conversação”, ou seja, artefatos e peças gráficas que facilitam a comunicação nas ruas (Anastassakis, Szaniecki, 2016). Esses dispositivos, na constituição de uma conversa sobre situações cotidianas da cidade, funcionam como canalizadores da criatividade viva da cidade e como “ralentadores” do tempo, criando um foco e atenção provisória diferenciada para determinado espaço.



Figura 1a e 1b. Dispositivo de conversação realizado na Feira de Doação do Bairro de Fátima. Foto: Gabriel Schvarsberg

Inspirados nesses dispositivos de conversação e interessados em pensar os diferentes sujeitos que constituem o espaço da cidade em suas interrelações, atualmente estamos realizando um processo de experimentação do espaço a partir do curso de extensão “Mapa-Praça-Máquina”,

realizado em parceria com o Centro Municipal de Arte Helio Oiticica e com alguns alunos da pós-graduação da Esdi. Trata-se de um curso aberto ao público, concebido de forma co-criada entre coordenador e os pós-graduandos envolvidos e que tem como proposta experimentações de práticas colaborativas no espaço público, mais especificamente, na Praça Tiradentes que fica na região central da cidade do Rio de Janeiro. A união desses três elementos (mapa, praça e máquina) procura incitar a visualização dos agenciamentos que produzem a praça, e a investigação de gestos coletivos e de formas de engajamento. Nesse agenciamento se incita o encontro de elementos heterogêneos em confluência com a praça: o mapa como dispositivo de conversação e produtor de mundos, a praça como meio relacional em potência que, carregada de história, constitui um espaço onde se encontram propositalmente ou ao acaso diferentes atores da cidade, e a máquina, pensada a partir de Guattari (1998), como as diferentes máquinas sociais, tecnológicas e estéticas que constituem os agenciamentos. Na mistura desses três elementos, procuramos investigar o que faz funcionar os encontros, o que produz engajamento, entendendo o design como uma importante ferramenta política de articulação entre esses campos.

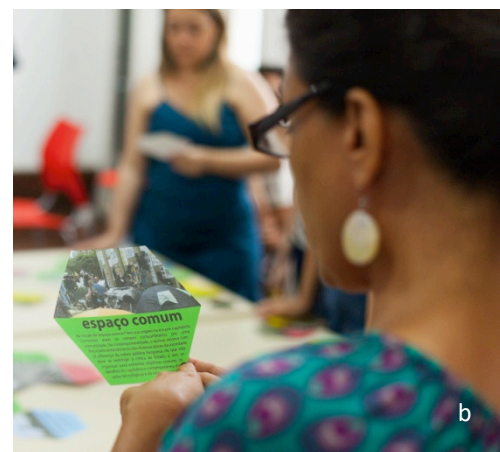
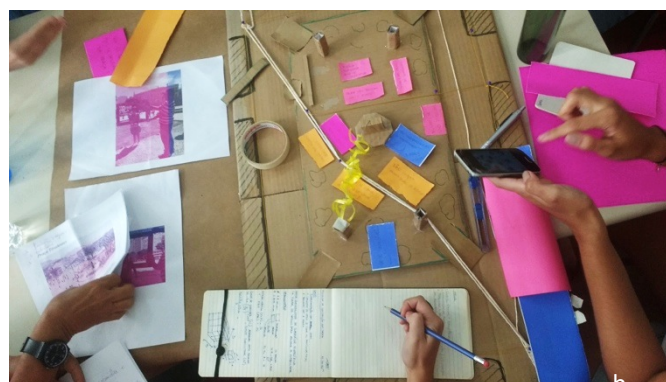


Figura 2a e 2b. "Jogo dos verbetes" realizado durante o curso Mapa-praça-máquina. Foto: Philippe Anastassakis



Figuras 3a e 3b. Oficinas de mapeamento de questões e práticas na Praça Tiradentes. Foto: Liana Ventura



Figuras 4a e 4b. Experimentos de dispositivos de conversação desenvolvidos por alunos na Praça Tiradentes.

Foto 4a: Liana Ventura. 4b: alunos do curso.

Sendo uma ferramenta de interação social, o design não é uma atividade neutra, uma vez que ela influencia e é influenciada pelo equilíbrio de interesses das partes envolvidas no processo projetual (LATOURET, 2005). Desse modo, o designer deve se colocar criticamente nesses processos tendo em mente a tensão entre sua pretensa neutralidade profissional e a explicitação de um posicionamento ético-estético-político pessoal. É preciso tomar alguns cuidados em relação à tradução e difusão de informações nos cenários trabalhados, sendo crucial o recorte dado a elas e a forma como serão transmitidas, o que torna de fundamental importância a escolha de linguagens, metodologias e meios de ação que irão apoiar, encorajar e melhorar a participação dos diversos sujeitos envolvidos em um processo de codesign. Por ser um processo delicado, é preciso tomar medidas que minimizem os possíveis efeitos de indução de narrativas dominantes, mas que sejam capazes de expandir os desejos (Ribeiro, 2012).

REFERÊNCIAS

- AAGAARD, I. et al. *Democratic design experiments: drawing things together with codesign*. Copenhagen: The Royal Danish Academy of Fine Arts, 2013.
- ANASTASSAKIS, Z.; SZANIECKI, B. Conversation Dispositifs: Towards a Transdisciplinary Design Anthropological Approach. In: *Design Anthropological Futures*. London: Bloomsbury, 2016.
- BINDER, T. et al. Democratic design experiments: between parliament and laboratory. In: *CoDesign*, Vol. 11, No. 3-4, p. 152-165. UK: Taylor & Francis, 2015.
- BONSIEPE, G. *Design, Cultura e Sociedade*. São Paulo: Blucher, 2011.
- CAVA, B.; COCCO, G. *Amanhã vai ser maior: o levante da multidão no ano que não terminou*. São Paulo: Annablume, 2014.
- DE CERTEAU, M. *A Invenção do Cotidiano*. Petrópolis: Vozes, 1996.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *Mil platôs: Capitalismo e Esquizofrenia* Vol. 5. São Paulo: Editora 34, 2005.

