

ISSN: 2236-4129 Ano 5, n.5: (dezembro/2017)

Conselho Editorial

Profa. Dra. Eliane Meire Soares Raslan, UEMG, Brasil

Pesquisadora Ana Cristina Lott Darè, Instituto Politécnico de Castelo Branco, IPCB, Portugal, Portugal

Pesquisador Edson José Carpintero Rezende, UEMG, Brasil

Pesquisador Walter Ernesto Ude Marques, UFMG, Brasil

Prof. Dr. Luiz Henrique Ozanan, Escola de Design - UEMG, Brasil

Leonardo Zenha Cordeiro, UFPA, Brasil

Professor Gonçalo Vasconcelos de Sousa, Universidade Católica Portuguesa, Portugal

Prof. Dr. Heli Sabino de Oliveira, FaE/UFMG, Brasil

Prof. Pesquisador Walesson Gomes da Silva, UEMG, Brasil

Adilson Xavier da Silva, UEMG/Escola de design, Brasil

Jeaneth Xavier de Araújo Dias, UEMG, Brasil Alecir Francisco de Carvalho, Universidade do Estado de Minas Gerais

Pesquisador DJALMA THÜRLER, UFBA/IHAC, Brasil

Pesquisadora Cristiane Miryam Drumond de Brito Drumond de Brito, UFMG/EEFFTO, Brasil

Profa. Dra. Loredana Ribeiro, UFPEL - RS, Brasil

Prof. Dr. Luiz Carlos Felizardo Junior, GPJEC/UFMG, Brasil

Dra Iracema Campos Cusati, UPE, Brasil

Pareceristas

Sr Adálcio Carvalho de ARAÚJO, UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS (UEMG), Brasil

Sra Heloísta Helena Couto, Universidade do Estado de Minas Gerais, Brasil

Sérgio Luciano da Silva, Universidade do Estado de Minas Gerais, Brasil

Alecir Francisco de Carvalho, Universidade do Estado de Minas Gerais

Luciana Guizan Aureliano, UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS, Brasil

Pesquisador Wagner Rossi Campos, Escola de Design - UEMG, Brasil

Michele Gomes Ferreira, UEMG, Brasil

Pesquisadora Ana Cristina Lott Darè, Instituto Politécnico de Castelo Branco, IPCB, Portugal, Portugal

Sr. Rodrigo Garcia Ribas, Unidade do Estado de Minas Gerais - Unidade Ibirité, Brasil

Adilson Xavier da Silva, UEMG/Escola de design, Brasil

Walesson Gomes Silva, UEMG/ED, Brasil Jeaneth Xavier de Araújo Dias

Prof. Dr. Luiz Henrique Ozanan, Escola de Design - UEMG, Brasil

Profa. Maria Fátima Bessa Soares, SMED-PBH, Brasil

Profa. Dra. Loredana Ribeiro, UFPEL - RS, Brasil

Linha editorial

Transverso - Diálogos entre Design, Cultura e Sociedade é uma publicação on-line, de periodicidade anual, do Núcleo de Design e Cultura/Centro de Extensão da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais.

A Revista – Fluxo contínuo- aceita artigos, ensaios, entrevistas, resenhas elaboradas por pesquisadores e professores vinculados a instituições de ensino superior brasileiras e estrangeiras. Seu eixo estrutural é formado pela tematização crítica/reflexiva do design a partir dos seus vínculos com as áreas de Letras, Artes, Ciências Humanas e Sociais.

TRANS VERSO

Diálogos entre design, cultura e sociedade

Ficha Catalográfica

Revista Transverso: Diálogos entre design, cultura e sociedade - / Núcleo de Design e Cultura. Centro de Extensão da Escola de Design/Campus BH/UEMG - Ano 5, n.5 (dezembro/2017) - Belo Horizonte, MG: EdUEMG, 2017

94 p.

Anual

ISSN: 2236-4129

1. Design. 2. Cultura – Aspectos sociais. I. Núcleo de Design e Cultura. Coordenação de Extensão da Escola de Design.

CDU - 7.05

Revista Transverso - Ano 5 - Número 5 - dezembro - 2017

ISSN: 2236-4129

Núcleo de Design e Cultura - NUDEC

Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais - ED UEMG

Reitor

Dijon De Moraes Júnior

Vice-reitor

José Eustáquio de Brito

Chefe de Gabinete

Eduardo Andrade Santa Cecília

Pró-reitor de Planejamento, Gestão e Finanças

Adailton Vieira Pereira

Pró-reitora de Pesquisa e Pós Graduação

Terezinha Abreu Gontijo

Pró-reitora de Ensino

Elizabeth Dias Munaier Lages

Pró-reitora de Extensão

Giselle Hissa Safar

EdUEMG - Editora da Universidade do Estado de Minas Gerais

Coordenação

Danielle Alves Ribeiro de Castro

Projeto Gráfico / Concepção

Adilson Xavier da Silva Maria Clara Zucchelli d'Avila Walesson Gomes da Silva Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais

Diretor: José Arnaldo da Matta Machado

Vice-diretor: Sérgio Antônio Silva

Centro de Extensão - ED/UEMG

Yuri Simon Silveira

Núcleo de Design e Cultura - NUDEC -

ED/UEMG

Coordenadores:

Prof. Dr. Adilson Xavier da Silva

Prof^a. Dr^a. Jeaneth Xavier de Araújo Dias

Prof. Me. Walesson Gomes da Silva

Revista Transverso

Editores-Gerentes

Prof. Dr. Adilson Xavier da Silva

Prof^a. Dr^a. Jeaneth Xavier de Araújo Dias

Prof. Me. Walesson Gomes da Silva

Revisora

Prof^a Ma. Maria de Fátima Bessa Soares

Belo Horizonte /MG - CEP: 31270-010

Diagramação

Maria Clara Zucchelli d'Avila

© 2017, Revista Transverso – Ano 5 – Número 5 - Núcleo de Design e Cultura - NUDEC
Escola de Design – UEMG
Centro de Extensão – CENEX – 3439-6514
revista.transverso@uemg.br
eduemg@uemg.br
Av. Antônio Carlos, 7545 – São Luiz



Editorial

O leitor tem em mãos um número da Revista Transverso, um dossiê de artigos dedicado à área de Design, cultura e sociedade. O dossiê conta com a autoria de diversos pesquisadores brasileiros e embora não conceba exaustivamente os estudos de Design no Brasil, reflete em boa medida as convergências investigativas mais recentes da área. Trata-se de um volume em que, uma vez mais, a Revista Transverso oferece aos pesquisadores a ocasião de submeter os resultados de seus estudos ao olhar crítico da comunidade nacional e internacional, e, ao público atual, acesso facilitado à bibliografia especializada e atual produzida na área de Design.

A linha editorial da Revista Transverso, portanto, não é dominada por uma determinada concepção teórica definida, nem aceita ou rejeita artigos por questões de gosto. O trabalho reflexivo, desde seu início, foi feito de diferentes maneiras e com diferentes desígnios e métodos. Assim, esta revista é pluralista no que diz respeito ao que se deve considerar trabalho reflexivo. Interessa-nos publicar, então, trabalhos que sejam fruto de pesquisas originais e que pretendam colaborar para a disputa de questões novas, para a rediscussão de problemas clássicos ou contemporâneos e para o consecutivo avanço do próprio refletir a realidade sociocultural e artística do conhecimento interrogativo. O volume inclui seis artigos que percorrem variadas e importantes discussões na área do Design, cultura e sociedade. Podemos dividir em duas seções: na primeira são publicados quatro artigos que, de algum modo, se entrecruzem em seus linhas interrogativos. Ambos abordam os vários significados que assume o pensamento contemporâneo sobre o Design e suas interfaces, seja na cultura ou na sociedade.



O artigo de Rogério de Souza e Silva e Lauriel Sílivas de Lima aborda a fotografia com uma função de registrar a realidade para a criação de imagens conceituais e ficcionais.

As considerações sobre o Treinamento resistido tem como desígnio refletir acerca da inserção de exercícios contra resistência, no âmbito da educação física escolar, enquanto meio de promoção da saúde em púberes e pré-púberes, é o objeto de estudo dos autores Marcírio Antonio Cardozo Peçanha, Tauan Nunes Maia e Isabele Ferreira Santos.

Antonio Carlos Figueiredo Costa faz uma revisão da literatura com o entendimento da intelligentsia brasileira, nos primeiros anos do Regime Republicano, com o objetivo de atingir uma reflexão sobre as extensões das teorias raciais que aportaram ao Brasil entre o último quartel do século XIX e as duas primeiras décadas do século XX.

O artigo de autoria de Thales Vinícius Vidal Coelho e Francisca Daniella Andreu Simões Moraes Lage faz uma abordagem sobre o processo de ações sociais, dentre elas a de projetos de incentivo à cultura, lazer e esporte em uma atividade cada vez mais exigida e com pouca maturidade de experiências dos profissionais. Em seguida, na segunda seção, uma bela tradução de dois textos do livro Digital Design Theory - readings from the field, editado por Helen Armstrong e publicado pela Princeton Architectural Press neste ano de 2016, feitas pelo Professor Charles Bicalho. Além disso, a atitude interrogativa da filosofia, é o objeto do trabalho de Adilson Xavier da Silva em Merleua-Ponty e a tarefa da filosofia.

Para não perder de vista a concisão que deve ter este editorial, passo então a palavra aos nossos autores, com as quais este periódico está comprometido, e, sobretudo, pelos valiosos elementos que deram à Revista Transverso através dos textos aqui expostos.



Sumário

MERLEUA-PONTY E A TAREFA DA FILOSOFIA	08
PROJETO COLIBRI:	22
intervenção em espaços urbanos – viver em comunidade	
Thales Vinícius Vidal Coelho e Francisca Daniella Andreu Simões Moraes Lage	
TREINAMENTO RESISTIDO E EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR	36
Promovendo a saúde de púberes e pré púberes	
Marcírio Antonio Cardozo Peçanha, Tauan Nunes Maia e Isabele Ferreira Santos	
A FOTOGRAFIA COMO SUPORTE PARA A CRIAÇÃO DE IMAGENS FICCIO-	ЛЛ
NAIS DOS PERSONAGENS REPRESENTADOS POR COSPLAYERS:	44
Rogério de Souza e Silva e Lauriel Sílivas de Lima	
O ORDÁLIO DE CAN: Mestiçagem, teorias raciais e educação na primeira república no brasil	62
Luiz Ozanan	
	79
DANDO FORMA AO FUTURO	
Helen Armstrong (Traduzido nor Charles Ricalho)	

MERLEUA-PONTY E A TAREFA DA FILOSOFIA

Adilson Xavier da Silva

Doutor em Filosofia pelo IFCS/UFRJ Prof. da UEMG – Escola de Design

RESUMO:

O artigo tem como objetivo explicitar as noções de Fé perceptiva e Reflexão, como tarefa primordial para uma interrogação filosófica no pensamento ontológico de Merleau-Ponty.

Palavras-chaves: Interrogação filosófica. Fé perceptiva. Reflexão. Fenomenologia.

ABSTRACT:

The article aims to make explicit the notions of perceptual Faith and Reflection, as a primordial task for a philosophical interrogation in the ontological thought of Merleau--Ponty.

Key-words: Philosophical interrogation. Perceptual faith. Reflection. Phenomenology.

INTRODUÇÃO

Maurice Merleau-Ponty nasceu em Rochefort-sur-Mer, na França, em 14 de março de 1908. Graduou-se em Filosofia na Escola Normal Superior em 1930. Fora pro-fessor de Filosofia em Liceus (Liceu de Beauvais no período de 1931 a 1933, Liceu de Chartres de 1934 a 1935) ; no período de 1935 a 1939 é nomeado professor confe-rencista da Escola Normal Superior, mais tarde na Sorbonne, onde ocupou a cadeira de Psicologia e Pedagogia de 1949 a 1952, e, finalmente, ocupou a cadeira de Filosofia no Collège de France, onde proferiu, em 15 de janeiro de 1953, a lição inaugural. **Elogio da Filosofia**. Em julho de 1945 apresentou, para a obtenção do título de "docteus és lettres", duas obras, que o projetaram no cenário filosófico contemporâneo: A Estrutura do Comportamento (1942) e a Fenomenologia da Percepção (1945). Em maio de 1961 faleceu, repentinamente, de trombose coronária, em Paris; contava, então, com cinquenta e três anos.

Na teoria fenomenológica o mundo é as coisas mesmas que vemos, essa fé comum exprime ao homem natural e ao filósofo uma "camada profunda de opiniões mudas" (MERLEAU-PONTY, 1971, 15), que revela implicitamente em nossas vidas. O mundo é, também, perfeitamente familiar a cada um de nós, mas não podemos explicá-lo aos outros. À medida que o filósofo abre os olhos, sua tarefa é de articulá-lo tal como o vemos na interrogação sobre a fé perceptiva. Mas essa fé comum tem algo de estranho e de contraditório; se pelo simples fato de interrogarmos este mundo ou esta coisa, desvelamos através deles um labirinto de contradições ou de dificuldades, visto que, não perguntamos apenas o que é o Mundo ou o que é uma Coisa, mas um enigma para pensar aquilo que vemos: as coisas mesmas. Com tudo isso, o filósofo simplesmente despoja da humanidade aquilo que ele vê e nunca um enigma para pensar o que é aquilo que vemos.

Essa reflexão radical, de ver as coisas mesmas, é consciente de sua dependência de uma vida irreflexiva. Ela é uma filosofia que encontra o mundo já dado, e quer ao mesmo tempo redescobrir o contato originário com ele. O mundo é, então, a "retomada de minhas experiências passadas em minhas experiências presentes, da experiência do outro na minha" (MERLEAU-PONTY, 1971, 17).

A FÉ PERCEPTIVA

Por certo a intervenção do outro não resolve o paradoxo interno de minha percepção, pois mesmo pela comunicação transformamo-nos em testemunhas de um só mundo e mesmo que, evidentemente, só "através do mundo posso sair de mim mesmo" (MERLEAU-PONTY, 1971, 23). A percepção não elucida todo o problema, embora inelutável, ela permanece inteiramente obscura. Porque não podemos pensá-la, nem formulá-la , nem erigi-la em tese. Se assim o fizermos ela volta aos dilemas. Para sair desse dilema é necessário vivê-la.

A filosofia não pode ignorar essa "certeza injustificável de um mundo sensível" (MERLEAU-PONTY, 1971, 23), que é comum a todos nós, que nos foi dado pela percepção. Pois ela trata-se como pano de fundo de um fato de gênese que inaugura nossa abertura ao mundo e nosso acesso à verdade. Esse acesso ao verdadeiro, ao invisível, permite a cada homem habitar sua própria ilha, mas que ele possa concordar, sem transição de uma para a outra, sobre uma coisa qualquer. Sendo que cada um "do fundo de seus redutos, se tenham deixado envolver pelo mesmo funcionamento social e pela mesma linguagem". (MERLEAU-PONTY, 1971, 25)

Portanto, quando esse funcionamento e essa linguagem forem usados conforme seus propósitos, trataremos de um mundo sem fissuras, e, nunca obteremos o acesso do universo da verdade. Assim, cabe ao filósofo pensar o mundo, o outro e ele-mesmo e ao mesmo tempo, cabe ainda a ele entrelaçar suas relações. Visto que, esse mundo é o próprio "fundamento do ser" (MERLEAU-PONTY, 1971, 17), e não uma mera explicitação de um ser preliminar. Nesse sentido, diz Merleau-Ponty, a filosofia não é um reflexo de uma verdade prévia, ela é antes de tudo uma realização de uma verdade.

A filosofia sendo essa realização possível ou não, não encontra nas coisas uma razão preexistente. Nesse caso o que preexiste é o próprio mundo, e a filosofia

> "que o faz passar à existência manifesta, não começa por ser possível: ela é atual ou real, como o mundo de que faz parte, e nenhuma hipótese explicativa é mais clara que o ato mesmo pelo qual retomamos este mundo inacabado para pensar totalizá-lo e pensá-lo". (MER-LEAU-PONTY, 1971, 18)

Não há atrás dele um ser desconhecido que temos que determinar dedutivamente ou provar imediatamente a partir dele. O que temos é a conexão das experiências, e "ninguém sabe melhor do que nós como se faz posto que somos este nó de relações" (MERLEAU-PONTY, 1971, 18).

O mundo e a razão não constituem problemas, são misteriosos, mas "este mistério os define, não se trataria de dissipá-lo por meio de alguma solução, pois ele está aquém das soluções" (MERLEAU-PONTY, 1971, 18). O que a verdadeira filosofia apreende é ver o mundo e neste sentido um caso contado pode significar o mundo com tanta profundidade quanto um tratado de filosofia.

Já que temos em mãos a nossa própria sorte, ou seja, somos responsáveis por nossa história e essa responsabilidade vem por meio da reflexão. A reflexão em que engajamos nossa vida repousa sobre si mesma, fundamenta-se em si mesma como sendo revelação do mundo ao apoiar-se em um solo de postulados que, finalmente, apoia-se em nossa comunicação com o mundo, sendo o primeiro estabelecimento de racionalidade (MERLEAU-PONTY, 1971, 18).

Portanto, a filosofia como reflexão radical interroga-se a si mesma e mantém um diálogo constante ou uma mediação infinita na medida em que se mantém fiel à sua intenção, de se revelar o mistério do mundo e o mistério da razão.

Esse mundo, solo e ponto de partida da reflexão, não é problemático, mas está carregado de mistério. Para desvelar o seu mistério é necessário aprender a vê-lo.

> "No sentido de que, em primeiro lugar, é mister nos igualarmos, pelo saber, a essa visão, tomar posse dela, dizer o que é nós e o que é ver, fazer, pois, como se nada soubéssemos, como se a esse respeito tivéssemos que aprender tudo".(MERLEAU-PONTY, 1971, 16)

Nesse sentido, Merleau-Ponty no seu ensaio **O Olho e o Espírito** (1969) nos dirão que essa visão é o "meio que me é dado de estar ausente de mim mesmo, de assistir de dentro a fissão do ser, (...) da qual eu me fecho sobre mim" (MERLE-AU-PONTY, 1969, 99). E para que isso ocorra devemos compreendê-lo através da filosofia. Pois a filosofia procura as coisas mesmas no fundo de seu silêncio onde as coisas mesmas se expressam.

Mas o que importa na filosofia não são as razões que se "podem ter para tomar como incerta a existência do mundo" (MERLEAU-PONTY, 1971, 18). Mas, saber o sentido de ser do mundo, para tanto é mister reformular os argumentos cépticos fora de qualquer preconceito ontológico, para sabermos o que é o ser-mundo, o ser-coisa, o ser imaginário e o ser consciente (MERLEAU-PONTY, 1971, 18). É fundamental, aqui, para Merleau-Ponty que a filosofia seja o lugar onde o mundo e os seres se juntam.

Por que esperar que as coisas mesmas falem? O que Merleau-Ponty busca tematizar é uma atitude personalista, que mantemos cotidianamente quando as coisas, o mundo, não são em si, mas o que são quando nos rodeiam.

> "Não vivemos naturalmente no universo das blosse sachen. Antes de toda a reflexão, na conversação, no uso da vida, a nossa atitude é personalista e não pode ser explicada pelo naturalismo, e as coisas são então para nós o meio que nos rodeia e não natureza em si". (MERLEAU-PONTY, 1961, 245)

A nossa vida mais natural de homem, por conseguinte, visa um meio ontológico que seja diferente do do em si, e ao mesmo tempo não seja uma mera ordem constitutiva derivado dele. Quando nos referimos às coisas, "sabemos muito mais delas na atitude natural de quanto a seu respeito nos pode dizer a atitude teórica -e, sobretudo, sabemo-lo diferentemente" (MERLEAU-PONTY, 1962, 246).

Para a reflexão a relação natural com o mundo é uma atitude, isto é, um conjunto de atos. Mas essa atitude é uma reflexão que se "pressupõe nas coisas, que não vê mais longe do que si própria" (MERLEAU-PONTY, 1962, 246). Na medida em que a reflexão tenta uma reconstituição universal ela nota haver no irrefletido "sínteses que residem aquém de todas as teses" (MERLEAU-PONTY, 1962, 246). Visto que, até o momento, ela está isenta de qualquer crítica, porque ela é o mistério de uma **tese do mundo**, que é anterior a toda as teses, portanto, não são "traduzíveis em termos de saber claro e distinto, e, mais velhas do que qualquer atitude, do que qualquer ponto de vista, nos dão não uma representação do mundo, mas o próprio mundo" (MERLEAU-PONTY, 1962, 246).

Diante do olhar do filósofo que não é mais um olhar sobre um interior ou um exterior, mas uma relação com o mundo, esse mundo não está mais diante dele por representação. O que temos agora na percepção é a coisa mesma e não sua representação, e a coisa estão no outro extremo de meu olhar e em geral de minha exploração. Logo, não olho minha própria visão do mundo "como se olha na coisa, não fixo em seu lugar, meu olhar vagueia nele como nos nimbos do Ser e eu vejo, segundo ele ou com ele, mais do que o vejo" (MERLEAU-PONTY, 1969, 40).

O que Merleau-Ponty quer tematizar é essa base profunda - trama sólido - de opiniões mudas: essa fé perceptiva no mundo e nas coisas. Essa fé que as ciências - ao excluir todos os predicados das coisas que resultam de nosso contato com elas - rebaixam e manipulam em sua idealização.

Então a "ciência manipula as coisas e renuncia a habitá-las" (MERLEAU-PONTY, 1969, 25). Ela moldula para si regras internas e renuncia ao mundo atual. A ciência é esse pensamento ativo, engenhoso, desenvolto que quer tratar todo ser como objeto em geral, isto é, ela se crê predestinada a ser guardiã da opacidade do mundo e por tanto, procura um caminho que a leve a um fundamento transcendental ou transcendente para as suas operações. Para a ciência pensar é transformar, operar, ensaiar, sob um controle experimental onde só intervenham fenômenos altamente trabalhados, e que os nossos aparelhos produzem, de preferência a registrá-los.

Acreditar nessa ciência é aceitar que o mundo é nominal ou um puro objeto das nossas operações, é também acreditar que ele só é possível existir quando se entra no laboratório. Tudo isso nos leva a crer que o próprio pensamento operatório torna-se uma espécie de artificialismo absoluto, tal como se vê na ideologia cibernética, onde as criações humanas são derivadas de um processo natural de informação, e portanto, segundo o modelo das máquinas humanas.

> "... visto que o homem se torna verdadeiramente o manipulandum que ele pensa ser, entra-se num regime de cultura onde já não há verdadeiro nem falso no tocante ao homem..., num sono ou num pesadelo do qual nada poderia acordá-lo". (MERLEAU-PONTY, 1969, 28)

O pensamento da ciência é um pensamento de sobrevôo e de um objeto em geral, ele fundamenta-se num "há" prévio, no solo do mundo sensível, em nossa vida.

Deste modo a ciência se move no mundo, mas não o tematiza, ela simplesmente o pressupõe. Portanto, os métodos de de **prova** e **conhecimento** e os conceitos de **objeto** e sujeito não nos "permitem compreender o que seja a fé perceptiva" (MERLEAU-PONTY, 1971, 37). Precisamente porque é uma adesão que se sabe além das provas, ameaçadas sempre pela não-fé.

Com os conceitos de objeto e sujeito, ser em si e vida interior - segundo Merleau-Ponty- não se entrevê o problema do mundo. Não nos interessam as razões que podemos fazer duvidar da existência do mundo - argumentos fundados no sonho, delírio, ilusões e dos argumentos pirronianos -, que, por si mesmos, nos "desviariam de toda elucidação, pois se referem vagamente à idéia de um Ser inteiramente em si e, por contraste, juntam confusamente o percebido e o imaginário como estados de consciência" (MERLEAU-PONTY, 1971, 18). Os argumentos fundados no pirronismo, no fundo, partilham das ilusões do homem ingênuo. E essa ingenuidade "dilacera a si mesmo dentro da noite" (MERLEAU-PONTY, 1971, 18), sem ao menos entrever o problema do mundo. Mas o que nos interessa fundamentalmente é o sentido de ser do mundo.

Não há nada que pressupõe, nem a idéia de um ser em si e nem a idéia correlativa de um ser para a consciência, mas são essas as noções a que teremos de voltar para pensar a nossa experiência do mundo.

Agora não mais se pergunta se percebemos verdadeiramente o mundo, pois o mundo é o que percebemos. Para ir à essência do mundo, não é necessário "buscar o que ele é em idéia, uma vez que o reduzimos a tema de discurso", mas é preciso buscá-lo de fato para nós antes de qualquer tematização (MERLEAU--PONTY, 1971, 13). Em vista disso, perceber é estabelecer diferenças de sentido e nível dentro do universo de experiências em que as coisas se delineiam e surgem. Isto é, por sua vez, impercepção de um fundo. O mundo é então um campo aberto e inacabado, horizonte sempre atual e presente sobre o qual disponta toda empresa do homem. O mundo é percebido e a percepção é uma visão verdadeira que dá lugar a uma série aberta de explorações concordantes. Ter acesso a esse mundo é envolver os fantasmas que nos lançam nas aparências do mundo.

Com essa afirmação, de que o mundo é o que percebo, desde de já a relação se dá entre as coisas e um corpo que sou eu, não existindo uma consciência pura frente a objetos puros. Mas o que há realmente é um mundo e um corpo. Meu corpo rodeado pelo visível. A relação é corpo-mundo. E essa é uma relação singular, pois de meu corpo depende que eu permaneça na aparência ao chegar as coisas mesmas, "como se o acesso ao mundo não fosse senão o outro aspecto de um recuo, e esse recuo à margem do mundo, uma servidão e outra expressão de meu poder natural de entrar nele" (MERLEAU-PONTY, 1971, 20). O mundo é o lugar não só de onde se fala das coisas, mas é, também, o lugar onde as articulam.

Essa experiência mostra que o estar ocupando o mundo com nosso corpo é uma verdade difundida por todo nosso ser. Essa abertura inicial ao mundo que não exclui uma possível ocultação não só deve ser descoberta pela filosofia, mas do mesmo modo deve explicitar essa abertura-ocultação. Cabe ao filósofo "compreender como essas duas possibilidades que a fé perceptiva guarda em si própria, lado a lado, não se anulam" (MERLEAU-PONTY, 1971, 38). Como compartilhar estes dois pontos de vista?

> "é preciso que os perca como estado de fato para reconstruí-los como possibilidades suas, a fim de apreender por si mesmo o que, em verdade, significam, o que o destina não só à percepção como aos fantasmas; numa palavra, é mister que **reflexione**". (MERLEAU-PON-TY, 1971, 38)

Na medida em que reflexionamos, nossa reflexão não consegue ir além do ser em si e do ser para os outros, "parece abrir-se uma terceira dimensão onde desaparece sua discordância" (MERLEAU-PONTY, 1971, 38). Essa instância profunda, implícita na mesma atitude natural que faz aparecer o mundo e ao mesmo tempo uma presença inalienável, sugere uma camada fina de impensado. Abre aos nossos olhos àquilo que vemos; nada mais é do que aquilo que percebemos: a própria coisa.

Ora, é bem verdade, que a percepção é o "pensamento de perceber quando é plena e atual" (MERLEAU-PONTY, 1971, 39). Só assim ela atinge a própria coisa. Aquilo que pensamos ver - a coisa - é um **cogitatum** ou **noema**. Ela é a convicção de que há alguma coisa, que há um mundo. Mas acontece que essa fé perceptiva é a um só tempo uma mistura de dogmatismo e ceticismo colocados em dúvida pela reflexão.

Com efeito essas reflexões sobre o problema da ciência e da fé perceptiva posta por Merleau-Ponty resumem a crítica ao cartesianismo, como uma ontologia, visto que a análise cartesiana simplesmente idealizava o mundo físico, por aquilo que ele é, ou seja, um mero objeto diante do pensamento, onde o próprio pensamento era purificado por propriedades intrínsecas.

A percepção nos dá a fé num mundo, num sistema de fatos naturais solidificados, e esse sistema incorporaria todas as coisas, até mesmo a "percepção que nele nos inicia" (MERLEAU-PONTY, 1971, 36). Mas hoje não vigora mais tal fé, que a "natureza seja um sistema contínuo desse gênero" (MERLEAU-PONTY, 1971, 36). Com maior razão, ainda, estamos "longe de pensar que os ilhéus de psiquismo, que nela flutuam aqui e ali, estejam secretamente vinculados por meio do solo contínuo da natureza" (MERLEAU-PONTY, 1971, 36). Em face de isso, a tarefa que importa ao filósofo é de "compreender se e em que sentido o que não é natureza forma um mundo e, antes de tudo, o que é um mundo, finalmente, se há mundo, quais podem ser as relações entre o mundo visível e o mundo invisível" (MERLE-AU-PONTY, 1971, 36).

A REFLEXÃO

A reflexão conserva em si mesma o que constitui a fé perceptiva: ela conserva a convicção de que há alguma coisa, que há o mundo, a idéia de verdade e a idéia verdadeira dada "descobrindo aí a adequação e o consentimento do pensamento ao pensamento, a transparência do que penso para mim que o penso" (MERLEAU--PONTY, 1971, 39).

Desta forma a conversão reflexiva coloca diante do sujeito puro ideados; quer dizer, **Cogitatum** ou **noema**. E que, é graças a essa conversão que sairemos dos equívocos da fé perceptiva que ela assegurou ser paradoxal, de retornar às coisas mesmas, que davam-nos o acesso às próprias coisas pelo corpo, e portanto nos "abria para o mundo". Agora as convicções da fé perceptiva são postas em dúvida, e reflexivamente já não creio ver coisas exteriores a mim, mas como exteriores a meu corpo.

A reflexão transforma desse modo o sujeito encarnado em transcendental e a realidade do mundo em idealidade, o mundo é o objeto de todos nossos pensamentos, sua unidade é ideal ou de significação: Esse movimento da reflexão, para Merleau-Ponty, será sempre convincente: porque ele se impõe, é a própria verdade em si mesmo, e não se "vê como a filosofia poderia dispensá-lo" (MERLEAU- -PONTY, 1971, 40).

Nesse sentido, a questão que se coloca no pensamento reflexionante é saber se ela conduz ao término de todo o problema; visto que a fé perceptiva é paradoxo, como, então, permanecer nela? E ao mesmo tempo "se não permaneço nela, que posso fazer a não ser voltar a mim próprio e procurar aí a morada da verdade?" (MERLEAU-PONTY, 1971, 40).

Note-se, que o pensamento reflexionante só é possível na medida em que interrogo o mundo, ou seja, quando o compreendo de dentro, na minha frequentação do mundo. Então, é preciso percorrer a "relação exterior entre um mundo em si e mim mesmo" (MERLEAU-PONTY, 1971, 41). Mas esse vínculo natal - entre mim que percebo e o que é concebido - visto pela Filosofia reflexiva nos introduz pressupostos sem os examinar e desfaz esse nosso vínculo original com o mundo, para logo constituí-lo, para logo fabricá-lo.

É essencial à filosofia reflexionante recolocar o mundo como nosso lugar natal, pois somos, como espíritos, o berço do mundo. Através desse movimento de regressão, a reflexão não reconstitui a si mesma como esforço de recuperação, mas se inspira na presença prévia do mundo.

Ao referir-se ao mundo como nosso lugar natal, Merleau-Ponty, remete-nos à noção de Terra. Essa noção está estreitamente ligada à noção de carne que é o tema central de sua ontologia. No seu ensaio **O filósofo e sua sombra** a noção de Terra aparece como sendo solo ou cepa do nosso pensamento e de nossa vida, pois ela é nossa pátria. A Terra é da mesma forma a "matriz do nosso tempo como do nosso espaço" (MERLEAU-PONTY, 1962, 272), é o meio originário no qual o homem vive e reencontra as próprias coisas. Sendo a Terra esse solo invisível que desvela a relação sujeito-mundo, ela torna possível à redescoberta do espírito bruto na juntura e na membrura do ser que se "consuma através do homem" (MERLEAU-PONTY, 1962, 274).

Enquanto esforço, a reflexão quer criar o mundo existente sobre um pensamento do mundo, e dizer que a possibilidade do mundo como pensamento se apóia em uma outra possibilidade: em meu poder de ver o mundo. Até o momento, a crítica de Merleau-Ponty centraliza-se, é, no fato de que a energia do pensamento reflexivo vem de sua presença prévia do mundo, como uma imagem irrefletida do mundo que lhe é última, como um fio condutor.

Mas o que é reflexão? Uma reflexão sobre algo irreflexivo. Ela aparece como um câmbio de estrutura da consciência, onde ela reconhece o mundo dado ao sujeito. E esse mundo já não quer construí-lo, mas descobri-lo. As respostas que as grandes filosofias reflexivas demonstram, tais como: a referência à idéia verdadeira dada ou a referência de uma experiência pré-crítica do mundo já demonstram, assim um pensamento que forma um círculo de irrefletido e da reflexão, um círculo em que a condição e o condicionado estão numa relação recíproca. É certo, aqui, que Merleau-Ponty não quer desqualificar a reflexão em proveito do irrefletido, mas, ao contrário, de "abarcar a situação total que comporta reenvio de uma a outra" (MERLEAU-PONTY, 1971, 43).

Ora, o que temos não é um mundo maciço e opaco. O dado não é um universo de pensamento adequado, mas uma reflexão que se envolve na espessura do mundo para iluminá-lo, desenvolvendo-o somente à sua própria luz.

Essa relação que Merleau-Ponty chama abertura ao mundo não revela todo nosso trato como o mundo. O mundo não é o que penso, mas o que vivo. Estou sempre em contato, em comunicação imediata e constante com ele. Estar aberto ao mundo, não quer dizer que o possuo. Mas é justamente através dessa tese constante de minha vida, que há um mundo, não pode dar-se por completa razão. Há e não me aparece, é necessário que esse há seja imanência segura. Se simplesmente reduzimos a percepção ao pensamento de perceber e sua rede de significações que a filosofia organiza para reconquistá-la, renunciam a estados o mundo efetivo e nessa certeza não entrará nunca o há do mundo.

Assim, fundar a percepção sobre a essência da percepção é esquecer a própria reflexão como "ato distinto de retomada" (MERLEAU-PONTY, 1971, 46). Nesse sentido, é preciso um novo enfoque que seja diferente, da conversão reflexiva. Qual seria esse novo enfoque?

> "Uma espécie de sobre-reflexão que, também a levaria em conta, assim como às mudanças que introduz no espetáculo, sem, portanto, perder de vista a coisa e a percepção brutas e, consequentemente, sem apagar nem contar nelas, por uma hipótese de inexistência, os laços orgânicos da percepção e da coisa percebida".(MERLEAU-PON-TY, 1971, 46)

Finalmente, se a reflexão quer suspender a fé no mundo unicamente para vê-lo, será necessário que a reflexão envolva o segredo de nosso laço perceptivo com ele, que "empregue as palavras para dizer essa ligação pré-lógica e não conforme sua significação preestabelecida" (MERLEAU-PONTY, 1971, 47), e que ao mesmo tempo mergulhe no mundo, ao invés de dominá-lo, que o interrogue e que o "faça dizer, enfim, o que em seu silêncio ele quer dizer" (MERLEAU-PONTY, 1971, 47).

Portanto, a reflexão parte de nossa experiência do mundo para remontar um sujeito como condição de possibilidade, sendo aí distinta do ponto de partida, e ainda para entrar na nossa experiência. É dizer ainda, que no ato inaugural da reflexão há uma decisão de duplo jogo, que, uma vez desvendada, quita sua evidência aparente. Mas, uma vez instalada na aparência, a filosofia reflexiva se dá numa posição inexpugnável, tornando-se uma fissura dos atos de pensamentos.

Do mesmo modo, a filosofia reflexiva não poderá situar-se nunca no espírito que desvela para ver nele o mundo como correlato seu. Porque, precisamente, ela é reflexão, retorno, re-conquista ou re-tomada, e não simplesmente um "princípio constitutivo já operante no espetáculo do mundo, de percorrer, a partir desse espetáculo, o próprio caminho que o princípio constitutivo teria seguido em sentido inverso" (MERLEAU-PONTY, 1971, 52). Se a reflexão fosse realmente retorno deveria coincidir com o princípio constitutivo que aí estaria atuando. A reflexão exige e exclui, paradoxalmente, um processo inverso de constituição.

É dizer; que todo esforço de compreender o espetáculo do mundo exige deixar de lado a efetividade de nossas percepções e de nossa percepção do mundo, que imputa suas essências, que abandonemos o fluír concreto de nossa vida para "retraçarmos o andamento de conjunto e as articulações principais do mundo sobre o qual ela se abre" (MERLEAU-PONTY, 1971, 53). Então, reflexionar não é meramente "coincidir com o fluxo desde sua fonte até suas últimas ramificações" (MERLEAU-PONTY, 1971, 53), é, antes de tudo, desprender das coisas, das percepções, do mundo e da percepção do mundo alguns núcleos inteligíveis, de tal maneira que a experiência não desfaz, mas que ela nos dê apenas seus contornos universais, deixando intacto o problema da gênese do mundo existencial e da idealização reflexiva.

Essa reflexão - para tomar em conta esses problemas últimos - exige então como fundamento uma sobre-reflexão. Em verdade, cabe duvidar que a reflexão que passa pelas essências "possa cumprir sua tarefa propedêutica e conservar seu papel de disciplina do entendimento", visto que "nada nos garante que toda experiência possa ser expressa em invariantes essenciais" (MERLEAU-PONTY, 1971, 53).

CONCLUSÃO

Portanto, devemos reconsiderar que toda a experiência, toda a reflexão, bem como a própria essência e o sujeito das essências como eidéticos. Tal fixação eidética teria como função "colocar em evidência à distância entre eles e o funcionamento efetivo" (MERLEAU-PONTY, 1971, 54), convidando a própria experiência a sair de seu silêncio. Se reconhecermos que a reflexão é eidética, todo o problema de nosso ser irrefletido e do ser do mundo deixa de existir. Ora, Merleau-Ponty falando de Husserl, ele não 'fez mais do que aceitar o problema que a atitude reflexionante comumente evita, a discordância entre sua situação inicial e seus fins "(MERLEAU-PONTY, 1971, 54)".

Certamente, a filosofia reflexiva não pensa "levar a sério à mistura do espírito" com o corpo". Para ela não "há mundo bruto, há somente um mundo elaborado, não há intermundo mas apenas uma significação mundo" (MERLEAU-PONTY, 1971, 55). Antes da reflexão estou situado no mundo atual por meu corpo e existem outros homens situados por seus corpos no mundo, todos percebemos o mesmo mundo. Como atingir a reflexão, "senão porque o espetáculo tinha sentido para mim antes que eu me descobrisse como aquele que lhe dá sentido?" (MERLEAU-PONTY, 1971, 56). Agora, o meu acesso pela reflexão a um espírito universal só é possível pelo enovelamento de minha vida com as outras vidas, pelo meu corpo com as coisas visíveis, pela mistura da minha duração com as outras.

Ao chegar a um espírito universal, isto é, ao ego transcendental, é mister ouvir esse não-saber inicial, que não é nada, "que não é tampouco verdade reflexiva, e que também é preciso explicar" (MERLEAU-PONTY, 1971, 56). Desde o início a filosofia reflexiva estava fora de mim, do mundo, "sendo que a todo o momento essa experiência vem alimentar minha reflexão" (MERLEAU-PONTY, 1971, 56). Essa é a tarefa de uma filosofia que necessita ser desvelada, e para tanto, ela precisa admitir uma dupla polaridade da reflexão, ou seja, como dizia Hegel reconhecer que "entrar em si também é sair de si" (MERLEAU-PONTY, 1971, 56).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MERLEAU-PONTY, Mau	ırice. <i>Fenomenologia da Percepção</i> . Trad. Reginaldo di Piero.
Rio de Janeiro: Freitas	Bastos, 1971.
	<i>O visível e o invisível</i> .Trad. José Artur Gianotti e Armando o: Ed. Perspectiva, 1971.
	<i>O olho e o espírito</i> . Trad. Geraldo Dantas Barreto. Rio de
Janeiro: Grifo Edições,	1969.
 1962.	<i>Sinai</i> s. Trad. Fernando Gil. Lisboa: Editorial Minotauro,

PROJETO COLIBRI:

intervenção em espaços urbanos - viver em comunidade

Thales Vinícius Vidal Coelho

Faculdade Doctum De João Monlevade

Francisca Daniella Andreu Simões Moraes Lage

Faculdade Doctum De João Monlevade

RESUMO:

O trabalho em questão faz uma abordagem sobre a demanda de ações sociais, dentre elas a de projetos de incentivo a cultura, lazer e esporte em uma atividade cada vez mais exigida e com pouca maturidade de experiências dos profissionais. É sabido que o berço de uma civilização/comunidade são as crianças, pois dentre elas a busca de novas descobertas e conhecimentos devem ser trabalhadas em todo seu contexto geral, tais como o raciocínio, a vivência e a experiência perante a sociedade.

Após análises feitas na cidade de João Monlevade, Minas Gerais, e através de questionários realizados em duas escolas públicas, foi observada a necessidade de um projeto que atendesse os primórdios do desenvolvimento de uma criança: a busca do lazer em comunidade e a interação dos mesmos. Para isto, conforme a "lei nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991, Art. 1º Fica instituído o Programa Nacional de Apoio à Cultura (Pronac), com a finalidade de captar e canalizar recursos para o setor de modo a: III - apoiar, valorizar e difundir o conjunto das manifestações culturais e seus respectivos criadores;" a partir desta análise e com aplicação de testes em salas de aulas, pode-se demonstrar alguns resultados e posturas diferenciadas para criação de novos equipamentos de lazer através de materiais reutilizáveis, promovendo espaços melhores e mais saudáveis, contudo ajudando a conscientização no desenvolvimento do meio ambiente.

Palavras-chaves: Espaços Públicos; Lazer; Crianças.

ABSTRACT:

The work in question takes an approach on the demand of social actions, among them the projects of incentive culture, leisure and sport in an activity more and more demanded and with little maturity of experiences of the professionals. It is well-known that the cradle of a civilization / community is children, since among them the search for new discoveries and knowledge must be worked in all its general context, such as reasoning, experience and experience before society.

After analysis in the city of João Monlevade, Minas Gerais, and through questionnaires carried out in two public schools, the need for a project that served the developmental beginnings of a child was observed: the pursuit of community leisure and their interaction. To this end, according to Law No. 8,313, of December 23, 1991, Art. 1 The National Program of Support to Culture (Pronac) was instituted, with the purpose of capturing and channeling resources to the sector in order to: III. - to support, value and disseminate all cultural events and their creators "from this analysis and with the application of tests in classrooms, it is possible to demonstrate some results and different postures for the creation of new leisure equipment through materials reusable, promoting better and healthier spaces, yet helping to raise awareness in the development of the environment.

Key-words: Public Spaces; Recreation; Children.

1 INTRODUÇÃO

Conforme o Plano Nacional de Extensão 1991-2001, define-se a extensão universitária como sendo uma prática acadêmica que interliga a universidade nas suas atividades de ensino e pesquisa com as demandas da população. Com isso, a formação de um graduando só será completa quando o mesmo desenvolver em seu curso e fora dele, a aplicabilidade de tudo o que conseguiu compreender em seus anos na universidade devolvendo à comunidade que o recebe parte relevante daquilo que aprendeu na área extensionista junto à pesquisa.

Não há formação profissional completa se o estudante sai de uma faculdade sem entender a indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão. Por meio dessa compreensão o mesmo consegue trabalhar com ações sociais, culturais e científicas, todas voltadas à sociedade que o rodeia. A extensão universitária é a parte da universidade que consegue juntar o saber voltado ao lado científico com o lado popular, levando consigo as demandas da comunidade e conseguindo atuar na aproximação entre a sociedade e a universidade, permitindo uma relevante comunicação de ida e volta entre as partes citadas, demonstrando uma ação conjunta e eficiente de grande valia para todos os envolvidos, aproximando cada vez mais as partes interessadas que se tornam parceiras e, por isso, eficien-

> Com isso, as palavras de Botomé, 1997, são de extrema importância no que tange à extensão, pois o mesmo relata que é importante para o desenvolvimento da universidade fazer com que a extensão deixe de ser uma atividade à parte da produção do conhecimento e do trabalho de construir acesso a esse conhecimento, exprimindo inter--relação que, se bem definida, clara e honestamente, pode modificar, progressivamente, a ambos.