- GUATTARI, F. *O inconsciente maquínico: ensaios de esquizo-análise*. Trad. Constança Marcondes César e Lucy Moreira César. Campinas: Papirus, 1998.
- INGOLD, T. Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais. In: *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, ano 18, n. 37, p. 25-44, jan./jun. 2012.
- HARVEY, D. *Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. São Paulo: Loyola, 2008.
- LAZZARATO, M. *As Revoluções do capitalismo*. Rio de Janeiro: Ed. Record, 2006.
- LATOUR, B. *Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network-Theory*. New York: Oxford University Press, 2005.
- MANZINI, E. *Design para a inovação social e sustentabilidade*. Rio de Janeiro: E-Papers, 2008.
- MANZINI, E.; JÉGOU, F. *Collaborative services: social innovation and design for sustainability*. Milano: PoliDesign, 2008.
- MARGOLIN, V. Global expansion or global equilibrium? Design and the world situation. In: *Design Issues*. Vol.12, No 2. Massachusetts: MIT Press, 1996.
- MARGOLIN, V; BUCHANAN, R. *The Idea of Design*. Massachusetts: MIT Press, 1995.
- MAYER, J. G. M. Do privado ao Comum, práticas de uma reforma urbana radical. In: *Revista do Instituto Humanitas Unisinos*. Ano XV, nº 474. Rio Grande do Sul: Unisinos, 2015. Disponível em http://www.ihuonline.unisinos.br/index.php?option=com_content&view=article&id=6177&secao=474 Acesso em 07 de out. 2016.
- MERONI, A. *Creative communities: People inventing sustainable ways of living*. Milano: PoliDesign, 2007.
- NEGRI, A. *5 Lições sobre o império*. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.
- _____. A constituição do comum. *Conferência Inaugural do II Seminário Internacional Capitalismo Cognitivo – Economia do Conhecimento e a Constituição do Comum*. 24 e 25 de outubro de 2005, Rio de Janeiro. Disponível em <https://fabiomalini.wordpress.com/2007/03/25/a-constituicao-do-comum-por-antonio-negri> Acesso em 04 out. 2016
- _____. Dispositivo metrópole. A multidão e a metrópole. In: *Revista Lugar Comum: estudos de mídia, cultura e democracia*. Nº25-26, p. 201-208. Rio de Janeiro: UFRJ, 2008. Disponível em: http://uninomade.net/wp-content/files_mf/112303120543Lugar_Comum_25-26_completo.pdf Acesso em 07 de out. 2016.
- PAPANÉK, V. *Design for the real world: human ecology and social change*. London: Thames & Hudson, 2nd Edition, 2006.
- RANCIÈRE, J. *A partilha do sensível: estética e política*. São Paulo: Editora 34 Ltda., 2009.

- RIBEIRO, A. Alessia de Biase entrevista Ana Clara Torres Ribeiro. In: *Redobra*, Bahia, n. 9, ano 3, 2012. Disponível em <http://www.redobra.ufba.br/wp-content/uploads/2012/04/redobra9_Alessia-de-Biase-entrevista-Ana-Clara-Torres-Ribeiro.pdf> Acesso em 07 de out. 2016.
- RIBEIRO, A.; CAMPOS, A.; SILVA, C. *Cartografia da ação e movimentos da sociedade: desafios das experiências urbanas*. Rio de Janeiro: Lamparina, 2011.
- ROSA, M; WEILAND, U. *Handmade urbanism: from community initiatives to participatory models*. Berlim: Jovis, 2013.
- SANTOS, M. *A Natureza do Espaço: Técnica e tempo. Razão e emoção*. São Paulo: Edusp, 4ª edição, 7ª reimpressão, 2012.
- SANDERS, E.B.; STAPPERS, P. J.; Co-creation and the new landscape of design. In: *Co-design* 4(1); p. 5-18. Março, 2008. Disponível em <<https://www.researchgate.net/p>> Acesso em 06 de set. 2016.
- SZANIECKI, B. Autonomia política e ativismo estético: outras formas de pensar a representação política. Entr. Patricia Fachin. *IHU Online*, 08/junho/2016. Disponível em: <<http://www.ihu.unisinos.br/entrevistas/autonomia-politica-e-ativismo-estetico-outras-formas-de-pensar-a-representacao-politica-entrevista-especial-com-barbara-szaniecki/556078-autonomia-politica-e-ativismo-estetico-outras-formas-de-pensar-a-representacao>> Acesso em 08 de out. 2016.
- TAVARES, W; ALMEIDA G. C. Redes Sociais Virtuais e a Democracia 2.0: Dinâmicas e Perspectivas Políticas na Relação entre Políticos e Sociedade. In: *Revista de Pesquisa em Políticas Públicas*, nº 3, ago. 2014. p. 72-93. Disponível em <<http://periodicos.unb.br/index.php/rp3/article/view/11787>> Acesso em 03 de out. 2016
- TIC DOMICÍLIOS 2015. *Pesquisa sobre o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos domicílios brasileiros*. Disponível em <http://cetic.br/media/analises/tic_domicilios_2015_coletiva_de_imprensa.pdf>. Acesso em 04 de out. 2016.