Confiantes na importância da extensão universitária, é que nasceu a idéia do Projeto Colibri, pelos autores já que o mesmo se fundamentou da necessidade de oportunizar as aplicabilidades aprendidas no curso de engenharia civil do Instituto de Ensino Superior – IES/DOCTUM junto ao departamento de pesquisa, preocupandoem desenvolver ações de auxílio à duas escolas do bairro onde a faculdade está localizada e tendo as mesmas alunos oriundos de lares carentes,em que as escolas são de tamanha necessidade de ajuda externa, já que auxílio financeiro é quase nenhum por meio de verbas para o tratamento de espaços voltados à recreação e lazer, tanto de crianças quanto de adolescentes.

O projeto traz consigo uma parte voltada à pesquisa já que atua com questionários feitos para as comunidades escolar e familiar, baseando-se nas respostas da pesquisa para dar uma nova leitura de ambientes públicos e privados, posteriormente. O trabalho tem a finalidade de abordaruma melhor maneira de aproveitar um espaço público/privado pouco utilizado, transformando-o em espaço de convivências, mostrando que não só a comunidade, mas também visitantes podem usufruir deste na nossa região. Para isso, iniciou-se em apenas duas escolas. De acordo com as necessidades inseridas nos questionários, destacou-se a implantação de jardins sensoriais e equipamentos de play-ground com custo mínimo, por meio de materiais recicláveis, para que a comunidade e principalmente crianças possam ter um espaço de convivência, visto que na cidade de João Monlevade não existem muitos mobiliários urbanos para a interação de crianças, e a grande maioria do público entrevistado relatou a falta de espaços para as crianças brincarem.

1.1 Objetivos

1.1.1 Geral

Fazer uma investigação detalhada sobre a falta de espaços públicos de lazer na cidade de João Monlevade e estender esta análise pela região do Médio Piracicaba; apontando vantagens, desvantagens e mostrando antes e pós-ocupação dos espaços.

1.1.2 Específico

Apontar através da pesquisa a necessidade de espaços de lazer, e por meio deste introduzir, aprimorar, instigar e mostrar como a cultura e atividades em grupos podem desenvolver o raciocínio no parâmetro geral de qualquer indivíduo; para isto utilizamos como base da pesquisa a introdução e a reutilização de materiais recicláveis para construir espaços que podem ajudar em qualquer aspecto o desenvolvimento sócio/ecológico.

2 INTERVENÇÕES URBANAS

O projeto foi baseado nas observações feitas pelos autores, percorrendo asles-

colas beneficiadas. O mesmo ainda teve auxílio e fundamentação teórica no Estatuto da Criança e do Adolescente e no livro Intervenções Urbanas na América Latina: Viver no Centro das Cidades, de autores Hélène Rivière D´arc e Maurizio Memoli, pois segundo esses autores "a revalorização dos grandes centros, é uma das apostas da maioria dos principais governantes das cidades da América Latina, sendo que o processo envolve o resgate da memória, requalificação econômica, programas sociais e mobilização da sociedade. Algumas idéias são colocadas em prática por vários países, à sua maneira e levando em conta o seu aspecto."

2.1 Metodologia

O estudo de caso foi desenvolvido por intermédio de visitas de um dos autores nas escolas beneficiadas e também por passagens que teve em vários locais da cidade onde observou que amesma possui deficiências em espaços de lazer em sua comunidade. Assim, o autor começou a indagar pessoas moradoras de vários bairros se seus filhos ou até eles mesmos utilizariam um ambiente em que pudessem aproveitar para lazer e convivência social. Desta feita, surgiu a idéia do projeto Colibri.

Em um segundo instante foram analisadas praças, canteiros, passeios, escolas e outros ambientes que estavam sem uso, sucateados e necessitados de requalificações ou readequações para que todos pudessem usufruir.

Como pode ser observado, o objeto de estudo é a articulação da demanda do ambiente de lazer, sendo feito um estudo de caso, evidenciando novas maneiras de reutilizar materiais recicláveis, em locais apropriados para a prática de como ajudar o meio ambiente através da utilização destes.

A análise se desenvolveu através de questionários realizados em duas escolas,como já citado.

Estudo de caso: Escola Estadual Eugênia Scharle que atende crianças de 1º ao 5ºano do ensino fundamental e Escola Estadual Dr. Geraldo Parreiras que atende adolescentes de ensino médio.

A partir de dados coletados através de questionários repassados aos funcionários e alunos, para serem entregues aos seus responsáveis, pode-se chegar à conclusão sobre a insatisfação da grande maioria em relação à falta de infra-estrutura nos espaços destinados ao lazer e a prática de esportes.

Tais questionários tinham cunho de natureza qualitativa e quantitativa, com pesquisa de campo, e também descritiva onde as ferramentas utilizadas para elaboração da pesquisa foram dados coletados com auxílio do questionário entregue aos alunos, para seus responsáveis responderem e também funcionários das escolas citadas.

O material impresso continha uma ficha para a entrevista e um formulário diferente para cada escola, já que as mesmas possuem alunos com bem distintas e abordagens totalmente diferentes.

> Segundo Ruben Alves, 2004, "há escolas que são gaiolas e há escolas que são asas. Escolas que são gaiolas existem para que os pássaros desaprendam a arte do vôo. Pássaros engaiolados são pássaros sob controle. Engaiolados, o seu dono pode levá-los para onde quiser. Pássaros engaiolados sempre têm um dono. Deixaram de ser pássaros. Porque a essência dos pássaros é o vôo. Escolas que são asas não amam pássaros engaiolados. O que elas amam são pássaros em vôo. Existem para dar aos pássaros coragem para voar. Ensinar o vôo, isso elas não podem fazer, porque o vôo já nasce dentro dos pássaros. O vôo não pode ser ensinado. Só pode ser encorajado."

Para dar suporte ao estudo de caso, foram aplicados questionários, como já dito, e posteriormente feita uma análise para classificação, gerando assim, variáveis para o desenvolvimento do projeto. Neste caso, foram atribuídas na pauta o tempo de residência na cidade; bairro em que moravam; profissão; escolaridade; se possuíam filhos (quantos), e qual era a faixa etária dos moradores; se tinham conhecimento de espaços gratuitos de lazer, se eles tinham interesse em participar da construção dos mesmos e, por fim qual nota eles dariam aos espaços de lazer da cidade.

O resultado foi apresentado em gráficos, o que proporcionou ao estudo de caso correlacionar as atividades, além de serem elaboradas as médias referentes aos resultados em cada variável. De posse dos dados coletados foram realizadas as análises de forma a obter as devidas inferências sobre o assunto.

2.2 Produtos esperados e abrangência social do projeto

Essa pesquisa contou com a participação de 150 entrevistados, sendo 24% do gênero masculino e 76% feminino, contudo 25% possuem apenas primeiro grau incompleto, 18% possuem segundo grau incompleto, 47% segundo grau completo, 2% tinham o curso técnico, 4% tinham terceiro grau incompleto, 2% tinham terceiro grau completo e os outros 2% não responderam. Conforme análise, foi observado que 65% dos questionários analisados vem de pessoas que moram a mais de 20 anos na Cidade de João Monlevade, comprovando ainda mais a necessidade de espaços interativos e que não sejam pagos.

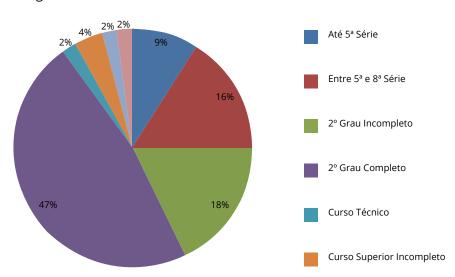


Figura 1 – Gráfico sobre o nível de escolaridade dos entrevistados.

Fonte: Formulário de entrevista, Arquivo próprio.

Conforme a Declaração dos Direitos da "Criança, 4º Princípio - A criança tem direito a crescer e criar-se com saúde, alimentação, habitação, recreação e assistência médica adequadas, e à mãe devem ser proporcionados cuidados e proteção especiais, incluindo cuidados médicos antes e depois do parto; 7º Princípio - A criança tem direito à educação, para desenvolver as suas aptidões, sua capacidade para emitir juízo, seus sentimentos, e seu senso de responsabilidade moral e social. Os melhores interesses da criança serão a diretriz a nortear os responsáveis pela sua educação e orientação; esta responsabilidade cabe, em primeiro lugar, aos pais. A criança terá ampla oportunidade para brincar e divertir-se, visando os propósitos mesmos da sua educação; a sociedade e as autoridades públicas empenhar-se-ão em promover o gozo deste direito."

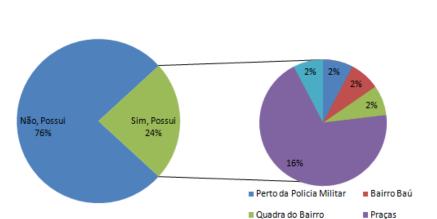
Através desta análise, foi possível entender que o tempo de moradia dos entrevistados é uma média de dezesseis anos, mostrando ainda mais a necessidade destes espaços, para que possam dar qualidade de vida aos seus filhos.

2.3 Demanda por espaço de lazer

Em vigência de decorrências de espaços para recreação e com o aumento da estrutura da cidade, mais obras de médio e grande porte estão sendo requisitadas, mas o principal está sendo deixado de lado: a qualidade de vida e ambientes que tornem a cidade mais aconchegante; com isto através do questionário avaliado, foi deduzida a necessidade de espaços perante a população, pois 76% dos entrevistados afirmaram que a cidade em análise não possui espaços gratuitos para as crianças brincarem.

Figura 2 – Gráfico sobre a necessidade de espaços de lazer dos entrevistados.

Em João Monlevade, possui espaços gratuitos para crianças brincarem?



■ Caca e Pesca

Figura 2 – Gráfico sobre a necessidade de espaços de lazer dos entrevistados.

Para resolver o problema da demanda de espaços de lazer gratuitos, foram abordados assuntos característicos que pudessem aproveitar o ambiente vivido nestas comunidades e que agregassem valor histórico e contextual, pois em cada pergunta analisada, obtiveram-se respostas sobre como a sociedade está preocupada com a segurança, o lazer e a interação com o meio que vivem.

As afirmativas em relação à implantação deste projeto chegaram à 93%, porém a comunidade respondeu que utilizaria os espaços se caso existissem play-ground, mobiliários urbanos, jardim ao ar livre, cinema comentado dentre outros; para isto deverão ser feitos levantamento em loco para verificar o terreno, infra-estrutura básica como saneamento, água, luz, iluminação natural e ventilação, após esta análise desenvolve-se um estudo preliminar de quais comunidades estão mais carente destes espaços.

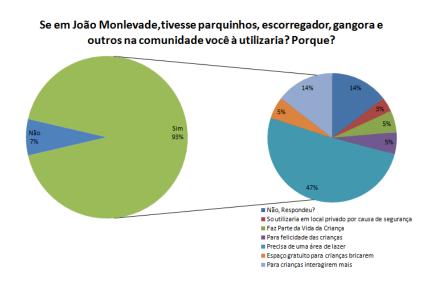


Figura 3 – Gráfico sobre a necessidade da implantação do projeto Colibri.

Fonte: Formulário de entrevista, Arquivo próprio.

Após estas informações e a reunião destes documentos, o projeto seguiu para sua implantação. Por ser um projeto de pesquisa cuminando em extensão, escolheu-se duas escolas, mas para análise mais precisa, foi selecionada a Escola Estadual Eugênia Scharle, que atende crianças de 1ª a 5ª ano. O fato de guerer agregar a comunidade à este projeto, justifica a utilização de materiais de baixo custo na construção destes espaços. Por ser um incentivo ao desenvolvimento e interação das crianças ao meio ambiente, serão utilizados materiais recicláveis, uma vez que podem ser encontrados em suas próprias casas como pneus, paletes, garrafas pets, caixa de leite, dentre outros. Com estes materiais, podemos criar por exemplo, espaços sensoriais, objetos decorativos, casas de boneca, balanços, gangorras, escorregadores e brinquedos em geral, conforme ilustração sobre a implantação do projeto na Escola Estadual Dr. Geraldo Parreiras, em João Monlevade, Minas Gerais.

Ilustração 1 – Implantação do Projeto Colibri, Escola Estadual Dr. Geraldo Parreiras.



Fonte: Projeto Colibri, Arquivo próprio.

Ilustração 2 – Implantação do Projeto Colibri, Escola Estadual Dr. Geraldo Parreiras.



Fonte: Projeto Colibri, Arquivo próprio.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em uma sociedade cada vez mais individualista, os espaços comunitários é ainda, uma alternativa para o incentivo ao convívio social. Muitos são os motivos que estão levando às pessoas a não usufruírem mais de locais públicos de lazer. Mas, existem também, casos de cidades que não dispõem de tal espaço ou até possuem, mas com infraestrutura precária. É o caso da cidade pesquisada, João Monlevade.

O "Projeto Colibri – Intervenções em espaços urbanos" vem com intuito de restabelecer a conexão entre a sociedade e os espaços urbanos que teoricamente são destinados à ela. Uma maneira encontrada, de socializar a comunidade e promover a interação com o espaço, é projetar áreas de lazer gratuitas, em locais de maiores necessidades. E uma maneira encontrada para que isso aconteça de forma mais plausível, é a criação de equipamentos, mobiliários, estrutura em geral, utilizando matérias recicláveis.

Á idéia principal do Projeto, é buscar a interação entre comunidade e instituições de ensinos, visando o desenvolvimento e o despertar do interesse do aluno para questões sociais, tendo em vista, que estes mesmos, colaborarão com a construção e posteriormente usufruirão dos espaços, quando eles terminados.

Para isso, a comunidade contará com a ajuda de estudantes de Engenharia Civil, para elaborarem e executarem o Projeto, que requer análise do local, viabilidade, custos, divulgação, formato de apresentação, possíveis parcerias, formas de registro e um "storyboard". Cada "storyboard", deverá ser apresentado à comunidade e divulgado através das mídias para mostrar que podemos criar espaços de lazer e interação da comunidade.

A referência no termo "colibri", está na idéia de "polinizar" espaços que visam a interação da comunidade como um todo. É necessário que ocorra um maior convívio social para um melhor desenvolvimento humano.

REFERÊNCIAS

Alves, Rubem. Gaiolas ou Asas. A arte do vôo ou a busca da alegria de aprender. Porto, Edições Asa, 2004

BRASIL. Lei nº 8.069/90. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Senado Federal, Brasília, 2011.

BOTOMÉ, Silvio Paulo. Processos comportamentais básicos em metodologia de pesquisa: da delimitação do problema à coleta de dados. Caxias do Sul: Chronos. v.30, n.1, p.43-69, jan./jun.1997.

GIL, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa 4 ed. São Paulo: Atlas, 2002.

DARC, HélèneRivière. MEMOLI, Maurizio. Intervenções Urbanas na América Latina: Viver no Centro das Cidades, editora Senac São Paulo.

SIQUEIRA, F. R. K. M.; FUMANGA, M.; BENEVENTO, C. Como Elaborar Projetos de Pesquisa: Linguagem e Método: Ed. FGV, 2008.

www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8313cons.htm

TREINAMENTO RESISTIDO E EDUCAÇÃO FÍSICA **ESCOLAR:**

Promovendo a saúde de púberes e pré púberes.

Marcírio Antonio Cardozo Peçanha

Especialista, Universidade Federal Fluminense

Tauan Nunes Maia

Mestre, Universidade Federal Fluminense

Isabele Ferreira Santos

Especialista, Universidade Federal Fluminense

RESUMO:

O presente estudo teve como objetivo refletir acerca da inserção de exercícios contra resistência, no âmbito da educação física escolar, enquanto meio de promoção da saúde em púberes e pré púberes. Foi adotada como metodologia a revisão narrativa da literatura, através de uma abordagem qualitativa. A inclusão do treino contra resistência, no âmbito escolar, é de grande valia para melhor desenvolvimento da criança, prevenção de doenças, lesões, preparação para o envelhecimento saudável, criação de bons hábitos. É importante traçar metas e objetivos possíveis de serem alcançados junto ao aluno para que isso estimule a realização das atividades com peso e desenvolva o gosto por este tipo de prática. Outro aspecto fundamental em relação ao treinamento da força muscular em crianças e adolescentes é a sua relação com a melhora da cognição.

Palavras-chaves: Criança; adolescente; exercício.

ABSTRACT:

The aim of this study was reflect on the insertion of resistive exercise, within school physical education, as a means of promoting health in pre pubertal and pubertal. Method: The methodology adopted as the narrative literature review, by a qualitative approach. Another aspect in relation to the strength trainning in children and adolescents is your relationship with improved cognition. The inclusion of training against resistance, in schools, is of great value to better child development, prevention of illness, injury, preparation for healthy aging, creating good habits. It is important to set goals and likely to be achieved by the learner objectives for this will stimulate the performance of activities with weight and develop a taste for this kind of practice.

Key-words: Child; adolescent; exercise

INTRODUÇÃO

O treinamento resistido é tipo de treinamento realizado com resistência/cargas, muito importante para a manutenção da saúde em crianças e adolescentes. Sendo esse treinamento mais comum em ambientes de academias de ginástica do que em escolas, a proposta deste artigo é apresentar este treinamento como elemento importante para promoção da saúde em escolares, visto que este trás inúmeros benefícios (BENEDET ET AL., 2013).

Indivíduos adultos têm sua saúde baseada no resultado das atividades e comportamentos que mantiveram ao longo de suas vidas, assim como o acesso aos serviços de saúde (ALVES JUNIOR, 2009). Desta forma, a infância e a adolescência são fases fundamentais para o desenvolvimento de hábitos saudáveis, como, por exemplo, a prática regular de atividade física, que pode contribuir para a formação de um adulto saudável (BENEDET et al., 2013). O ambiente escolar então pode apresentar um papel fundamental na promoção da saúde dos indivíduos, uma vez que as aulas de educação física podem contribuir apresentando hábitos saudáveis aos indivíduos, assim como a realização de exercícios.

A quantidade de gordura corporal acumulada em crianças e adolescentes pode ser considerada um importante fator na pré-disposição a algumas doenças nesta fase da vida, ou posterior a esta (MELO et al., 2004). Kuschnir (1997) afirma que crianças e adolescentes obesos são adultos obesos em potencial. Neste sentido, é importante salientar que a obesidade e a inatividade física já se tornaram um problema de saúde pública e devem ser evidenciados (WHO, 2000). A alternativa que este artigo aponta é baseada na promoção da saúde, uma vez que esta não se dá apenas por uma intervenção no comportamento individual, mas também na construção de um ambiente que favoreça uma intervenção social ampla, que não se detenha apenas em atender as necessidades momentâneas do sujeito. A promoção da saúde deve ser capaz de instruir o indivíduo para melhor controlar e melhorar sua própria saúde, intervindo nos fatores determinantes de saúde (WHO, 2009).

Considerando a escola enquanto um importante ambiente de promoção de saúde, o papel do professor de educação física é fundamental uma vez que este pode fazer uso diversas atividades enquanto um meio de promover a saúde de seus educandos. Lavallee (2002) aponta o treinamento resistido ou treinamento de força como uma atividade física capaz desenvolver em púberes e pré-púberes inúmeras valências físicas e auxiliar na promoção de saúde bem como na prevenção de doenças. Níveis adequados de força muscular, os quais podem ser adquiridos através do treinamento resistido, estão relacionados com maior eficácia e segurança na prática de atividades esportivas, ampliando as possibilidades de lazer e contribuindo para uma melhora no desempenho nas atividades cotidianas.

Fleck e Kraemer (1999) ao refletirem acerca da utilização de programa de treinamento resistido em crianças afirmam que: ao aplicar o treino de forma correta e com orientação o risco de lesão passa a ser mínimo, o ganho de força muscular em crianças púberes e pré- púberes é consequência do treinamento de força e, o ganho nos níveis de força muscular ocorrem através do aperfeiçoamento da capacidade funcional do sistema nervoso, sem aumentar de forma notável o tamanho dos músculos. Na revisão de literatura feita para este artigo, destacamos os autores Alves e Lima (2008) os quais afirmam que o treinamento de força possibilita diversos benefícios em crianças e jovens se devidamente aplicado por profissionais capacitados. Estes profissionais devem tomar as devidas precauções e respeitar a fase maturacional na qual o indivíduo se encontra. Scott Powers (2005) afirma que grande parte das lesões sofridas por crianças em decorrência da prática regular de atividade física ocorrem devido: à falta de cuidado atribuído tanto pelo profissional quanto pelo próprio praticante; à inadequação das técnicas utilizadas durante a prática; e ao uso incorreto dos equipamentos disponíveis.

Desta forma é de fundamental importância compreender o que vem apontando a literatura acerca do treinamento resistido no âmbito escolar e como se desenvolve a força em jovens púberes e pré-púberes. A sistematização deste conhecimento se mostra enquanto importante ferramenta para: potencializar as aulas de educação física; ampliar a formação dos professores; elaborar programas de treino de força muscular em crianças e adolescentes de forma segura e eficiente.

Objetivo

O objetivo do presente estudo é refletir acerca da inserção de exercícios contra

resistência, no âmbito da educação física escolar, enquanto meio de promoção da saúde em púberes e pré púberes.

Método

O presente estudo, de abordagem qualitativa, adotou como metodologia a revisão narrativa da literatura. A revisão narrativa da literatura se configura enquanto um método de pesquisa que apresenta uma temática ampla, não se limitando a uma questão norteador. Segundo Cordeiro et al (2007) este tipo de estudo permite a utilização de uma metodologia flexível no que diz respeito a utilização de protocolos rígidos para sua confecção, bem como a busca pelas fontes não sendo pré determinada e específica. Esta metodologia faz com que a pesquisa não fique engessada a um método específico e que o pesquisador possa fazer uso de sua percepção subjetiva acerca dos estudos

Resultados e discussão

Dentre as várias vantagens geradas pelo treinamento resistido podemos citar: o aumento da força muscular e resistência muscular localizada, diminuição de lesões em esportes e atividades recreativas, aumento da capacidade de desempenho nos esportes e atividades recreativas, reabilitação de lesões, melhora na composição corporal, aumento da densidade óssea e maior sensibilidade a insulina, diminuição do stress emocional, incentiva um estilo de vida saudável e reforça a confiança através de finalizações bem sucedidas de exercícios, melhora na coordenação motora, no colesterol e no desempenho cardio-respiratório, além de gerar melhorias na auto-estima e auto-imagem (DIAS et al., 2011; TAVARES et al., 2007).

Outro aspecto fundamental em relação ao aumento da força muscular em crianças e adolescentes é a sua relação com a melhora da cognição e com a imagem corporal. Existem várias evidências que mostram relação entre o desenvolvimento motor e o desenvolvimento cognitivo (CORDEIRO et al., 2007). Como a força muscular desempenha um importante papel no desenvolvimento motor, consequentemente fica clara sua influência positiva no processo cognitivo. A imagem corporal das crianças e adolescentes também é influenciada de forma positiva, uma vez que a melhora na composição corporal aumenta a auto estima, proporcionando uma maior confiança em si mesmo. Uma das maiores preocupações que até hoje são manifestadas pelo senso comum, diz respeito à influência negativa do treinamento de força no crescimento longitudinal das crianças. No entanto, as evidências científicas mostram o contrário (SILVA et al., 2004; LAVALEE 2002). Silva et al.(2004), em pesquisa realizada com 109 crianças e adolescentes de levantamento de peso, demonstraram não ter ocorrido nenhum dano na placa de crescimento nos atletas no período do estudo. Sendo assim, o treino com carga não afeta o crescimento ósseo em crianças e adolescentes como se acreditava (SILVA et al., 2004; LAVALEE 2002).

Partindo do princípio que o treinamento resistido atua tanto com alterações músculo esqueléticas quanto com alterações neurais, as pesquisas a seguir levantam pontos dessas duas alterações no público púberes e pré púberes. Em estudo com crianças entre 14 e 17 anos de idade com até 2 anos de experiência em treinamento de força, não observaram aumento da testosterona sérica nas dosagens, assim como em mulheres adultas que também realizaram treino resistido. No entanto, foi observado nas mulheres aumento de força e hipertrofia. Acredita--se que estes sejam provenientes de fatores neurais e hormonais não andrógenos, hormônios que são responsáveis pela força muscular aumentada e hipertrofia nas mulheres, podendo também ter uma função nos aumentos de força dos pré-púberes e que evidências científicas indicam que as adaptações neurais produzem a maioria dos ganhos de força observados em crianças (FARIAS, 2012).

Embora a hipertrofia não possa ser observada em crianças de todas as idades, alterações musculares, neurais e no tecido conjuntivo indicam um aumento da unidade neuromuscular. As mudanças nos padrões de recrutamento das fibras musculares, além de alterações no tecido conjuntivo seriam capazes de contribuir para o aprimoramento da força muscular e prevenção de lesões (FLECK e KRAE-MER, 1999). Farias et al.(2012) ao discorrerem acerca do treinamento de força afirmam que o mesmo é capaz de diminuir o risco de lesões, melhorar a composição corporal e aumentar a força muscular localizada em crianças e adolescentes. No entanto, assim como observado em adultos, as adaptações decorrentes do treinamento de força observadas nas crianças desaparecem em aproximadamente 6 semanas. É recomendado então manter um regime de exercícios de força constante tanto para obter quanto para conservar os ganhos de força muscular obtidos com o treinamento de força nos indivíduos pré-pubescentes.

Segundo Greco (2010), um programa de treinamento básico para púberes e pré--púberes não precisa mais do que 20 a 60 minutos por sessão, estas distribuídas três vezes a semana. O treinamento contra resistência para jovens deve iniciar com exercícios de baixa intensidade até que a técnica correta seja aprendida. O autor recomenda que os exercícios sejam realizados na amplitude total de movimento e que utilizem todos os grupos musculares. Neste sentido, Grecco (2010) sistematizou alguns cuidados que devem ser empregados durante a realização de um treino de força em púberes e pré puberes para que seja executado de forma segura. Segundo o autor devem ser adotados os seguintes cuidados: fornecer instruções qualificadas e supervisão; certificar que o local de treinamento é seguro; iniciar cada sessão de 5 à 10 minutos de aquecimento dinâmico; realizar de 1 à 3 séries de 6 à 15 repetições com uma variedade de exercícios para membros superiores e inferiores; aumentar a resistência gradualmente assim que houver aumento na força; realizar volta calma com exercícios de baixa intensidade e com alongamentos estáticos; manter o programa de treinamento desafiador; melhorar o desempenho e a recuperação através de dieta, hidratação e sono adequado. O autor sugere também as progressões de um programa de treino para crianças em diferentes faixas etárias, expresso na tabela 1.

Tabela 1- Treinamento de força em diferentes faixas etárias.

De 5 a 7 anos: exercícios básicos com pouco ou nenhum peso, exercícios com peso do corpo, exercícios com parceiros, cargas leves, mantendo-se o volume baixo.

De 8 a 10 anos: Aumento do número de exercícios. Aumento gradual de cargas, mantendo exercícios simples e aumento lento do volume. Monitoração da tolerância ao estresse dos exercícios.

De 11 a 13 anos: ensinamento das técnicas. Aumento gradual do peso. Introdução de exercícios mais avançados com pouca ou nenhuma carga.

De 14 a 15 anos: exercícios de força mais avançados. Enfatização da técnica.

Aumento do volume.

Dos 16 anos em diante: nível inicial de programas para adultos

Fonte: Greco (2010)

Faingenbaum et al. (1993) em estudo com crianças com idade média de 10,8 anos num intervalo de 8 semanas, treinando duas vezes por semana com 3 séries de 10 a 15 repetições, observou um aumento de força no grupo experimental (74,3%) e melhora na composição corporal. Apesar da ansiedade das crianças pré--púberes para obterem ganhos satisfatórios de massa muscular, não é possível um desenvolvimento muscular muito além do crescimento normal devido a sua fase maturacional. Somente a partir da adolescência que o aumento da massa muscular se torna um objetivo mais viável. Este anseio dos mais novos deve-se pelo fato de observarem os garotos mais velhos que possuem músculos maiores e mais definidos (WHO, 2000). Faigenbaum et al. (1999) em seu estudo testou diferentes protocolos de treinamento de força em crianças de idade entre 5,2 a 11,8 durante um período de 8 semanas com frequência semanal de duas vezes. O mais eficaz para o desenvolvimento de força na infância foi o que utilizou carga moderada com o volume de 13 a 15 repetições. Este grupo foi o que obteve maior ganho de força demonstrado no teste de repetição máxima quando comparado com os outros protocolos testados.

Ao se pensar o treinamento de força nas aulas de educação física escolar, algumas dificuldades tem sido enfrentadas pelos professores de educação física. Atualmente, as aulas de educação física são oferecidas em número reduzido de encontros mensais, com frequência semanal de uma a duas aulas e tempo médio de duração de aproximadamente 50 minutos. Existe uma grande dificuldade de se desenvolver atividades variadas dado a curta duração e o número reduzido de aulas por semana. Todavia, é possível o desenvolvimento de atividades de força dentro da Educação Física escolar, de maneira que traga benefícios para os estudantes sem comprometer completamente todo o tempo de aula.

Para tal, o professor deve ser capaz de sistematizar um programa com aulas de curta duração, respeitando a individualidade biológica, com intensidade progressiva, para que possa desenvolver força muscular nos alunos. Para a prescrição destas atividades, nas escolas, podem ser usados, além de pesos livres e máquinas, o peso corporal em exercícios, como flexão no solo, passadas alongadas, puxadas na barra fixa, entre outros (GOMES et al., 2001).

Estas alternativas são colocadas corroborando o nosso objetivo, atentando sempre para a questão da promoção da saúde. O crescente aumento no número de casos de obesidade infantil e de indivíduos sedentários causa uma grande preocupação em todas as áreas ligadas a saúde, por serem fortes indicativos de doenças. Além disso, o sedentarismo infantil influencia negativamente o desenvolvimento motor, algumas atividades envolvendo a força muscular, como subir em árvores, realizadas com facilidade e destreza pelas crianças no passado, são cada vez mais difíceis de serem disponibilizadas seja em momentos de lazer ou até mesmo nas escolas.

Neste enredo, cabe-nos mais uma vez destacar a importância das aulas de educação física na escola. Acredita-se que a falta de estímulos variados sejam uma realidade da grande maioria das escolas brasileiras, afetando milhares de crianças que futuramente têm grande chance de se tornarem adultos sedentários e obesos, sem falar nos possíveis problemas de desenvolvimento cognitivo, motor e de auto imagem (TAVARES, 2007).

CONCLUSÃO

Foram apresentados indícios e evidências que o treinamento de força é de grande importância para todo o processo de crescimento e desenvolvimento do homem. Foi também consolidado que um estilo de vida saudável na infância se faz de fundamental importância para que este jovem ou adolescente se torne um indivíduo ativo, capaz de promover a própria saúde.

A inclusão do treino contra resistência, no âmbito escolar, foi evidenciada como de grande valia para melhor desenvolvimento da criança e do adolescente na prevenção de doenças, lesões, preparação para o envelhecimento saudável e criação de bons hábitos. É importante traçar metas e objetivos possíveis de serem alcançados junto aos alunos, atletas ou grupos, para que isso estimule mais o executante das atividades com peso e desenvolva o gosto por este tipo de prática, a fim de que possa usá-la por um longo período de sua vida, garantindo assim melhorias na saúde e no bem- estar. Novos estudos são necessários para que se tenha uma clareza acerca do melhor método de se trabalhar o treino resistido nas aulas de educação física, quais atividades devem e podem ser incluídas, qual a duração de um programa de treinamento dentro da educação física escolar, bem como a utilização de treinos concorrentes.

REFERÊNCIAS BLIOGRÁFICAS

Alves C, Lima RVB. Impacto da atividade física e esportes sobre o crescimento e puberdade de crianças e adolescentes. Revista paulista de pediatria. 2008; 26(4): 383-391.

Alves Junior ED. Vida Saudável e Envelhecimento. 1. ed. Rio de Janeiro: Apicuri, 2009. v. 1. 314p.

Benedet J, Fredd JC, Luciano AP, Almeida FS, Silva GL, Hinnig PF, Adami F. Treinamento resistido para crianças e adolescentes. Arquivos Brasileiros de Ciência da Saúde. 2013; 38(1): 40-46.

Bompa TO, Cprmacchia LJ. Treinamento de força consciente. São Paulo: Phorte, 2000. 304 p.

Cordeiro AM, Oliveira GM, Renteria Jm, Guimares CA. Revisão sistemática: uma revisão narrativa. Ver Col Bras Cir. 2007; 34(6): 428-431.

Dias LBT, Fernandez JL. Neuropsicologia do desenvolviento da memória: da préescola ao período escolar. Revista Neuropsicologia Latino Americana. 2011; 3(1): 19-26.

Faigenbaum AD et al. The effects of a twice-a-week strength training program on childen.Pediatric Exercise Science, 1993; 5(1):339-346.

Faigenbaum AD et al. The effects of diferente resistance training protocols on muscular strength and endurance development in children. Pediatrics. 1999;

Farias RM, Matsudo SMM, Ferrari GLM, Matsudo VKR. Tendência secular de 10 e 20 anos da maturação sexual de escolares. Revista Brasileira de Cineantropometria & Desempenho Humano (Impresso). 2012; 14(6): 680-689.

Fleck SJ, Kraemer WJ. Fundamentos do treinamento de forca muscular. 2 ed. Porto Alegre: Editora Artes Médicas Sul Itda., 1999. 247 p.

Gomez, J. et. al. Strength training by children and adolescents. Pedriatrics. 2001;

107(6): 834-841.

Greco, G. Treino de força, crianças e adolescentes. EFDeportes Revista digital. 2010; 15(149): 1-2.

Kuschnir MCC. Adolescentes: Saúde Doença e Risco. Revista Brasileira de Crescimento e Desenvolvimento Humano. 1997; 1(7):111-114.

Lavalee M. Strength training in children and adolescents. American College of Sports Medicine: September, 2002.

Mello E, Luft VC, Meyer F. Obesidade infantil: como podemos ser eficazes. Jornal de Pediatria. 2004; 80(3): 173-182.

Powers SK, Howley ET. Fisiologia do exercício: teoria e aplicação ao condicionamento e ao desempenho.Barueri: Manole, 2005. 576 p.

Silva CC. da et al. O exercício físico potencializa ou compromete o crescimento longitudinal de crianças e adolescentes? Mito ou verdade? Rev. Bras. Med. Esporte. 2004; 10(6): 520-524.

Tavares KS, Navarro F, Franzen C. Treinamento de força como terapia para adolescentes depressivos e com baixa auto-estima. Revista Brasileira de Prescrição e Fisiologia do Exercício. 2007; 1(3):1-12.

World Health Organization. Obesity: preventing and managing the global epidemic. Report of a WHO Consultation. WHO Technical Report Series 894. Geneva: WHO, 2000.

World Health Organization - WHO. Milestones in Health Promotion Statements from Global Conferences. WHO; 2009.

A FOTOGRAFIA COMO SUPORTE PARA A CRIAÇÃO DE IMAGENS FICCIONAIS DOS PERSONAGENS REPRESENTADOS POR COSPLAYERS1

Rogério de Souza e Silva

Mestre em design pela Escola de Design da UEMG (2016).

Lauriel Sílivas de Lima

Licenciada em Artes Visuais (2015).

RESUMO:

A intenção deste artigo é mostrar como a fotografia, que nasceu com a função de registrar a realidade, se tornou, na era digital, uma maneira verossímil e hiperrealista de representação de universos ficcionais. Para comprovar esta afirmativa, selecionamos cosplayers de Belo Horizonte para produções fotográficas, considerando as características e o universo em que os personagens representados estão inseridos. Estas produções se apoiam em teóricos como Philippe Dubois, Rolland Barthes e Boris Kossoy e nos conceitos de fotografia como transformação do real, o signo indicial fotográfico e a possibilidade de criação de uma segunda realidade fotográfica.

Palavras-chaves: fotografia digital; transformação do real; fotomonta-

ABSTRACT:

The intention of this paper is to show how photography, which was born with the function of recording reality, has become, in the digital era, a verisimilar and hyper-realistic way of representing fictional universes. To prove this, we selected cosplayers from Belo Horizonte for photographic productions, considering the characteristics and universe in which the characters represented are inserted. These productions rely on philosophers such as Philippe Dubois, Rolland Barthes and Boris Kossoy and on the concepts of photography as a transformation of the real, the photographic index and the possibility of creating a second photographic reality.

Key-words: digital photography; Transformation of the real; Photomontage.

¹ Artigo baseado no trabalho de conclusão de curso "Fotografia de cosplay: A fotografia como suporte para a criação de imagens conceituais e ficcionais dos personagens representados por cosplayers", de Lauriel Sílivas com orientação de Rogério de Souza.

INTRODUÇÃO

É possível criar imagens que representem personagens ficcionais e levem em consideração suas características e o universo a que eles pertencem. Escolhemos como representante desse universo, a prática do cosplay ou "costume Roleplay": um jogo de representações com figurinos que teve início com a caracterização de personagens de ficção científica, se expandiu, ao longo dos anos, aos personagens de histórias em quadrinhos (mangás), desenhos animados (animes), jogos eletrônicos (vídeo games) e atualmente pode ser visto na caracterização de qualquer personagem do cinema, dos games e da animação mundial.

Apresentaremos primeiramente a definição do termo Cosplay, suas origens e suas principais manifestações. Logo em seguida serão apresentadas as teorias relativas à fotografia e como ela se tornou em um meio extremamente flexível, evoluindo de uma espécie de espelho da realidade a um meio capaz de representar o irreal e o ficcional.

Finalmente apresentaremos como a fotografia pode ser aplicada como representação da ficção no universo Cosplay, exemplificada por meio de trabalhos dos autores deste artigo.

COSPLAY: O JOGO DA IMITAÇÃO

Cosplay é um hobby², que em sua etimologia é a contração das palavras em inglês "costume play" ou "costume roleplay" que traduzindo significa "representação de personagem à caráter" ou "brincar de fantasia", mas a maioria das pessoas que praticam o hobby preferem usar a palavra original e abreviada: Cosplay. Nos termos do teatro "Costume Play" é usado para se referir as peças históricas e outros desempenhos semelhantes. No entanto, cosplay que estamos nos referindo aqui é algo diferente (NIPÔNICA³, 2013). O criador do termo, o jornalista japonês Nobuyuki Takahashi foi enviado aos Estados Unidos da América para cobrir

² Palavra inglesa frequentemente usada na lingua portuguesa e siginifica passatempo, ou seja, uma atividade que é praticada por prazer nos tempos livres.

³ Niponica é uma Revista Web e física publicada pelo Ministério dos Negócios Estrangeiros do Japão com o intuito de introduzir o Japão moderno para todo o mundo. A edição de número nove é a referente ao ano de 2013. Também se encontra disponível em < http://web-japan.org/niponica/index_en.html > Acessado em 15/ago/2015.

um evento, o Worldcon no início da década de 1980, onde ele encontrou pessoas vestidas com roupas de seus personagens preferidos de séries de cinema e televisão e assim produziu o artigo "Cosplay" para edição de junho de 1983 da revista My Anime (Figura 1). Inicialmente ele pensou em usar o termo Masquerade, relacionado à mascara e disfarce, porém esse termo era muito nobre e remetendo a uma prática à moda antiga que, possivelmente, causaria equívocos no Japão. Então, ele utilizou os termos em inglês que ouvira durantes os eventos, como *Costume Show* ou *Hero Play*, achando então a combinação de traje e brincar: "Costume Play" que foi abreviada para Cosplay, conservando o hábito da língua japonesa de encurtar expressões longas (ASCRAFT; PLUNKETT, 2014). A prática do cosplay consiste em fantasiar-se em personagens pertencentes aos quadrinhos (mangás), desenhos animados (animes) e videogames japoneses. Podendo englobar também personagens que pertencem ao universo de entretenimento, como livros, filmes, séries de televisão e animações, gibis e videogames de outros países (ANDRIATTE; DE BENE-DETTO, 2005). As pessoas que praticam o hobby são chamadas de cosplayers.

> Cosplay envolve vestir-se de um traje que é exatamente igual ao de um personagem de um mangá, anime ou vídeo game; fazendo o seu cabelo e maquiagem o mais semelhante possível ao do personagem; e fazendo todo o possível para se tornar o personagem.⁵ (Revista Niponica, 2013, p. 08 – Tradução dos autores).

⁴Contração das palavras World Science Fiction Convention

⁵ Cosplay involves wearing a costume that is exactly like that of a character from a manga, anime or video game; making your hair and makeup ass similar to that caracter's as possible; and doing everything else you can to become that character.

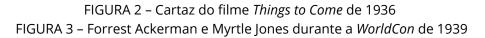


FIGURA 1 - Artigo Cosplay para edição de junho de 1983 da revista My Anime produzido pelo jornalista Nobuyuki Takahashi

Disponível em < http://kotaku.com/where-the-word-cosplay-actually-comes-from-1649177711> Acessado em 10/ago/2015

A história do cosplay está ligada à história das convenções de ficção científica. O exemplo mais antigo relatado dessa prática indica que o hobby surgiu nos Estados Unidos da América, no final da década de 1930, na 1ª World Science Fiction Convention⁶, ou Worldcon, em Nova lorque. Foi nesta convenção de ficção científica, que Forrest Ackerman (1916-2008), de vinte e dois anos, e sua amiga Myrtle Douglas (1904-1964) compareceram ao evento como os únicos fantasiados, em meio ao público de aproximadamente 185 pessoas. Forest usava um traje de piloto espacial e Myrtle estava caracterizada com um uniforme, ambos inspirados no filme clássico de 1936 "Things to Come", baseado na obra de H.G. Wells (Figuras 2 e 3). A admiração pelas roupas usadas por ambos foi tão grande que no ano seguinte diversos fãs, inspirados por esta dupla, foram à edição seguinte da convenção com trajes inspirados em seus heróis e vilões preferidos (ANDREONI; RAMALHO, 2012).

⁶ Convenção Mundial de Ficção Científica







Disponível em http://www.cosplaybr.com.br/site/index.php/O-Que-e-Cos- play.html> Acessado em 09/mai/2016.

Foi nos anos 90 no Japão, após a publicação do artigo de Takahashi para My Anime, que a prática do cosplay ganhou força com a grande exportação de animes e mangás para todo o mundo. Como citado pela revista Niponica (2013, p. 08 -Tradução dos autores): "No Festa Cosplay, que estreou em 1997 e é o maior evento de cosplay no Japão, mais de 6.000 participantes se reúnem a cada ano, e eventos de cosplay são realizados durante todo o dia?" A prática do cosplay chegou ao Brasil no final da década de 90. A cada ano as convenções ganham integrantes em diversas regiões do país. O maior evento no Brasil atualmente é o Anime Friends realizado em São Paulo pela empresa Yamato, que recebe cerca de 120 mil visitantes incluindo caravanas de todo país, como foi publicado na repor-

⁷ At Cosplay Festa, which debuted in 1997 and is the largest cosplay event in Japan, more than 6,000 participants gather every year, and cosplay events are held from morning to night.

tagem⁸ do site do G1. Em Belo Horizonte o Anime Festival Belo Horizonte, da empresa Animecon Eventos, é o evento mais tradicional em meio ao cenário cosplay da região, tendo atualmente quatro edições ao ano, cada uma com duração de dois dias. "Só o grupo fechado Anime Festival BH reúne mais de nove mil integrantes. Estima-se que a comunidade em Minas, a julgar pelo público que circula por eventos especializados, beire 15 mil pessoas." (BRAGA, 2015).

A FOTOGRAFIA DO REAL AO FICCIONAL

Quando no final dos anos 30 do século XIX, a fotografia foi introduzida no cenário cultural europeu, e nos anos subsequentes no resto do mundo, ficou claro que as artes visuais estavam prestes a tomar novos rumos e caberia à fotografia, por sua capacidade de registro mecânico, a difícil função de registrar a realidade segundo nossos sentidos a percebem.

Na época do surgimento da fotografia, as manifestações artísticas estavam relacionadas à uma habilidade manual e intelectual subjetiva, não prevendo assim a existência de atividade artística proveniente de um meio tecnológico. O pictorialismo foi o primeiro movimento que propôs a transformação da fotografia em arte e trabalhava com intervenções feitas sobre as imagens, a partir da segunda metade do século XIX (CORRÊA, 2013). Atualmente a fotografia vai além da técnica e é considerada uma forma de expressão artística, transmitindo conceitos e

> A fotografia é a base tecnológica, conceitual e ideológica de todas as mídias contemporâneas e, por essa razão, compreendê-la, defini-la é um pouco também compreender e definir as estratégias semióticas, os modelos de construção e percepção, as estruturas de sustentação de toda a produção contemporânea de signos visuais e auditivos, sobretudo daquela que se faz através de mediação técnica. (MACHA-DO, 2000)

A fotografia por muito tempo foi considerada como espelho do real devido a semelhança entre a imagem produzida e seu referente, ou seja o objeto real ao qual a imagem se refere. Esta é uma ideia que é definida por Rolland Barthes (1915-1980):

⁸ Reportagem G1 < http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2014/07/festival-da-cultura-nerd-11-anime-friends-acontece-ate-o-dia-27-em-sp.html> Acessado em 06/mai/2015.

[...] o Referente da Fotografia não é o mesmo que o dos outros sistemas de representação. Chamo de "referente fotográfico", não a coisa facultativamente real a que remete uma imagem ou um signo, mas a coisa necessariamente real que foi colocada diante da objetiva, sem a qual não haveria fotografia. (BARTHES, 2015, p. 67)

Logo apareceram manifestações em oposição às teorias do espelho fotográfico, alegando que a imagem fotográfica não é neutra, "[...] mas um instrumento de transposição, de análise, de interpretação e até de transformação do real, como a língua, por exemplo, e assim, também, culturalmente codificada." (DUBOIS, 1998, p. 26).

A imagem fotográfica funciona como a documentação iconográfica sobre uma certa realidade. Com relação à fotografia, Kossoy (2000) descreve ícone como sendo a "[...] comprovação documental da aparência do assunto e da semelhança que o mesmo tem com a imagem fixada na chapa" (KOSSOY, 2000, p. 33), que está relacionado com a semelhança que imagem possui com o referente que a originou. O mesmo autor descreve índice, explicando que há sempre o rastro indicial, ele indica que o referente existiu por deixar seus sinais luminosos, mesmo sendo ele artificialmente produzido, ele tem referência com o objeto. A fotografia tem uma conexão física com seu referente, mas a representação fotográfica recria o mundo físico ou imaginado pelo seu autor, ela é resultado do processo de criação que está relacionado com os aspectos culturais, técnicos e estéticos do fotógrafo. Esteves (2013) cita que "os limites da construção e da realidade não são dados pelo conteúdo da imagem, e sim, pela proposta do fotógrafo". Nesse processo de construção, uma nova realidade é criada.

A imagem fotográfica sendo uma representação, um signo, possui realidades e ficções segundo Kossoy (2000). Decifrar e interpretar a realidade das representações fotográficas é fundamental para alcançar o potencial informativo que essas imagens possuem. Esse autor chama a realidade da representação de segunda realidade. Ele acredita que esta segunda realidade é construída, codificada e montada em sua própria estética, enquanto a primeira realidade é o momento do ato de registro, o momento em que é gerada a imagem. A fotografia faz a ligação material do tempo e o espaço representado e ela tem a interferência do fotógrafo, que no processo de criação, envolve sua sensibilidade estética, cultural e técnica dando origem à representação que torna material a imagem.

As imagens fotográficas não se esgotam em si mesmas, pelo contrário elas são apenas o ponto de partida, a pista para tentarmos desvendar o passado. Elas nos mostram um fragmento selecionado da aparência das coisas, das pessoas, dos fatos, tal como foram (estética/ideologicamente) congelados num dado momento de sua existência/ocorrência. (KOSSOY, 2000, p. 21).

O processo de construção da representação, por parte do fotógrafo, possibilita a criação de diversas realidades. Elas transpõem dimensões, que vão além da verdade histórica da primeira realidade e se configuram na segunda realidade, que a partir da imagem material receberá várias interpretações e diferentes leituras que irão variar para cada receptor, e que são idealizadas pelo autor da foto. A recepção da imagem se faz de acordo com o repertório pessoal de cada indivíduo e envolve seu conhecimento cultural, estético, ideológico, seus interesses e seus mitos (KOSSOY, 2000). As imagens fotográficas por serem polissêmicas possibilitam várias leituras que dependem de quem as interpreta e aprecia, dependendo do volume de informações, vivências e repertório que cada um subjetivamente carrega. Ainda segundo Kossoy (2000) essas imagens mentais subjetivas atuam como filtros morais, éticos, culturais e ideológicos em maior ou menor intensidade e regem o comportamento de cada um diante das imagens. "A imagem fotográfica ultrapassa, na mente do receptor, o fato que representa." (KOSSOY, 2000, p. 46)

Então a realidade da fotografia é moldável no processo da produção e varia em sua recepção. "Tratamos, pois, de uma expressão peculiar que, por possibilitar inúmeras representações/interpretações, realimenta o imaginário num processo sucessivo e interminável de construção e criação de novas realidades" (KOSSOY, 2000, p. 48).

Lúcia Santaella (2005) diz que as fotografias podem mentir. A autora diz que é possível através de truques óticos, encenações e até mesmo com os recursos dos equipamentos fotográficos, além da pós-produção, criar a imagem de algo que não existe. Devido a essas possibilidades que os fotógrafos têm de modificar a representação da realidade, Santaella (2005) conclui que a fotografia não só representa a realidade, mas também a cria e é capaz de distorcer a imagem daquilo que está sendo representado. Machado (2000) apresenta exemplos de elementos que são registrados pelas câmeras fotográficas e que não existem no mundo ou não são percebidos da mesma maneira pelo olho humano:

> "Um índice – diz Peirce (1978: vol. 2: 315) – envolve sempre a existência de seu objeto." Mas uma imensa quantidade de elementos encontráveis numa fotografia não existe no mundo. [...] Todos esses elementos icônicos e simbólicos introduzidos pelo aparato técnico não são apenas acréscimos que se sobrepõem ao índice, ao traço do objeto, mas também agentes de transfiguração, deformação e mesmo de apagamento do traço. (MACHADO, 2000)

No decorrer da história da fotografia temos vários exemplos de fotos onde o referente por diversas razões técnicas e expressivas não pode ser identificado. Perde-se o traço, o rastro indicial, mas permanece a fotografia com seu caráter icônico e simbólico (MACHADO, S/D).

Desde a invenção da fotografia existem várias possibilidades do fotógrafo interferir na imagem material e então no contexto da realidade da foto, seja com as imagens eletrônicas ou nos laboratórios químicos. O fotógrafo sempre manipulou suas fotos, "[...] Entre o assunto e sua imagem materializada ocorreu uma sucessão de interferências ao nível da expressão que alteram a informação primeira." (KOSSOY, 2000, p. 30). Seja para valorizar ou dramatizar cenários, alterar aparência dos retratados,o realismo físico da natureza e demais coisas, ou até introduzir ou omitir detalhes.

> No tempo da manipulação digital das imagens, a fotografia não difere mais da pintura, não está mais isenta de subjetividade e não pode atestar mais a existência de coisa alguma. Qualquer imagem fotográfica pode ser profundamente alterada, alguns de seus elementos podem ser importados de outras imagens [...]. (MACHA-DO, S/D)

Atualmente é difícil, às vezes impossível, saber se houve algum tipo de manipulação em uma foto, pois o processamento digital não deixa nenhuma marca na intervenção quando é feito numa resolução próxima a dos *pixels* ?

⁹ A palavra pixel é oriunda da junção dos termos picture e element, formando a expressão elemento de imagem. É o menor elemento de uma imagem na tela do computador (quanto maior for o número de pixels na horizontal e na vertical, maior será a resolução visual da imagem). Unidade de composição: as imagens virtuais são compostas de pixels.

A imagem eletrônica não se mostra mais como um atestado da existência das coisas que vemos, mas sim como uma produção do visível, como uma nova forma estética, a ideia da imagem como construção e como discurso visual. "A imagem agora é tida como um "texto" para ser decifrado ou "lido" pelo espectador e não mais como paisagem a ser contemplada." (MACHADO, S/D). A imagem continua tendo uma ligação com o real, mas ela funciona como um efeito de mediação para interpretar os conceitos expressos na imagem.

> A fotografia é a base tecnológica, conceitual e ideológica de todas as mídias contemporâneas e, por essa razão, compreendê-la, defini-la é um pouco também compreender e definir as estratégias semióticas, os modelos de construção e percepção, as estruturas de sustentação de toda a produção contemporânea de signos visuais e auditivos, sobretudo daquela que se faz através de mediação técnica. (MACHA-DO, S/D).

Um outro termo empregado, A Staged Photography, é uma forma de expressão utilizada na atualidade para se referir a construções narrativas fotográficas ficcionais. Estas funcionam como a manifestação subjetiva representada por outro personagem que não o próprio sujeito fotografado. Fabris (2003) faz a seguinte observação sobre a função da pose na criação de uma narrativa fotográfica ficcional:

> Se a pose responde, em um primeiro momento, a imperativos técnicos, assume rapidamente o caráter intrínseco de apresentação de um simulacro. Graças a ela o sujeito torna-se um modelo; deixa-se captar como uma forma entre outras formas, ao interagir com um cenário que lhe confere uma identidade retórica quando não fictícia, fruto de uma ideia de composição plástica e social a um só tempo (FABRIS, 2003, p.62).

Uma das mais famosas representantes deste tipo de linguagem na fotografia contemporânea é a norte-americana Cindy Sherman. Bartholomeu (2009) assim descreve a obra de Sherman como autorretratos nos quais ela aparece disfarçada, encenando um drama cuja particularidade não é dada. "A ambiguidade da narrativa acompanha a ambiguidade do ser, que é tanto ator na narrativa quanto seu criador" (BARTHOLOMEU, 2009, p.53).

Em suas obras, a subjetividade do "eu" desaparece dando lugar a personagens

que ela cria e interpreta. O que se vê é uma realidade que tem existência apenas dentro do universo narrativo de suas fotos: a realidade ficcional por excelência. Fabris (2003), observa que o sujeito original, nas obras de Cindy Sherman é suprimido para que se evidencie seus personagens.

Um de seus trabalhos mais emblemáticos é Untitled film Stills; série de fotografias realizadas entre 1977 e 1980 que apresenta retratos combinando abordagens cinemáticas e fotográficas. Sherman criou 69 histórias de si mesma empregando uma linguagem que ainda não havia sido utilizada antes dela: o Still cinematográfico¹⁰. Suas representações de filmes Noir, dos filmes 'B' dos anos 1950, dos melodramas e séries de TV, revelam a si própria como "uma atriz da não identidade" (IOAN, 2011, p.160).

Os "Stills Cinematográficos sem Título", tornaram-se imagens icônicas da história da fotografia, algo que, segundo Dubois (2006), tem ligação com o objeto através da semelhança mas não dependem da existência desses objetos.

Tanto Untitled Film Stills (FIGURA 4), quanto os trabalhos posteriores de Cindy Sherman, são atualmente vistos como autênticos representantes do uso da imagem fotográfica como criação do simulacro e da pseudo-identidade (FABRIS, 2003).



FIGURA 4: Cindy Sherman –Untitled film still #3 - 1977

Fonte: https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/origi- nas/73/7e/5e/737e5e279b0e151bb58274aea304a80d.jpg> acesso em 10/julho/2016

¹⁰ Imagens fotográficas tomadas durante uma produção de cinema com a finalidade de servir de material de divulgação para os lançamentos cinematográficos

Seja no âmbito da genialidade criativa, seja no aparato tecnológico, atualmente várias ferramentas se encontram disponíveis para uso do artista/fotógrafo oferecendo-o maior controle sobre as imagens e permitindo intervir na construção de cada etapa de suas criações visuais. O fotógrafo agora atua como aponta Esteves (2013), assumindo a atitude de diretor, cenógrafo, estilista e até mesmo de performer.

A CONSTRUÇÃO DA IMAGEM FICCIONAL

Partindo da fundamentação teórica exposta nas seções anteriores, os autores deste artigo decidiram, em diferentes momentos, colocar em prática o desafio de produzir imagens que representassem os universos de ficção habitados por personagens caracterizados por cosplayers.

Foi empregada também uma das propostas metodológicas empregadas no design gráfico a fim de garantir maiores chances de sucesso no projeto.

Embora autores como Fuentes (2006) e Merino (2014) entendam as metodologias, não como uma receita, mas como um processo reflexivo sobre as demandas do design, os autores apresentam também alguns modelos metodológicos que segundo Marcelino (2012) se originaram das seguintes argumentações:

1. As dificuldades que surgem em torno de um projeto são comple-

demais para serem resolvidas de forma puramente intuitiva;

2. A quantidade de informação necessária para a solução dos proble-

aumentou de tal forma que o designer sozinho não conseguiria reuni-las,

muito menos elaborá-la.

- 3. O número de problemas de projeto se multiplicou rapidamente;
- 4. Problemas deste tipo se transformam num ritmo muito mais rápido que

em outros tempos, de forma que não é possível se valer apenas de experiências anteriores (MARCELINO, 2012, p.26).

Dentre os métodos apresentados por Fuentes (2006) está o proposto por Guillermo G. Ruiz (FIGURA 5), que se desmembra em três grandes fases: analítica, criativa e executiva.



FIGURA 5- Método proposto por Guillermo G. Ruiz

Fonte: FUENTES, Rodolfo. A prática do design gráfico: uma metodologia criativa. p.30

Em nosso projeto, nos apoiamos no modelo de Ruiz. A fase analítica é composta pelo momento de definição do problema, de demarcar os objetivos e determinar, pelo menos em parte, de que maneira se dará a execução da ideia. Na fase criativa é o momento em que as peças que foram reunidas na fase analítica, serão unidas no processo de criação. Aqui já é possível criar uma imagem mental de uma projeção de como seria o aspecto final do projeto. A fase executiva é o momento quando tudo aquilo que existia como teoria e imaginação, se torna realidade, ainda que seja a realidade que Kossoy aponta como "segunda realidade" ou realidade da fotografia. Uma realidade deslocada do tempo e do espaço do visível. Por fim, vem a materialização. A imagem já pode ser exibida como um real em sua ficção.

Nas figuras 6,7 e 8 tem-se o resultado final de ideias que passaram pelas etapas descritas anteriormente. O processo de produção iniciou-se com uma pesquisa

sobre o personagem e a série onde ele está inserido. No caso da figura 6, a inspiração foi jogo Alice Madness Returns e o objetivo foi o de ambientar a personagem em um cenário que lembrasse aquele que se vê nas cenas do Jogo. Neste caso, O Figurino é de autoria de Eva Silva conhecida como Eva Cosmaker, uma das mais respeitadas cosmakers¹¹ da cena cosplay de Belo Horizonte. A modelo (cosplayer) é Larissa Karoline.

Dando seguimento ao processo de criação e da composição da imagem, foram feitos esboços como apoio ao planejamento. Posteriormente, mediante a pesquisa sobre a série e o ambiente onde ela se passa, escolheu-se a locação ou criou-se cenários para realização das fotos, seja com objetos para sua composição ou cenários constituídos de imagens projetadas, como é o caso da figura 7.

Cada caso demanda um tipo de trabalho em sua pré-produção. Os cosplays (figurinos) foram providenciados pelos próprios cosplayers. No caso da figura 7, confeccionado também por Eva Cosmaker e no caso do figurino da 8 por Kaviana cosmaker. Acessórios e maquiagem são da modelo/cosplayer Francine Caroline de Amaral.

Na pós-produção, são inseridos elementos que são fundamentais para a representação dos personagens e que não foram/são possíveis de serem registrados na foto, sendo em sua maioria fantasiosos. Também temos a criação da ambientação das séries com interferência de cores por exemplo.

¹¹ Pessoa que confecciona o figurino *cosplay*.



FIGURA 6: Rainha de copas na wonderland de Alice Madness

Fonte: Elaborado pelos autores - acervo Rogério de Souza - 2016



FIGURA 7: Harley Quinn em Gothan City

Fonte: Elaborado pelos autores – acervo Lauriel Silivas - 2015



FIGURA 8: Malévola (versão do filme)

Fonte: Elaborado pelos autores - acervo Lauriel Sílivas - 2016

CONCLUSÃO

Neste projeto, tivemos a intenção de produzir imagens que representassem a ficção e não a fotografia como atestado de presença ou como espelho da realidade.

O universo escolhido foi o dos personagens representados por cosplayers pois entendemos que é uma prática que já se faz presente há décadas e que tem muito potencial para este tipo de experimento fotográfico.

Os teóricos aqui consultados elaboraram suas teorias nos anos 80 e 90 e não imaginavam a possibilidade de uma fotografia com a flexibilidade do atual suporte igital, mas ainda assim, escreveram profeticamente sobre a capacidade da fotografia de se libertar da difícil responsabilidade de registrar o real.

Hoje a fotografia é questionada de sua veracidade. Durante grande parte do século XIX e todo o século XX, a fotografia se prestou a ser uma testemunha ocular dos fatos, mostrando que um fato teria mesmo acontecido, portanto haveria algum registro fotográfico. No século XXI, a fotografia é questionada no que diz respeito à veracidade do assunto presente na imagem, mas por outro lado, tornou-se um suporte capaz de representar a ficção. Um fotógrafo hoje é mais do que aquele que aperta o disparador no memento certo. É também um criador de imagens. Algo que até a algumas décadas era privilégio do cinema, hoje se estende à realidade da imagem fotográfica estática.

REFERÊNCIAS

ANDRIATTE, A. M.; DE BENEDETTO, F. V., Cosplay X realidade: o conflito de um adolescente. São Paulo: 2005. Disponível em http://www.proceedings.scie- lo.br/scielo.php?script=sci_artext&pid=MSC0000000082005000200004&lng=en&nrm=iso> Acessado 28/mai/2015

Alice Madness Returns. **Eletronic Arts**. Disponível em http://www.ea.com/alice Acessado em 24/set/2015.

BARTHOLOMEU, Cezar. Cindy sherman o retardo infinito. In Revista Arte & Ensaios n. 18, Rio de Janeiro: PPGAV-EBA/UFRJ, 2009. Disponível em acesso em 06-09--2015

BRAGA, Carolina. A vida imita a arte. Estado De Minas. Belo Horizonte, 06 set. 2015. Caderno Cultura, p. 01.

DUBOIS, Philippe. O ato fotográfico e outros ensaios. 2. ed. São Paulo: Papirus, 2006.

ESTEVES, Juan. Fotografia: construção ou realidade. In: EU RETRATO TU RETRA-TAS. 2013. P. 67-73.

FABRIS, Annateresa. Cindy Sherman ou de alguns estereótipos cinematográficos e Televisivos. Revista estudos feministas, V.11, n.1, UFSC, 2003. Disponível em < https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/index> acesso em 20-09-2015.

FUENTES, Rodolfo. A prática do design gráfico: uma metodologia criativa. Tradução de Osvaldo Antonio Rosiano. São Paulo: Edições Rosari, 2006.

IOAN, Daria - A woman's 69 looks: Cindy Cherman's Untitled Film Stills. in EKPHRASIS vol.5, n.1, 2011, pp 160-167, Femininity, feminism and female identity in visual representations. Disponível em http://ekphrasis.accentpublisher.ro/fi- les/articles content/61/12%20web.pdf> acesso em 22-10-2015.

KOSSOY, Borys. Realidades e ficções na trama fotográfica. 3. ed. São Paulo: Ateliê Editorial, 2000.

MACHADO, Arlindo. A fotografia como expressão do conceito. Studium 2. 2000. Disponível em http://www.studium.iar.unicamp.br/dois/ Acessado em 06/set/2015.

MACHADO, Arlindo. Fotografia em Mutação. S/D. Disponível em <http://www.uel.br/pos/fotografia/wp-content/uploads/downs-uteis-fotografia-em-mutacao.pdf> Acessado em 21/jul/2015.

MERINO, Giselle Schmidt Alves Díaz. Metodologia para a prática projetual do design com base no projeto centrado no usuário e com ênfase no design universal. Tese de doutorado. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, Disponível https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/han- 2014. em dle/123456789/128821/331968.pdf?sequence=1&isAllowed=y> acesso em 10-11--2015.

SANTAELLA, Lúcia. Imagem: Cognição, semiótica, mídia. 4. ed. São Paulo: Iluminuras, 2015.

The World of Cosplay Fashion. Revista Niponica. Ministry of Foreign Affairs of Japan. Tokyo, n. 09, 2013. p. 08-09.

O ORDÁLIO DE CAN:

Mestiçagem, teorias raciais e educação na primeira república no brasil

Antonio Carlos Figueiredo Costa

Licenciado, Bacharel, Mestre e Doutor em História pela UFMG. Professor de História na Universidade do Estado de Minas Gerais

RESUMO:

Este trabalho tem como objetivo realizar uma breve reflexão sobre as influências das teorias raciais que aportaram ao Brasil entre o último quartel do século XIX e as duas primeiras décadas do século XX. Realizou-se uma pesquisa bibliográfica com vistas ao entendimento da recepção dessas teorias por parte da intelligentsia brasileira, nos primeiros anos do Regime Republicano. O que está sendo proposto portanto é uma revisão da literatura, cuja relevância justifica-se por tratar de um momento privilegiado para avaliar a entrada do Brasil na Modernidade, pois ao mesmo tempo no qual se constituía uma sociedade de classes, eram ensaiadas algumas reformas educacionais no ensino público onde, a priori, deveriam estar abertas as possibilidades para que os afrodescendentes pudessem ser assimilados à Nação, via aparelho escolar. Minas Gerais.

Palavras-chaves: Teorias Raciais. Mestiçagem. República. Educação.

ABSTRACT:

This work aims to make a brief reflection on the influences of the racial theories that contributed to Brazil between the last quarter of the nineteenth century and the first two decades of the twentieth century. A bibliographical research was carried out with a view to the understanding of the reception of these theories by the Brazilian intelligentsia, in the early years of the Republican Regime. What is being proposed is therefore a review of the literature, whose relevance is justified by treating a privileged moment to evaluate the entry of Brazil into Modernity, because at the same time in which a class society was constituted, some educational reforms were tried in public education where, a priori, the possibilities should be open so that Afro-descendants could be assimilated to the Nation through a school apparatus.

Key-words: Racial Theories. Miscegenation. Republic. Education.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho se propõe a problematizar a recepção das teorias raciais que ganharam força nos meios científicos internacionais a partir dos anos 1870. O recorte temporal escolhido pretende alinhar essas teorias com o contexto vivido no último quartel do século XIX e as duas décadas iniciais do século XX. Nesse sentido cabe esclarecer que, nesse estudo, as teorias raciais aparecem como um tipo de determinismo, tal como a teoria do determinismo climático, o que conduz a que tais idéias sejam entendidas, inicialmente, não como um comportamento marcado pelo ódio ou pelo desprezo com aqueles que possuem características físicas distintas, o que equivaleria ao racismo, mas como uma ideologia sobre as diferenças humanas, circunstância na qual assume o nome de racialismo. Contudo, a apropriação de tais teorias obedeceu aos interesses de uma parte da sociedade brasileira, renovando velhos antagonismos raciais que datavam da época colonial.

Cabe observar que estarei utilizando o conceito de ideologia de forma diversa do entendimento de uma falsa consciência, ou ainda de uma distorção do real, mas em uma perspectiva geertziana, ou seja, como um sistema simbólico no qual os homens tomam consciência dos seus conflitos e de seu lugar na sociedade. Assim, o que se procurará demonstrar foi como o racialismo desenvolveu-se no Brasil da chamada belle époque sob o signo da ciência. As teorias raciais foram discutidas com grande interesse pela intelligentsia brasileira da época, entendido o termo na concepção que lhe deu Karl Mannheim, a qual seria de um grupo social que se considera apto para tarefas dirigentes de grande magnitude, e a partir de tal constatação, passa a se atribuir uma singular missão, que consistiria em dotar uma sociedade de uma interpretação do mundo.

Essa perspectiva não implica dizer que o racialismo, ao transportar as teorias raciais para o discurso sobre a constituição étnica do país, não tenha servido de veículo para contrapor-se às teorias que defendiam uma igualdade política e legal entre os indivíduos, e com isso reforçado concepções racistas. Naquele momento a constituição da nação encontrava-se imbricada a certas dúvidas que brotavam das lavras de ensaístas e historiadores como Agassiz, Gobineau e Buckle, entre outros, e que pareciam condenar o Brasil à parte considerada como não civilizada do orbe terrestre. De forma iniludível possuía o Brasil uma população mestiça, o que era visto com reservas pelos mais destacados homens de ciência, sendo que entre a população considerada branca e culta, era grande o temor da africanização do país.

O período que tentaremos iluminar parece coincidir com o avanço do racismo na sociedade brasileira, pois abarca a propaganda abolicionista, a abolição da escravatura, a grande imigração e a instauração do regime republicano, mudança de regime político ocorrida via golpe de Estado, diga-se de passagem, ocorrida contra um soberano que se declarara afinado com a idéia de emancipar escravos, mas sem uma esperada indenização. Restaria dizer que a Guarda Nacional, formada majoritariamente por proprietários de terras, e logo, senhores de escravos, não ofereceu qualquer resistência à deposição do Imperador. Outro aspecto a frisar seria que aquilo antes considerado distintivo para integrar aquela antiga sociedade estamental, ou seja, ser de 'boa família', o que correspondia a dizer, ser branco, proprietário e logicamente livre, deixou de possuir peso decisivo naquela sociedade de classes em formação.

Sob o signo da meritocracia e das oportunidades abertas ao talento, a elite brasileira tratou de apoiar a chamada grande imigração, desde que esse contingente humano fosse formado por uma população européia e naturalmente de pele branca, o que se fazia sob a desculpa da renovação dos tão necessários braços para a lavoura. Concomitante a isso, o Estado brasileiro decidia impedir a entrada de africanos e asiáticos no país, pela via do decreto nº 528, datado de 20 de junho de 1890. Tratava-se de um momento decisivo do desmantelamento velho regime, onde a incorporação do antigo contingente escravo se fazia mister, e que, caso tivesse ocorrido, estaria em plena consonância com as bases jurídicas do regime instaurado em 15 de novembro de 1889. Esse momento aliás, coincide com os primeiros lampejos de afirmação de uma escola pública, da formulação de um moderno sistema público de ensino e de uma verdadeira "febre" de reformas educacionais, que levando-se em conta o discurso burguês de legitimação da sociedade capitalista, deveria permitir a ascensão social da população negra.

Do critério cívico à maldição bíblica

Desde a Antiguidade os homens procuraram marcar uma espécie de separação fundamental entre os "de dentro" e os "de fora". Os "de fora", estrangeiros ou ainda "bárbaros", seriam aqueles que não pertenciam à vida da *polis*. Assim, no mundo grego, os africanos eram discriminados, bem como outros povos, por não serem de Atenas, Esparta, Corinto, ou qualquer outra cidade-estado grega. A discriminação ocorria por serem esses estrangeiros, o que implicava consequentemente não serem proprietários de terras e escravos nessas cidades-estado. Disso resultava não poderem constituir o corpo político de seus cidadãos. Conforme Hofbauer (2006: 36-38), no discurso de gregos como Hesíodo, os seres humanos que desconheciam os valores da *polis grega* – a lógica, a política, as leis escritas - deveriam ser entendidos como dominados pelos costumes, e portanto, subjugados ao "reino da necessidade". Autores como Aristóteles não ligavam a cor da pele à noção de escravidão, e Platão e Hipócrates não distinguiam entre etíopes e os habitantes das regiões mais frias da Europa. A escravidão era justificada pelas dívidas, pelo nascimento em ventre escravo ou pelo aprisionamento em guerra. Andreas Hofbauer (2006:41), alude ao *Digestum*, do Imperador romano Justiniano (527-565), como tendo servido de base para muitos dos códigos medievais dos reinos cristãos existentes nos atuais territórios da Espanha e de Portugal. Em meio à fundamentação jurídica da escravidão estava embutida a noção de generosidade dos vencedores, que conservavam a vida dos vencidos, abstendo-se de matá-los. Assim, tanto cristãos, europeus e brancos, quanto muçulmanos, independentes da cor, foram tomados como escravos.

Autores diversos como Paul Lovejoy (2002), John Thorton (2004), Andreas Hofbauer (2006) e José D'Assunção Barros (2009) localizam no início da Idade Moderna a aproximação, pelos europeus, da cor negra à noção de escravidão. A tomada de posse de vastas terras na América conduziram os reinos do velho continente a impulsionar, de forma inédita, um tráfico escravista que já vinha sendo feito há bastante tempo pelos árabes. As estratégias de formação de um contingente escravo porém foram modificadas, e a dinâmica das guerra tribais nos reinos africanos foi redimensionada para atender às sempre crescentes necessidades das plantations tropicais americanas. A dianteira do rendoso tráfico de escravos foi assumida pelos reinos ibéricos, com a liderança de Portugal. Assim, após a cor negra passar a ser associada à condição de escravo, foram eliminadas, no interesse do tráfico, todas as particularidades étnicas e culturais. As chamadas etnias de origem cederam lugar a outros tipos de "etnias". Dessa forma o comércio escravista criou as suas próprias etnias, ou seja, as 'etnias geográficas' ou 'etnias de tráfico'.

Escravidão moderna

Se no caso das cidades-estado gregas foi utilizado um critério cívico, ou seja, da participação efetiva na vida política da polis, a justificação ideológica para a exclusão na Idade Moderna seguiu inicialmente os processos utilizados pelas chamadas grandes religiões no espaço mediterrâneo, o que se deu mediante a interpretação dos livros sagrados. Dessa forma, para cristãos ibéricos vinha a calhar então um trecho do Velho Testamento no qual Noé amaldiçoava seu filho Ham (ou Cam). Segundo a interpretação dada ao texto bíblico, o patriarca antidiluviano havia condenado seu filho a ser entre seus irmãos, o último dos escravos. A maldição paterna permitia então associar a culpa à escravidão.

Outros tipos de justificativa ideológica, extrarreligião não tardariam. Em seu avanço sobre os oceanos os portugueses formaram seu império ultramarino, imprimindo a marca da discriminação racial, e cunhando a idéia da "pureza de sangue" para classificar como "raças infectas" a todos os povos não brancos e não cristãos (judeus, muçulmanos), conforme demonstrou Charles Ralph Boxer (1977). Possuir ascendência nas raças consideradas "infectas", era um anátema, e afastava qualquer possibilidade de cursar universidades na Península Ibérica, integrar o clero, ou ainda receber condecorações honoríficas como as ordens de Cristo, Avis ou S'antiago. Cabe observar, conforme demonstraram BARROS (2009:76) e HOFBAUER (2006:104), que a ciência ofereceu reforços científicos aos mitos de origem religiosa, como no caso do biólogo sueco Carl Lineu (1707-1778) que deu início a uma classificação propriamente dita dos seres humanos, onde os Europaeus albus apareciam como engenhosos, 'sanguineos' e inventivos, ao passo que os Afer Níger (africanos), seriam astutos, preguiçosos e negligentes. De acordo com Michael Banton (2010), a teoria da tipologia racial, ao sustentar que a natureza das raças deveria determinar as relações entre elas encontrou novo desenvolvimento na obra de Robert Knox, que publicou em 1850, os resultados de suas pesquisas na forma do livro intitulado The Races of Men.

A independência política pouco alterou a forma pela qual o Brasil fora inserido na economia-mundo: produtor de matérias primas e produtos agrícolas, cuja base produtiva se encontrava na grande propriedade mantida sob trabalho escravo. O império tropical da dinastia dos Bragança, em sua ânsia por integrar-se ao mundo dito civilizado, favorecia as manifestações do espírito, criando sua Escola Nacional de Belas Artes, recebendo viajantes, naturalistas e artistas. O diplomata francês Arthur de Gobineau (1816-1882), que havia escrito o famoso "Ensaio sobre a Desigualdade das Raças Humanas", dirigiu a representação diplomática do seu país entre 1869 e 1870, tendo se tornado grande amigo do Imperador D. Pedro II. Um pouco anterior à estadia de Gobineau foi a do naturalista suíço Louis Agassiz (1807-1873), o qual radicado nos EUA, aportara ao Brasil como integrante de uma expedição científica que vinha em busca de espécimes da flora e da fauna brasileiras (RAMOS&MAIO in: SANTOS&MAIO, 2010:31-33). Movidos pela ideologia racialista da época, tanto Gobineau, quanto Agassiz se horrorizaram com a paisagem humana que encontraram no Brasil. Pessimista como Agassiz ou Gobineau foi ainda o historiador inglês Henry Thomas Buckle, que escrevera algumas páginas sobre o Brasil em seu livro História da Civilização na Inglaterra, cujos volumes foram publicados entre os anos de 1857 e 1865. Para Buckle, que foi um autor muito lido e respeitado no seleto ambiente do Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro (IHGB), sodalício que tradicionalmente congregou parte substancial da *intelligentsia* brasileira, o esplendor da natureza americana apequenara o homem dos trópicos.

Por essa mesma época, a teoria da tipologia racial, inicialmente formulada por Lineu e avançada em meados do século XIX por Knox, acabou roída em sua base pelas cabais demonstrações dadas por Charles Darwin. Em resumo, as espécies não seriam entidades permanentes, mas "conjuntos submetidos à evolução por adaptação e selecção" (BANTON, 2010:15). As descobertas de Darwin deram ensejo ao fim do conceito de tipos raciais permanentes, mas conforme apontou Michael Banton, permitiu que surgisse uma nova escola de pensamento, normalmente chamada de darwinismo social. Essa fase foi assinalada pela obra Rasse und Staat, publicada por Ludwig Gumplowicz no ano de 1875.

O evolucionismo spenceriano entra em cena

No Brasil a recepção de idéias como o darwinismo social veio a coincidir com a chegada do positivismo e do evolucionismo spenceriano. O ideal de branqueamento surgiu então, segundo Hasenbalg (2005:250) como uma espécie de sanção ideológica para o contínuo de cor desenvolvido durante a escravidão. Ensaístas mobilizados pelas leituras de Herbert Spencer apegaram-se à crença do evolucionismo e passaram a tematizar sobre os rumos da sociedade brasileira, à luz do racialismo. Conforme a autorizada fala de Kabengele Munanga (2008), destacaram-se nesse período autores como Sílvio Romero, Euclides da Cunha, João Baptista de Lacerda e Raimundo Nina Rodrigues. De forma geral poderíamos dizer que as obras que esses autores produziram estavam atravessadas pelo determinismo biológico e não raro, entremeadas pelo racismo. Acreditavam na inferioridade das raças não brancas e ansiavam pelo futuro branqueamento da população brasileira.

Em sua obra mais conhecida, a História da Literatura Brasileira (a 1ª edição veio a lume em1888), o crítico literário Sílvio Romero revelava a sua crença no nascimento de um povo tipicamente brasileiro, o qual deveria surgir do resultado da miscigenação entre as três raças, em um processo que ainda estaria em curso nos próximos dois ou três séculos. Para Sílvio Romero, leitor e admirador de Buckle, a mestiçagem seria no Brasil uma fase transitória no caminho para uma nação brasileira que deveria ser presumidamente branca.

Para o contemporâneo de Romero, o engenheiro e jornalista Euclides da Cunha, autor da consagrada obra Os sertões, cuja primeira edição chegou às prateleiras das livrarias em 1902, haveria a existência de um tipo étnico caracteristicamente brasileiro que teria resultado da convergência dos cruzamentos sucessivos dos três grupos raciais originais. Esse tipo étnico não seria único, pois haveriam vários tipos, face à heterogeneidade racial, aos cruzamentos, ao meio físico e às condições históricas. O mestiço seria na opinião de Euclides da Cunha, um tipo decaído, destituído tanto da energia física das "raças inferiores", quanto das condições intelectuais dos ancestrais brancos (superiores), e por isso considerava que a miscigenação em grande escala seria o mais sério dos problemas enfrentados pelo Brasil. Para o autor de 'Os Sertões', apontado como o primeiro best-seller da literatura brasileira, o mestiço seria sempre um instável, um desequilibrado, e somente a raça sertaneja – o mestiço do interior do Norte (cabe esclarecer que para Euclides da Cunha essa mestiçagem era de branco com índio) já estava se constituindo em raça – poderia constituir a raça brasileira, no que se esperava que esse mestiço fosse, futuramente, capaz de um desenvolvimento mental.

Na opinião de um brasilianista como Richard McGee Morse (1988), os sertões seriam porém, menos uma fria transposição das filosofias de Herbert Spencer ou Gumplowcz, e mais uma tentativa de exprimir um país que Euclides percebia como dilacerado por variadas cisões - entre norte e sul, regimes climáticos, seca e fertilidade, ou ainda entre o que percebia como sendo várias camadas de tempo histórico – diferenciações que considerava personificadas e talvez mais visíveis nos tipos encontrados no litoral e nos sertões. Dessa forma, ainda seguimos a R. Morse, 'Os Sertões' ao denunciar essas fissuras na formação nacional, apesar de apontar para o que seu autor acreditava serem cisões psíquicas produzidas pela mistura de raças – às quais estariam exemplificadas "na esquizofrenia aguda dos principais atores do drama de Canudos" (Morse, 1988:101), ocupara-se de apontar para um informe amálgama, para o qual Euclides da Cunha esperava encontrar estratégias harmônicas que levassem ao equilíbrio. Assim, para o autor de "Os sertões", a integração étnica brasileira dependeria da direção do governo e da elite, no que seriam exigidas a emigração européia, juntamente com um tratamento político e econômico diferenciado para os setores mais baixos da sociedade.

Para o médico Raimundo Nina Rodrigues, autor de 'As raças humanas e a responsabilidade penal no Brasil', cuja primeira edição surgiu em 1894, as raças negras e índias seriam espécies incapazes, ou seja, espíritos atrasados cuja adaptação a uma civilização superior poderia provocar desequilíbrios e perturbações psíquicas. O atavismo se manifestava nos produtos dos cruzamentos inter-raciais, e a heterogeneidade racial (e cultural) da população brasileira fazia rejeitar a idéia de uma unidade étnica para o país.

Com a população branca distribuída de forma desigual pelo território, Nina Rodrigues apontava para a degradação das chamadas raças cruzadas (mestiços), culpa que atribuía ao colonizador português, povo que considerava atrasado e arredio da civilização. Para Nina Rodrigues a obra dos portugueses acabou por se completar pelo clima quente, pela riqueza do solo e pelo insucesso da categuese. À dificuldade em se construir uma identidade nacional deveria ser respondida com a criação de uma legislação diferente para os brancos e as 'espécies inferiores', dado que as características raciais 'inatas', ao afetar o comportamento social, deveriam ser levadas em conta pelo legislador. Decididamente, Nina Rodrigues não via no mestiço a saída para um Brasil branco.

Posição um pouco diversa era sustentada pelo Dr. João Baptista de Lacerda no seu ensaio Sur lês métis au Brésil, datado de 1911, ano no qual compareceu na qualidade de representante do governo brasileiro ao I Congresso Internacional de Raças, que reuniu especialistas de todo o mundo na Universidade de Londres. Na avaliação desse médico antropólogo, então ocupante da prestigiosa direção do Museu Histórico Nacional, a população mestiça brasileira demonstrava pouca resistência às moléstias. Quanto aos trabalhos agrícolas, seriam os mestiços inferiores aos negros, sobressaindo-se porém a esses nos tirocínios de natureza intelectual. Àquela época a sua tese era avaliada como otimista, pois nela havia um veredicto no qual índios, negros e mestiços desapareceriam e num futuro não tão longínquo, espaço temporal de cerca de três gerações, o Brasil contaria com uma população branca, considerando-se ainda que os descendentes dessa mestiçagem apresentariam todos os caracteres físicos da raça branca. Para dotar suas explicações de maior realismo, Lacerda conduziu para o auditório onde proferiu sua palestra, um painel onde foi reproduzida a tela, 'Redenção de Can' (1895), do pintor espanhol Modesto Gomez y Brocos, onde o ideal de embranquecimento se fazia representado, tendo como pano de fundo uma cena familiar. O artigo de João Baptista de Lacerda, traduzido para a língua inglesa recebeu o título de 'The metis, or half-breeds, of Brazil', posteriormente selecionado entre as comunicações mais relevantes daquele congresso, e sendo levada à prensa, estampou cerca de seis páginas dos 'Papers on Inter-Racial Problems Communicated to the First Universal Races Congress', os anais daquele encontro.

Ao analisar o contexto social brasileiro na passagem do sistema escravista para o trabalho livre, Carlos Hasenbalg (2005:250-251) defendeu que, sob o sistema paternalista e o clientelismo que permeavam a sociedade brasileira, foi possível a uma elite branca controlar o mecanismo de patronato, e com isso, a mobilidade social, em uma fase onde já era de se esperar que houvesse uma competição pelo mercado de trabalho. Essa estrutura clientelista ao mesmo tempo que tornou desnecessário um sistema de segregação racial, ainda deu ares de veracidade à ficção do cativeiro benigno, ou seja, de um idealizado senhor de escravos de tratamento humano e suave aos seus cativos, criando uma reconstrução idílica do passado e dando sustentação para o mito que seria construído logo adiante: o da existência no Brasil de uma 'democracia racial'.

Esse mesmo momento de ruptura foi estudado anteriormente por Florestan Fernandes (1978), o qual entendeu que as elites brancas se omitiram em relação ao destino dos negros quanto ao lugar que esses ocupariam na sociedade de classes que então se formava. Naquele momento tais elites se ocupavam, de forma obstinada, em aprovar subsídios públicos para o transporte de mão-de-obra branca da Europa. De acordo com Florestan Fernandes, a apatia tomou conta do trabalhador negro, propenso que estava em "aceitar passivamente a continuidade de antigos padrões de acomodação racial"(1978:251).

A resultante desse processo foi a segregação social da população negra, que após libertar-se dos ferros da escravidão, agora via-se agrilhoada a uma sociedade de classes, cujo credo liberal pregava a igualdade de oportunidades, mas que de forma um tanto cínica, transferia para o grupo subordinado a carga da responsabilidade por sua baixa condição social.

Assim, na medida em que os trabalhadores negros foram mantidos fora dos setores mais combativos da classe trabalhadora industrial, localizada em exemplo oferecido por Carlos Hasenbalg (2005:257), entre o proletariado das indústrias têxteis e sapateiros, no Rio de Janeiro, bem como dos ferroviários em São Paulo, os afro-descendentes que estariam melhor qualificados para a militância não puderam conquistar aliados externos, nem constituir uma maior experiência nas lutas sociais travadas no período da Primeira República.

De fato, a tese do abandono estaria correta, porém nos inclinamos a concordar

com Luiz Alberto Oliveira Gonçalves (2011: 341), em suas alegações de que não é absoluta. Afinal de contas, há de ser ressaltada a proatividade do movimento negro, em seus momentos iniciais de formação, com seus anelos em prol da educação dos afro-descendentes, conforme demonstrado nos estudos de Gonçalves & Gonçalves (2000), Barros (2005), Silva & Araújo (2005), Domingues (2007), Hilsdorf (2011), e, Gonçalves (2011), os quais consideraram a capacidade de agenciamento dos negros, com suas entidades organizadas inicialmente para fins recreativos. É verdade que suas escolas sofriam da falta de recursos para sustentar um trabalho pedagógico que deveria ser contínuo. No entanto, deve ficar claro que não estamos considerando aqui os critérios utilizados em uma educação propriamente formal, afinal de contas não devemos afastar do nosso campo de visão que essas iniciativas educacionais partiram das próprias comunidades afrodescendentes, às quais estavam por sua vez, vinculadas às diversas associações negras que assumiam perfis distintos, tais como clubes, entidades beneficentes ou centros cívicos e literários. Dessa forma, além das escolas para a população jovem, essas iniciativas podiam incluir aulas noturnas e bibliotecas. Lembremos ainda que a imprensa negra, ligada ao nascente movimento negro, marcou presença nesse período, em jornais de nomes tais como 'O Alfinete', 'Clarim d'Alvorada, 'O Kosmos' – título que pode ter sido dado no significado de beleza e harmonia – ou ainda, sob a iniludível identificação de 'A Voz da Raça'.

Por outro lado, a tese do abandono pode ainda sofrer alguns revezes caso venhamos conceder algum peso às ações dos governos republicanos na fase que Jorge Nagle denominou por "entusiasmo pela educação", (Nagle, 1976 e 1990), e que compreende a expansão experimentada pela escola pública paulista, conforme estudada por Ana Maria C. Costa Infantosi em sua pesquisa (INFANTOSI, 1983). Mas ao seguir as corretas indicações dessa autora quanto à compreensão dos fenômenos relativos à educação enquanto função da evolução histórica das sociedades, percebemos na tão propagada necessidade de soerguimento moral da nacionalidade brasileira, conforme entendida pelos homens da Liga de Defesa Nacional – surgida em 1916 – bem como das diversas ligas nacionalistas que a essa seguiram, uma espécie de "percepção romântica", conforme descrita por Jorge Nagle nas obras mencionadas, o que os fazia superestimar a capacidade dos processos educacionais.

Conforme podemos perceber, a complexidade da questão é imensa, pois de acordo com o que propõe Lilia Moritz Schwarcz (2012), com o término da escravidão, emergiram na sociedade brasileira novas hierarquias, onde a raça e a biologia serviram como espécies de bússolas, orientando o caminho daquilo que se pretendia apresentar como uma nova civilização. Assim, segundo essa autora, "...com a República e a entrada em vigor de uma nova ordem social em mudança, e que passou a classificar os cidadãos com base em critérios raciais, a instabilidade da posição desses grupos tornou-se evidente, e, ademais, tão ameaçadora quanto embaraçosa"(2012:25), pois naquilo que seria uma sociedade de classes, os cidadãos eram desempatados por critérios raciais.

Tratava-se na realidade de uma espécie de segunda volta, dada ao mesmo parafuso, pois a questão envolvia o mesmo conjunto de atores, postos porém sob uma nova conjuntura, que se apresentara após a emancipação dos escravos e a instauração do regime republicano. Em inspirado artigo seminal, Sidney Chalhoub (1988) chamava atenção para um pronunciado antagonismo entre brancos e negros, que foi identificado por ele na cidade do Rio de Janeiro, graças a uma documentação originada dos meios policiais e judiciários. De acordo com Chalhoub, a popularidade alcançada pelo Imperador junto a uma parte da população negra carioca provocou, após a deposição da monarquia, uma reação do governo republicano contra os setores mais pobres da população, levando à perseguição de bicheiros e capoeiras, bem como à destruição de cortiços. Possivelmente os casos que contaram com uma melhor documentação da hostilidade dos negros às práticas da administração republicana tenham sido a revolta contra a vacina obrigatória, ocorrida em novembro de 1904, e retratada de forma magistral no trabalho de Nicolau Sevcenko (1984), bem como a revolta dos marinheiros de 1910, resgatada a partir da excelente investigação de Edmar Morel (1986).

Para Chalhoub, entre a cidade desejada pelos brancos, e aquela que fora instituída pelos negros, haveria uma grande distância. Para que essa última se ajustasse às imposições da primeira, havia um roteiro de práticas que começava nos códigos de posturas, sempre aperfeiçoados no rigor das proibições, cujo termo quase invariavelmente se dava sob a autoridade policial. Nesse caso, a coerção podia ocorrer ao abrigo de uma legislação escrita ou não, dada a possibilidade sempre aberta ao poder discricionário da autoridade pública. Isso parecia ficar bem evidente durante o Carnaval, festa que as elites brancas – apavoradas pelas práticas do entrudo - desejavam substituir pelos moldes carnavalescos europeus, conforme vistos em cidades como Paris e Veneza. Conforme observaram Albuquerque&Filho (2006) em seu estudo, as autoridades policiais não viam com bons olhos as associações carnavalescas cariocas conhecidas por "cordões", perspassadas pelas referências africanas, e por sua associação com grupos de capoeiras e terreiros de candomblé. Nos cordões, era costume dos foliões se entregar a uma implacável crítica social, "...usando paletós às avessas e perucas cacheadas, enquanto riam dos hábitos e trejeitos das elites. Tudo isso ao som dos mesmos tambores que davam o ritmo aos rituais do candomblé, àquela altura, condenados em todo canto do país."(2006:234).

Talvez sob esse pano de fundo, o drama interpretado pela sociedade brasileira durante a maior parte da Primeira República ofereça uma maior inteligibilidade a nós, espectadores já distantes. Assim, se haviam vagas escolares onde a juventude negra poderia ser matriculada, como defendeu Infantosi (1983), haviam também toda uma série de empecilhos a obstruir o caminho do seu progresso social por via da educação formal. Os embargos iam desde as discriminações, movidas pelos preconceitos de ordem social e cultural, da parte de professores, além de alunos 'bem nascidos' e suas famílias brancas que se colocavam contrárias ao contato com jovens negros. Os constrangimentos prosseguiam pelas dificuldades de natureza econômica, que iam do uniforme obrigatório à merenda escolar, passando evidentemente pelo material didático, componentes demasiadamente caros para as modestas posses da grande maioria das famílias negras, conforme fica exposto no revelador artigo lavrado por Surya Aaronovich Pombo de Barros (2005).

Em uma conjuntura na qual os homens negros adultos sofriam uma série de restrições ao mercado de trabalho, em critérios que envolviam baixa qualificação, mas também a concorrência de imigrantes estrangeiros, aos quais costumavam ser preteridos, a mulher negra utilizou-se de seus conhecimentos tradicionais para o sustento das famílias, empregando-se como cozinheira, empregada doméstica ou babá. Além da não menos tradicional profissão de quituteira e doceira, paramentadas com seus trajes de baiana e panos da costa, no comércio dos seus tabuleiros coloridos para deleite dos fregueses, e ao gosto dos seus orixás. As crianças e jovens negros foram também compelidos ao trabalho, ficando quase sempre alijadas dos breves acenos que a República com seu aparelho ideológico estatal poderia lhe oferecer, no sentido da integração e promoção social através da Escola.

Conclusão

A passagem da sociedade estamental para aquilo que deveria se constituir em uma moderna sociedade de classes encontrou no Brasil uma grande resistência. Havia um lastro, que localizado no passado, parecia querer impedir um progresso, que seria racional, de um grupo étnico que na época colonial e durante todo o Império, estivera na base da produção.

As teorias raciais tomadas de empréstimo de povos europeus lançavam sobre a população brasileira, transpassada pelas marcas da mestiçagem, o grave interdito que lhe proibia o acesso ao restrito universo dos povos considerados civilizados. A aceitação dessas teorias foi bastante facilitada pelo sucesso da pregação positivista e do evolucionismo spenceriano, que como uma espécie de oráculo, parecia abrir os segredos da formação social brasileira e estabelecer cânones para o seu aprimoramento. Face a colimar o desejo de ombrear-se às nações européias, aos olhos das elites brasileiras, dever-se-ia branquear a população, e expurgar dela todos aqueles contributos que antes formaram os patrimônio de fazeres e saberes tradicionais que permitiram aos portugueses prosperar nos trópicos durante a época colonial, e sustentaram o império escravocrata por tantas décadas.

Dessa forma, face ao temor da africanização do Brasil também se buscou afastar aquelas manifestações que pareciam ferir os princípios da lógica capitalista e burguesa, que a priori, na visão dessas elites, estariam coerentes com a sociedade de classes que então se instaurava. Dessa forma, o batuque, o terreiro, a capoeira e as noites de samba e viola, comuns na cultura dos descendentes de africanos, passaram a ser condenadas como manifestações contrárias ao trabalho, à previdência e aos bons costumes, juntamente com a aparência que lhes era peculiar e realçava o fenótipo negro: o riso franco nos lábios grossos, a pele escura, o cabelo carapinha e as demonstrações de uma alegria espontânea.

A derrocada de tais paradigmas envolvendo as etnias não brancas teria que esperar a universalização das pesquisas de antropólogos como Franz Boas. Aluno de Boas na Universidade de Colúmbia nos anos 1920, Gilberto Freyre conseguiria realizar a decisiva operação que foi substituir com estrondoso sucesso na década seguinte, o termo raça pelo conceito de cultura na sua explicação da formação social brasileira. Para início de conversa, foi um bom começo.

Referências

ALBUQUERQUE, Wlamyra R. de; FILHO, Walter Fraga. Uma história do negro no Brasil. Salvador/Brasília: Centro de Estudos Afro-Orientais/Fundação Cultural Palmares, 2006.

BANTON, Michael. A Ideia de Raça. Lisboa: Edições 70, 2010.

BARROS, Surya Aaronovich Pombo de. Discutindo a escolaridade da população negra em São Paulo entre o final do século XIX e início do XX. In: ROMÃO, Jeruse (org.). História da Educação do negro e outras histórias. Brasília: MEC/SECADI, 2005.

BARROS, José D'Assunção. A Construção Social da Cor: diferença e desigualdade na formação da sociedade brasileira. Petrópolis: Vozes, 2009.

BOXER, Charles Ralph. O Império colonial português. Lisboa: Edições 70, 1977.

CHALHOUB, Sidney. Medo branco de Almas Negras: escravos, libertos e republicanos na Cidade do Rio. Revista Brasileira de História. São Paulo, v.8,n.16, mar.ago.1988, pp. 83-105.

CUNHA, Euclides da. Os Sertões. Brasília: Unb, 1963.

DOMINGUES, Petrônio. Movimento negro e educação: alguns subsídios históricos. In: MARCON, Frank; SOGBOSSI, Hippolyte Brice (orgs.). Estudos africanos, história e cultura afro-brasileira: olhares sobre a Lei 10.639/03. São Cristóvão: UFS, 2007.

FERNANDES, Florestan. A integração do negro na sociedade de classes. v.1.3.ed. São Paulo: Ática, 1978.

GEERTZ, Clifford. A interpretação das culturas. Rio de Janeiro: Livros técnicos e científicos, 1989.

HASENBALG, Carlos. Discriminação e desigualdades raciais no Brasil. Belo Horizonte: UFMG, 2005.

INFANTOSI, Ana Maria C. Costa. A escola na República Velha: expansão do ensino primário em São Paulo: Edec, 1983.

GONÇALVES, Luiz Alberto Oliveira; SILVA, Petronilha Beatriz Gonçalves e. Movimento Negro e Educação. Revista Brasileira de Educação. Rio de Janeiro, n. 15, set.dez. 2000, p. 134-158.

GONÇALVES, Luiz Alberto Oliveira. Negros e educação no Brasil. In: LOPES, Eliane Marta Teixeira, FARIA FILHO, Luciano Mendes de, VEIGA, Cynthia Greive (orgs.). 500 anos de Educação no Brasil. 5.ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

LOVEJOY, Paul E. A escravidão na África: uma história de suas transformações. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

MAIO, Marcos Chor, SANTOS, Ricardo Ventura (orgs.). Raça como questão: História, ciência e identidades no Brasil. Rio de Janeiro: Fiocruz, 2010.

MANNHEIM, Karl. Ideologia e Utopia. Rio de Janeiro: Zahar, 1968.

MOREL, Edmar. A revolta da chibata: subsídios para a história da sublevação na Esquadra pelo marinheiro João Cândido em 1910. 4.ed. Rio de Janeiro: Graal, 1986.

MORSE, Richard M. O espelho de próspero: cultura e idéias nas Américas. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

MUNANGA, Kabengele. Rediscutindo a mestiçagem no Brasil: identidade nacional versus identidade negra. 3.ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2008.

NAGLE, Jorge. Educação e Sociedade na Primeira República. São Paulo: EPU, 1976. . A Educação na Primeira República. In: FAUSTO, Boris (Dir.). História Geral da Civilização Brasileira. T.III. V.2. Sociedade e Instituições (1889-1930). 4.ed. Rio de Janeiro: Bertrand, 1990.

RODRIGUES, Raimundo Nina. As raças humanas e a responsabilidade penal no Brasil. 3.ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1938.

ROMERO, Sílvio. História da Literatura Brasileira: contribuições e estudos gerais para o exato conhecimento da literatura brasileira. 7.ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1980.

SCHWARCZ, Lilia Moritz (Org.). História do Brasil nação: 1808-2010. V.3. A abertura para o mundo: 1889-1930. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

SEVCENKO, Nicolau. A revolta da vacina: mentes insanas em corpos rebeldes. São Paulo: Brasiliense, 1984.

SILVA, Geraldo da; ARAÚJO, Márcia. Da interdição escolar às ações educacionais de sucesso: escolas dos movimentos negros e escolas profissionais, técnicas e tecnológicas. In: ROMÃO, Jeruse (org.). História da Educação do negro e outras histórias. Brasília: MEC/SECADI, 2005.

THORNTON, John. A África e os africanos na formação do mundo atlântico: 1400--1800. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.

VENTURA, Roberto. Um Brasil mestiço: raça e cultura na passagem da monarquia para a república. In: MOTA, Carlos Guilherme (org.). Viagem Incompleta: a experiência brasileira (1500-2000). Formação: histórias. 2.ed. São Paulo: Senac, 2000, p.329-359.

VISENTINI, Paulo Fagundes, RIBEIRO, Luiz Dario Teixeira, PEREIRA, Analúcia Danilevicz. História da África e dos africanos. Petrópolis: Vozes, 2013.

DANDO FORMA AO FUTURO

Helen Armstrong (Traduzido por Charles Bicalho)

ARMSTRONG, Helen (ed.). Digital Design Theory readings from the field. New York: Princeton Architectural Press, 2016.

RESUMO:

Os textos apresentados aqui são traduções de dois textos do livro Digital Design Theory - readings from the field, editado por Helen Armstrong e publicado pela Princeton Architectural Press neste ano de 2016. O primeiro deles é a Introdução ao livro, em que a autora realiza um resumo dos vários ensaios que compõem esta coleção de textos de autoria de designers e programadores fundantes de suas disciplinas. O segundo é o artigo de Haakon Faste – o último do livro – escrito especialmente para a edição. Com ambos, o leitor tem uma noção do conteúdo da obra, que percorre desde o nascimento da computação pessoal e da internet até o crescente campo do design interativo, incluindo movimentos do design participativo e de código aberto.

Palavras-chaves: digital; design; teoria

ABSTRACT:

The texts presented here are translations of two texts from the book Digital Design **Theory** - readings from the field, edited by Helen Armstrong and published by Princeton Architectural Press in 2016. The first is the **Introduction** to the book, where the author makes a summary of essays that make up this collection of texts authored by fundamental designers and programmers. The second is the Haakon Faste article - the last of the book - written especially for the issue. With both, the reader has a sense of the content of the book, which runs from the birth of the internet and personal computing to the growing interactive design field, including movements of the participatory design and open source.

Key-words: Digital; design; theory

Designers trabalham no cerne da mudança tecnológica acelerada. Nós gastamos tanto tempo nos esforçando para nos mantermos onde estamos que raramente tiramos um momento para refletir sobre como chegamos aonde estamos. Como chegamos aqui? Como a computação nos trouxe a este ponto? Esta coletânea tenta responder tais questões. Nossa história começa na segunda metade do século XX: nos anos de 1960.

Em 1963 o cientista computacional Ivan Sutherland escreveu um programa de computador chamado Sketchpad (também conhecido como Robô Projetista), através do qual ele introduziu tanto a Interface Gráfica de Usuário (IGU – ou GUI, em inglês) quanto a Programação Orientada a Objetos (POO - ou OOP, em inglês), provando que não só cientistas, mas também engenheiros e artistas poderiam se comunicar com um computador e usá-lo como uma plataforma de pensamento e produção. No mesmo ano, J. C. R. Licklider, outro cientista computacional, diretor da Pesquisa em Controle e Comando em Ciências Comportamentais (ou *Behavio*ral Sciences Command and Control Research em inglês) da Agência de Projetos em Pesquisa Avançada (Advanced Research Projects Agency – ARPA) do Departamento de Defesa dos Estados Unidos, iniciou a discussão sobre a "rede intergaláctica de computação," uma ideia que alimentou as pesquisas na ARPA e progrediu para a ARPANET, uma versão inicial da Internet. Logo depois, em 1964, a IBM lançou uma nova família de computadores de alta performance, chamada System/360, capazes de atender demandas tanto comerciais quanto científicas. Foi o primeiro sistema computacional de uso geral. Quatro anos depois, o engenheiro e inventor Douglas Engelbart, ajudado por Stewart Brand, conduziu a assim chamada "Mãe de todas as Demonstrações" ("Mother of All Demos"), na qual ele apresentou o oN-Line System, um sistema de hardware e software que incluía versões primárias de elementos fundamentais da computação, tais como janelas, hipertextos, mouse, processador de texto, vídeo conferência e um editor colaborativo em tempo real. Ainda que computadores de alta performance fossem inacessíveis para a maioria dos artistas e designers nos anos 60 e 70, a ideia da computação começou a inspirar experimentos visuais. O espírito da computação estava no ar.

Duas invenções cruciais para designers – e, na verdade, para todo mundo – se deram no período incrivelmente fértil que se seguiu: o desenvolvimento do

Macintosh em 1984, o primeiro computador pessoal vendido com IGU; e a criação da Internet, usada academicamente nos anos 80 e adotada para uso geral no anos 90. Ao se iniciar o novo milênio, estas duas invenções se tornaram ferramentas determinantes da profissão dos designers, não apenas praticamente mas também ideologicamente. O computador pessoal trouxe a computação para as massas enquanto a Internet interligou mente e informação em larga escala. Desde os anos 60 estas ferramentas têm gerado abordagens tecnológicas que continuam a transformar as fundações de nossa prática ao focar mais em parâmetros que em soluções, bem como uma estética da complexidade, e uma cultura do hacking, do compartilhamento e do melhoramento do status quo. Atualmente seguimos em direção a uma nova linguagem visual guiada não por engrenagens e linhas de montagem, mas por tecidos conectores que vinculam o orgânico ao digital.

Estruturando o digital (1960-80)

Durante os anos de 1960, programadores de computadores de alta performance obviamente tinham que articular e traduzir uma série de etapas lógicas para a linguagem inequívoca do computador. Eles alimentavam a máquina com tais etapas, o "programa," utilizando um cartão ou uma fita perfurados. Artistas e designers do mesmo período começaram a experimentar com esta ideia ao desmembrarem o processo criativo em conjuntos de parâmetros e então estruturando estes parâmetros em séries de etapas a serem seguidas tanto por seres humanos ou – àquele tempo ainda hipoteticamente – computadores.

Manipular um número limitado de parâmetros estéticos para habilitar um projeto de design não era uma ideia nova. No início do século XX, artistas de vanguarda na Bauhaus – e defensores do movimento da Nova Tipografia que se seguiu – desenvolveram o grid modular. A codificação em larga escala e a aplicação comercial deste conceito decolou após a Segunda Grande Guerra, quando designers como Josef Muller-Brockmann, Emil Ruder, Mas Bill e, mais tarde, Ladislav Sutnar e Karl Gerstner começaram a lidar com a avalanche de informação derramada sobre eles pela sociedade dos meados do século XX. Esses designers de estilo suíço organizavam a informação em ícones gráficos, diagramas, sistemas de abas e grids que poderiam ser compreendidos rapidamente por um ocupado cidadão do século XX. O boom industrial do pós-Segunda Grande Guerra demandou deles o desenvolvimento de tais sistemas eficientes na organização e na comunicação da informação.

Os grids, em particular, favoreceram a eficiência. Juntamente com guias de estilo correspondentes, eles permitiram ao designer criar novos layouts selecionando de um número limitado de opções, ao invés de começar do rascunho a cada vez. Tal limitação acelerou o processo, encorajando designers a traduzir decisões intuitivas em parâmetros específicos tais como tamanho, peso, proximidade e tensão. O resultado foi uma série de modelos visualmente unificados que acomodariam uma ampla variedade de informação.

Em seu livro de 1964 intitulado Disigning Programmes, Gerstner traduziu os parâmetros de modelos resultantes em uma linguagem lógica que, acreditava ele, um computador poderia entender e então combinar e recombinar para criar soluções de design. No mesmo ano, o designer italiano Bruno Munari organizou uma exibição intitulada Art Programmata para a empresa de tecnologia da informação Olivetti. No catálogo da exibição Munari explicou que a arte programada "tem como seu objetivo último a produção não de uma imagem única subjetiva e definitiva, mas de uma multiplicidade de imagens em variação contínua." O fim desejado de um projeto não era mais uma solução única, mas uma série de "mutações."

Durante os anos 60 e 70, muitos movimentos artísticos mergulharam em processos de input, variação e randomização: arte concreta, arte serial, op art, o movimento de Novas Tendências (New Tendencies), arte conceptual. A série Wall Drawing, de Sol LeWitt, é um dos exemplos mais familiares. Para cada desenho, LeWitt concebeu um conjunto de instruções a serem seguidas por outro ser humano. "Todo o planejamento e decisões são tomados de antemão," ele explicava, "e a execução é uma questão superficial. A ideia se torna uma máquina de fazer arte." Deste modo, as instruções são o âmago do projeto: seu algoritmo. Um assistente, cheio de suas intuições subjetivas, completa o projeto ao seguir as instruções. LeWitt constrói iterações (iterations) únicas dentro de seu sistema através da subjetividade de cada participante humano. Este foco na elaboração de parâmetros e randomização de input para produzir uma variedade de soluções –

mais do que apenas uma forma perfeita – privilegia mais comportamentos do que relações estáticas de forma e significado. Tais sistemas orientados ao comportamento foram precursores das abordagens de design interativo nos anos 80, 90 e seguintes.

Concomitantemente a estes movimentos artísticos com foco no processo, a contracultura explodiu nos Estados Unidos durante os anos 60 e 70, questionando modos tradicionais de autoridade, ao mesmo tempo que questões políticas abrangentes, tais como os direitos civis, a Guerra do Vietnã, o feminismo e a questão ambiental. Proponentes começaram a vislumbrar em que a sociedade poderia se transformar através da engenharia social. Parte revista, parte catálogo de produtos, a Whole Earth Catalog, de Stewart Brand, era um elo entre contracultura e tecnologia. A publicação advogava pelo "acesso a ferramentas" como uma via para a sustentabilidade e liberdade individual, motivando seus leitores a trilhar e construir seu caminho para além do alcance "do homem." A aparência da revista e a mentalidade "faça você mesmo" defendida por ela adequou-se a uma atitude cultural mais ampla em direção ao computador enquanto um ímpeto para a comunicação interpessoal, estruturas de poder não hierárquicas, liberdade de informação e fortalecimento pessoal. Tais conceitos assumiram maior significação nas décadas subsequentes à medida em que eles se incorporaram à cultura do desenvolvimento de software de código aberto que começava a influenciar o processo criativo de muitos designers gráficos.

Resistindo ao processamento central (1980-2000)

Uma vez tendo os computadores pessoais adentrado a arena criativa em meados dos anos 80, artistas e designers poderiam por suas mãos em computadores reais e interagir com máquinas de verdade. A arte mais nobre e a cena do design começou a abraçar uma complexidade estética. Teorias pós-estruturalistas de abertura e instabilidade de significação permearam o design gráfico e o foco modernista em formas objetivas e simplificadas oscilou. A New Wave em Los Angeles, os experimentos pós-modernos de Katherine McCoy, P. Scott e Laurie Haycock Makela na Cambrook Academy of Art, e o trabalho de David Carson para a revista Ray Gun, testemunharam as doações modernistas de formas objetivas e eficientes a estéticas complexas e em camadas que pediam aos usuários para determinar as mensagens por eles mesmos. Designers gráficos começaram a se envolver com tecnologia para construir mundos visuais ricos através de permutações ativas com os usuários.

O primeiro computador pessoal Macintosh também introduziu a primeira impressora a laser voltada ao mercado de massa: a HP Laserjet. Juntas essas duas ferramentas de 1984 começaram a desestabilizar a produção em massa e suas correspondentes metodologias de design correspondentes, que emergiram no final do século XIX e início do século XX, as décadas seguintes à Revolução Industrial, quando a produção em massa separou o design da manufatura. Os gastos e portanto os riscos de um projeto recaíam nesse estágio da produção sob tais condições. Por essa razão os designers se debruçavam sobre cada pequeno detalhe de um projeto antes de repassar suas ideias aos impressores e fabricantes profissionais. As despesas mais pesadas de mão-de-obra e materiais pressionavam as formas gráficas em direção a vastas e eficientes unidades estandardizadas. O modelo de produção em massa do início do século XX foi então determinante tanto para o processo típico de design quanto para o resultado estético. Nos anos 80, de qualquer modo, designers como Sharon Poggenpohl e Muriel Cooper reconheceram que as tecnologias emergentes poderiam prover uma fuga de tais restrições.

Como diretora do Visual Language Workshop do Massachusetts Institute of Technology (MIT), Cooper insistiu para que seus estudantes experimentassem com os equipamentos de produção - de início, impressoras offset, e mais tarde fotocopiadoras, impressoras a laser e computadores. O que acontece, ela se perguntava, quando a produção é colocada de volta nas mãos dos designers? O que acontece quando a comunicação não é mais "controlada, centralizada" pela distribuição para as audiências em massa? Cooper via os computadores como forças de liberação que fortaleceriam pessoas criativas para trabalharem de forma mais colaborativa e intuitiva. As tecnologias emergentes libertariam os designers para iterarem e testarem suas trabalhos mais facilmente, de um modo integrado que ela considerava mais afeito aos questionamentos intuitivos da ciência. As ideias de Cooper floresceram mais tarde no trabalho de teóricos culturais tais como Yochai Benkler, Henry Jenkins e Pierre Lévy.

Tanto dentro quanto fora do mundo do design profissional, a indústria de publicação eletrônica prosperou ao longo deste período. Apesar do medo da redundância profissional, muitos escritores e designers revelaram suas habilidades para colocarem layouts lado a lado no computador e então produzi-los na impressora de mesa. Rudy VanderLans e Zuzana Licko foram as epítomes deste movimento com o lançamento das *Emigre Fonts* e a revista popular *Emigre*. Licko desenhou fontes diretamente no Mac para aplicação imediata por VanderLans na última edição da Emigre. Por um longo tempo designers ficaram limitados por fundidores de tipos e tipógrafos caros. Por isso o imediatismo da produção computadorizada capturou a imaginação dos designers de tipo em particular.

Um renascimento tipográfico foi o resultado, incluindo a criação de um monte de fontes digitais radicais, bem como explorações de formas mutantes que se basearam na abordagem algorítmica dos anos 60. Em 1989 Just van Rossum e Erik van Blokland, assinando colaborativamente como LettError, começaram experimentando com "design assistido por programação" ("programming-assisted design") e lançaram sua Beowolf, uma RandomFont. Usando tecnologia postscript radical, eles estabeleceram parâmetros e então pediram ao computador para variar tais parâmetros aleatoriamente. Tais experimentos resultaram em uma forma estética que não seria possível antes da existência dos computadores pessoais. Complexidade não mais se equiparava a despesa. Jornadas de larga produção não eram mais necessárias para justificar os custos de configuração. Impressoras a laser se juntaram à computação para fazer formulários únicos economicamente factiveis.

Muitos criadores se assumiram designers/programadores nos anos 90. Estas almas inquisidoras acreditavam que se um software formatasse seus processos criativos e estéticos, então, para verdadeiramente perseguir seu caminho criativo, eles teriam que construir suas próprias ferramentas computacionais. John Maeda, diretor do Media Lab Aesthetics and Computation Group (ACG) do MIT de 1996 a 2003, inspirou uma geração de tais designers/programadores, incluindo Casey Reas, Ben Fry, Golan Levin, Peter Cho e Reed Kram. Em 1999 Maeda lançou seu livro Design by Numbers, no qual ele insiste que a computação é um meio único,

afeito ao pensamento puro, "porque é o único meio onde o material e o processo para enformar o material coexistem na mesma entidade: números." Maeda defende o envolvimento direto de artistas e designers com a computação crua e tentativas através de seu projeto de Design by Numbers para tornar o meio mais acessível.

Em 2001, inspirados pelo trabalho de Maeda, Casey Reas e Ben Fry acabaram por lançar *Processing*, ao mesmo tempo linguagem e ambiente de código aberto. Tal linguagem realiza o sonho de um ambiente computacional alcançável por pensadores visuais. O processamento deu aos criadores o acesso a uma linguagem de programação, encorajando usuários a construir suas próprias ferramentas e desenvolver uma estética possível somente através da computação. O desenvolvimento de código aberto, que provê acesso livre aos códigos de fonte dos programas de computador, alimentou uma grande parte do projeto Processing. Comunidades de artistas e programadores reuniram recursos e conhecimento para tornar a ferramenta disponível a todos gratuitamente. O projeto exemplifica a transformação do estilo de trabalho no século XXI de esforços de criação baseados em pequenas equipes ou indivíduos para projetos baseados em rede, nos quais indivíduos sem relação trabalham juntos no tempo e no espaço. Tais esforços trazem para a realização o conceito igualitário de "Acesso às Ferramentas" ("Acces to Tools") propagado pelo Whole Earth Catalog e outras tentativas do início do século. A cultura do desenvolvimento de software foi permeando os métodos criativos do mundo do design.

Codificando o futuro (de 2000 ao presente)

No início dos anos 90, a Internet se espalhou da academia para o dia-a-dia das pessoas. O computador pessoal se transformou em uma enorme mente em rede, através daquilo que os criadores poderiam pensar, fazer, colaborar e distribuir. Usuários frequentemente experimentavam conteúdo através de envolvimento online ativo: apertando um botão, rolando uma página até embaixo, subindo conteúdo, customizando interfaces. A interatividade tomou conta.

O novo milênio viu a mídia social ampliar o compartilhamento de conteúdo. Os designers edificaram sobre a compreensão do pensamento sistêmico de seu

ofício – que havia sido tão popular no anos 60 – para criar parâmetros, dando boas vindas a ambientes. Tais ambientes – seja um website, uma publicação digital, um game ou um aplicativo – deram suporte à experiência do usuário. Como Khoi Vihn escreveu em "Conversations with the Network," "neste novo mundo designers não são tão exigentes quanto à transmissão da mensagem, mas muito quanto à criação dos espaços em que essas mensagens podem nascer." Monólogos se transformam em conversas. Usuários participam ativamente em projetos mais através de um modelo de comunicação coletiva do que passivamente recebendo mensagens difundidas de um único emissor.

Hugh Dubberly, co-criador do bem conhecido filme de prognóstico tecnológico da Apple em 1987, Knowledge Navigator, assegura que estamos nos movendo de um "ethos objetivo-mecânico" para um "ethos sistêmico-orgânico." Ele pontua que, em contraste ao rígido cérebro mecânico do último século, nós agora descrevemos nossas redes de computadores em flexíveis termos biológicos, tais como bugs, vírus, ataques, comunidades, capital social, trust e identidade. A metodologia modernista do design do início do século XIX aglutinou-se em redução de complexidade, simplificação de informação caótica, organização de formas, ao forçar materiais e layouts dentro de designs eficientes e simplificados à nosso escolha. No século corrente, Dubberly enfatiza, o incremento massivo no poder de processamento computacional nos habilitou, por outro lado, a olhar para a biologia enquanto um modelo de sistemas de complexidade crescente a partir de elementos simples.

Paola Antonelli, curadora sênior de arte e design e diretora de pesquisa e desenvolvimento do Museum of Modern Art (MoMA), considera a biomimética e a nanotecnologia como etapas naturais no movimento em direção ao trabalho baseado em sistemas orgânicos. Ela explica: "A nanotecnologia, em particular, oferece a promessa do princípio de automontagem e auto-organização que se podem encontrar nas células, moléculas e galáxias; a ideia de que você precisaria apenas dar um empurrão aos componentes de um objeto para que ele se junte e se reorganize em diferentes configurações." Estamos nos movendo para além do pensamento sistêmico do século XX em direção a um período em que moldaremos sistemas que podem evoluir por conta própria. Tal mudança no processo – do simples ao complexo mais do que do complexo ao simples – só é possível através do poder de processamento da computação e da conectividade proporcionada pela Internet.

Comportamento emergente, um tópico há muito discutido em círculos de ciência da computação, tornou-se um lugar comum das disciplinas de design. Nos anos de 2000, criadores como Luna Maurer, Edo Paulus, Jonathan Puckey e Roel Wouters, do coletivo Conditional Design, expressaram seus desejos de produzir trabalhos apropriados ao momento atual, demonstrando uma paixão típica àquela das vanguardas. Eles se apoiaram no trabalho de outros designers generativos, incluindo Karsten Schmidt e Michael Schmitz, para mergulhar neste processo com propósito. Através de uma combinação de processos rigorosos, lógica, e input orgânico, seja "da natureza, da sociedade e de suas interações humanas," o Conditional Design espera identificar padrões emergentes. Neste trabalho, a ideologia da automação celular de John Conway, o famoso Game of Life, é combinada ao fazer e ao pensar do design algorítmico para produzir física e digitalmente artefatos de comportamento inesperado.

A Internet das Coisas (Internet of Thing) (IoT), também conhecida como "ubíqua" ou "computação pervasiva," frequentemente também inspira novas direções no design. Percebemos um mundo para além da tela quando objetos à nossa volta lentamente ganham vida através de redes de sensores embutidos. A pioneira em realidade virtual Brenda Laurel vislumbra a computação ubíqua como um modo para tornarmo-nos mais intimamente conectados aos biosistemas, aprofundando nosso conhecimento para que possamos agir mais responsavelmente. Incorporar a computação ao ambiente provê claras oportunidades para um engajamento mais completo com o corpo e a mente humanas, desta forma escapando daquilo que o desenvolvedor Bret Victor sarcasticamente chama de "imagens sob o vidro" ("pictures under glass").

Futuristas como Hans Moraves e Ray Kurzweil veem a conectividade pervasiva como uma etapa na evolução da inteligência trans-humana: a singularidade tecnológica. Kurzweil prevê que por volta de 2045 seremos forçados a nos fundir com máquinas inteligentes – tornando-nos um híbrido de inteligência biológica e não biológica – para acompanharmos o passo acelerado das mudanças. Com tais previsões em mente, o designer de experiências de interação Haakon Faste, em ensaio escrito especialmente para este volume, insta os designers a reexaminarem o que significa ser humano, e para isso realiza um longo e exaustivo levantamento de como nossa prática poderia afetar esta visão iminente de uma sociedade baseada em inteligência além dos limites da evolução biológica.

A biomimética, a nanotecnologia, o comportamento emergente, a computação ubíqua e o espectro do trans-humano: tais são os atuais ambientes de atuação do designer. Não há como voltar atrás. Em face do crescimento exponencial da tecnologia, nós mudamos nossos processos. Nós prototipamos, iteragimos (iterate) e respondemos instantaneamente à participação do usuário. Nossa metodologia agora imita aquela dos desenvolvedores de softwares na medida em que concebemos e tornamos público com mais frequência e mais rapidamente. Influenciados pela criação segundo modelos de código aberto e produção colaborativa, nós perscrutamos, pensamos, fazemos e melhoramos nossa área de atuação, que é vibrantemente incorporada à vida cotidiana. Para citar Keetra Dean Dixon, os designers hoje em dia "caminham na linha entre o saber e o não saber." Afinal de contas, não é dar forma àquilo que ainda não existe que os designers fazem melhor?

Designers desempenharão um papel crucial na formação de nosso futuro pós-humano. Nossas vidas podem depender disso.

Haakon Faste (Traduzido por Charles Bicalho)

In: ARMSTRONG, Helen (ed.). Digital Design Theory – readings from the field. New York: Princeton Architectural Press, 2016 (pp. 134-137).

Especialistas em futurologia estimam que até o ano de 2030 computadores na faixa de preço de laptops de baixo custo terão um poder computacional equivalente à inteligência humana. As implicações desta mudança serão dramáticas e revolucionárias, apresentando oportunidades e desafios significativos para os designers. Máquinas já podem processar a linguagem falada, reconhecer rostos humanos, detectar as nossas emoções, e nos direcionar conteúdo de mídia altamente personalizado. Embora a tecnologia tenha um tremendo potencial para capacitar os seres humanos, logo ela também será usada para torná-los completamente obsoletos no local de trabalho, seja substituindo-os, deslocando-os, ou vigiando-os. Mais do que nunca os designers precisam olhar além da inteligência humana e considerar os efeitos de sua prática sobre o mundo e sobre o que significa ser humano.

A questão de como projetar um futuro humano seguro é complicada pelas incertezas de se prever este futuro. Como é praticado hoje em dia, o design está estrategicamente posicionado para melhorar a utilidade e a qualidade das interações humanas com a tecnologia. Como todo empreendimento humano, no entanto, a prática do design corre o risco de se marginalizar se não for capaz de evoluir. Ao vislumbrar o futuro do design, nossas molduras de referências sociais e psicológicas inevitavelmente e inconscientemente influenciam nossa interpretação do mundo. Pessoas sistematicamente subestimam as tendências exponenciais, como a da lei de Moore, por exemplo, que nos diz que em 10 anos teremos 32 vezes mais poder de computação total do que hoje. De fato, como o cientista da computação Ray Kurzweil observa, "Nós não vamos experimentar 100 anos de avanços tecnológicos no século 21, vamos testemunhar na ordem de 20.000 anos de progresso (novamente quando medido pela taxa atual de progresso), ou cerca de 1.000 vezes mais do que o que foi alcançado no século 20."

Pesquisas orientadas para o design fornecem um meio possível para antecipar e orientar mudanças rápidas. Tendo como pressuposto vislumbrar alternativas através de "imaginação coletiva", o design é inerentemente mais orientado para o futuro do que outras áreas. Por conseguinte, parece razoável nos perguntar como os esforços de design tecnológico podem se concentrar de forma mais eficaz em possibilitar sistemas orientados a humanos para além do design para a humanidade. Em outras palavras, é possível projetar sistemas inteligentes que de forma segura projetem a si mesmos?

Imagine um cenário futuro no qual mentes informatizadas extremamente poderosas são simuladas e compartilhadas entre corpos autônomos virtuais ou robóticos. Dada a natureza maleável de tais super inteligências – elas não seriam limitadas pelos circuitos de informação do DNA – é razoável imaginar que elas estariam livres das limitações de um único corpo material, ou da experiência de uma única vida, permitindo-lhes manipular o seu próprio código genético, absorver conhecimentos de sobrevivência diretamente da aprendizagem de outros, e desenvolver uma nova forma radical de evolução digital que modificaria a si mesmas através de ciclos exponenciais quase instantâneos de imitação e aprendizagem, e transmitir suas adaptações a sucessivas gerações de "si mesmas".

Em tal futuro pós-humano, a simulação de histórias alternativas e futuras poderia ser usada como uma ferramenta evolutiva estratégica, possibilitando que cenários imaginários possam ser habitados e descartados antes de indivíduos ou populações de fato comprometerem-se com a mudança real. Não só a linhagem de tais seres seria perpetuamente reforçada por automação, levando a formas radicalmente novas de relações sociais e valores, mas os sistemas que criam ou governam esses valores provavelmente tornar-se-iam o mecanismo instintivo de uma "mente tecno-cultural" sincronizada e sensível.

Trazer esses cenários especulativos e hipotéticos para a consciência cultural é uma maneira de os designers poderem avaliar as possibilidades e determinar a melhor forma de proceder. O que os designers deveriam fazer para se prepararem para esse futuro? Que métodos deveriam ser aplicados à sua pesquisa e formação? Os designers de interação de hoje em dia moldam o comportamento humano através de pesquisa investigativa, pensamento sistêmico, prototipagem criativa, e iteração (iteration) rápida. Podem estes mesmos métodos serem usados para abordar a multiplicidade de questões sociais e éticas de longo prazo que os designers criam? Invenções anteriores, como o motor de combustão interna ou a energia nuclear, fornecem lições históricas relevantes a se aprender? Ao menos, refletir sobre a super-inteligência através da lente da proliferação nuclear e do aquecimento global lança luz sobre as consequências existenciais do mau design. Torna-se claro que se, por um lado, o pensamento sistêmico e a pesquisa holística sejam métodos úteis para lidar com os riscos existenciais, por outro, a prototipagem criativa ou a iteração rápida aplicadas à energia nuclear ou ao meio-ambiente, enquanto materiais, é provavelmente imprudente. Riscos existenciais não permitem uma segunda chance para se fazer a coisa certa. O único curso de ação possível quando confrontado com tais desafios é examinar todos os possíveis cenários futuros e utilizar as melhores estimativas subjetivas disponíveis de fatores de risco objetivos.

Simulações também podem ser aproveitadas para aumentar o nível de equilíbrio da consciência dos designers. Considere, por exemplo, as consequências do design contemporâneo de interação: interfaces intuitivas, experiências sistêmicas e economias de serviço. Quando os métodos atuais de design são aplicados na concepção de sistemas futuros, cada um desses padrões pode ser estendido através de simulações imaginadas de design pós-humano. Interfaces intuitivas homem-computador tornam-se interfaces entre seres pós-humanos; elas tornam-se novas formas de mediação de valores pessoais e culturais interdependentes – novos sistemas sociais e políticos. Experiências sistêmicas tornam-se novos tipos de percepção e consciência pós-humana emergentes. Economias de serviços tornam-se as sinapses do sistema subjacente de valores técnico-culturais de amanhã, novos códigos morais.

O primeiro grande triunfo do design de interação, o design de interface intuitiva, fundiu a tecnologia com a estética. Designers adaptaram a tipografia estática do modernismo e o estilo industrial e aprenderam a lidar com fatores humanos e questões de usabilidade. Hoje em dia táticas ágeis de software e o design thinking possibilitam uma mediação intuitiva de aprendizagem humana via máquina. Nós nos adaptamos às limitações de design dos sistemas tecnológicos, e eles, por outro lado, se adaptam com base em como nos comportamos. Essa interação toma forma através do desenho da própria interface, entre percepção e ação, concessão e feedback. Enquanto a inteligência adaptativa de sistemas de computador cresce ao longo do tempo, práticas de design que enfatizam os aspectos humanos de design de interface se estenderão para além da perspectiva humana unilateral de usabilidade da máquina em direção a uma relação recíproca que valoriza sistemas inteligentes enquanto parceiros. Em função da rápida evolução destas novas formas de vida artificial e sinérgica, a qualidade e a segurança de suas experiências físicas e mentais podem vir a merecer igual, se não maior, consideração do que a nossa.

O design de interação também pode definir redes interconectadas de interface de toque e moldá-las em experiências humanas do tipo escolha-sua-própria-aventura. Vivemos em um mundo de integração cada vez mais transparente entre redes Wi-Fi e thin clients (computador-cliente), entre fones móveis, casa, relógio e carro. Num futuro próximo, os sistemas de colaboração ou financiamento coletivo (crowdsourcing), juntamente com serviços de conectividade cada vez mais invasivos e interfaces de computadores vestíveis, irão gerar estoques enormes de dados que catalogarão o comportamento humano para alimentar máquinas de aprendizagem cada vez mais intuitivas. Assim como estruturas artesanais centradas no design humano e experiências para moldar a intuição, o design pós-humano vai ensinar aos sistemas de máquinas inteligentes a projetar as hierarquias e as estruturas do comportamento humano. Novos sistemas irão florescer como extensões fluidas de nossos egos digitais, facilitando a mobilidade contínua através de sistemas de identidades virtuais e a administração de pensamentos e emoções compartilhadas.

Aplicar o design de interação à experiência pós-humana requer designers para pensar de forma holística além da interface para os protocolos e as trocas que unificam as mentes humana e da máquina. Designers realmente voltados à sistêmica pós-humana reconhecem que tais interfaces acabarão por se manifestarem no tecido psicológico da sociedade pós-humana em níveis muito mais profundos de significado e valor. Assim como hoje em dia produtos físicos têm deslizado da posse para os serviços digitais sob demanda, a nossa própria concepção destes serviços vai se tornar um novo produto. No curto prazo, os avanços na tecnologia de computação vestível e ubíqua tornarão nossas dimensões internas de motivação e auto-percepção tão tangíveis quanto sinais explícitos e acionáveis. Em última análise, tais manifestações serão totalmente absorvidas pelas mãos invisíveis da cognição pós-humana e emergirão como novas formas de engenharia social e individual. Designs de intervenção neste nível irão controlar profundamente a psique pós-humana, com base em metodologias de pesquisa em economia de experiência concebidas para a realização estratégica de valor social e cognitivo. Pode nesta fase uma demanda de mercado ser projetada para uma boa ação voltada aos seres humanos, ou a longa cauda da realização identitária a excluirá? Será que vamos viver em um mundo utópico de satisfação tecno-igualitária socializada e amor ou nos transformaremos em um culto eugênico de cele-

bridades auto-atualizáveis?

Parece improvável que os seres humanos irão conter o seu fascínio pela tecnologia ou irão parar de utilizá-la para melhorar a si mesmos e a suas condições materiais imediatas. A geração de amanhã se deparará com uma explosão de redes sem fio, computação ubíqua, sistemas sensíveis ao contexto, máquinas inteligentes, carros inteligentes, robôs, e modificações estratégicas no genoma humano. Se por um lado a forma precisa destas alterações ainda não é clara, por outro, a história recente sugere que provavelmente elas serão bem recebidas de início e avançarão progressivamente. Parece razoável que a inteligência humana se tornará obsoleta, que a riqueza econômica irá residir principalmente em máquinas super inteligentes, e que nossa capacidade de sobrevivência vai depender de algo que estará muito além de nosso controle direto. Adaptar-se a tais transformações, sem alienarmo-nos das novas formas de inteligência que surgirão, exigirá transcender as limitações de design centrado no ser humano. Em vez disso, uma nova geração de designers voltados ao pós-humano é necessária para maximizar o potencial de vida pós-evolutiva.