

**Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Escola Superior de Desenho Industrial**

a voz da rua

relatório de projeto de graduação

Clarice Goulart
orientação: Pedro Luiz Pereira de Souza

dezembro 2010

Agradecimentos

a minha mãe, pela presença;
ao Pedro, pelo carinho;
aos irmãos, pelo amor incondicional;
aos companheiros, pela empatia;
ao Universo, pela generosidade

Sumário

Agradecimentos	1
Resumo	4
Introdução	5
Provocação: cidadania	6
Primeiras leituras e proposições	7
Exercício do percurso casa-esdi	8
Projetar a civilização	10
A voz da rua: proposta	17
A voz da rua: primeiras ideias	19
Apontamentos sobre população em situação de rua	21
Intervenções urbanas e seu potencial dialógico	26
A voz da rua: o projeto ganha forma	33
A voz da rua: intervenções realizadas	36
Arte, design, ativismo: critical design	40
A voz da rua: website	43
Considerações finais	45
Referências	46

Resumo

A voz da rua é um projeto que foi concebido a partir da intenção de desenvolver um sistema de comunicação para o diálogo e a reflexão crítica a respeito de questões de relevância social que muitos de nós não estão, a princípio, interessados em discutir. Além da conceituação, a ideação e a pesquisa de referências estéticas, realizou-se uma pesquisa sobre população em situação de rua, que fundamentou a produção de duas intervenções urbanas. Os registros das intervenções realizadas, que incluem depoimentos de diversos transeuntes, foram editados e disponibilizados no website www.avozdarua.net.

Introdução

Este relatório narra todo o desenvolvimento do meu projeto de graduação, desde as primeiras ideias e questionamentos levantados pelo tema *cidadania*, proposto pelos professores Pedro, Noni, Elianne e Freddy para a turma de quinto ano de 2010.

Lembro-me de ter declarado, em um dos primeiros encontros entre nossa turma e os professores orientadores, que uma – e talvez a mais urgente – de minhas expectativas em relação a este ano e o projeto que nele realizaria era produzir ou promover algo cuja circulação no mundo fosse além das prateleiras de uma biblioteca universitária. Desde esse primeiro momento, a intenção motivadora deste projeto foi a de intervir, de colocar o dedo e a cara, de expor, na expectativa de ouvir respostas.

Espero que as experiências aqui relatadas não apenas sirvam de memorial para as ações realizadas – assim como os questionamentos e as proposições que as geraram – mas também de incentivo e inspiração àqueles que se identificarem com as inquietações. Que minhas palavras possam juntar-se ao coro dos que acreditam que as potencialidades da vida humana sejam mais amplas do que as fronteiras ilusórias a que certos modos de apropriação dos sistemas tentam nos limitar.

Provocação: cidadania

Iniciamos o ano letivo com a proposição do tema *cidadania*, pelos professores Pedro, Noni, Eliane e Freddy. Em suas primeiras falas expositivas do tema, os professores tocaram em pontos como realizar análises e proposições críticas das relações sociais, das questões referentes ao espaço urbano e ao mundo globalizado. Os projetos desenvolvidos pelos estudantes, desde a escolha do recorte que dariam ao tema, deveriam ser norteados por uma atitude não conformista em relação aos contextos vividos pela humanidade hoje e às projeções de futuro que possam ser encontradas ou produzidas.

Muitos de nós, estudantes, marcamos o início de nossas linhas de raciocínio na conexão quase sonora entre os termos *cidadania*; *direitos e deveres*; *cidadão*. Eu, nas primeiras anotações no caderninho que me acompanhou fielmente até o final do projeto, apontei associações entre palavras como *cidade*; *espaço físico*; *indivíduo*; *grupo de indivíduos*; *serviços públicos*; *governo*; *educação, saúde, infra-estrutura, lazer, emprego, segurança*. Da mesma amplitude eram os apontamentos de meus colegas e somadas as questões levantadas em nossos primeiros encontros, começamos a avistar a vastidão que nos permitiria explorar o tema proposto.

Em uma listagem de conceitos e questionamentos com que me deparei nas primeiras semanas de incubação da provocação, apontei para possíveis direcionamentos do meu interesse:

Responsabilidade social | Consumo / transparência das empresas: acesso à informação para consumidores sobre critérios como matéria-prima, mão-de-obra, descarte, investimentos em cultura etc. Possibilidade de customização da oferta: a empresa deve adequar sua produção e atuação social às demandas dos consumidores.

Fronteiras / rede | Cidadão do mundo: assumir responsabilidade pelo mundo inteiro. Saber o que está acontecendo; poder ajudar. O que você pode fazer para ajudar alguém em qualquer lugar do mundo? Trocas de mercadorias / saberes / serviços.

Cidade | Mapeamento / renda / infraestrutura (lazer, cultura, transporte etc) – onde está? quem usufrui? a cidade é do carioca ou do turista? o mendigo é cidadão? como melhor aproveitar / ocupar / democratizar os espaços? como o cidadão pode contribuir?

Autonomia | Empoderamento; colaboração / participação: eliminação de intermediários; dissolução de lideranças; democracia flexível; voto contra.

Comunidade | A praça é do povo? Como os cidadãos podem contribuir para melhorar os espaços e serviços dos quais eles mesmos vão usufruir? Ex: jardinagem em praças, grafite artístico.

Design / sociedade | Um projeto de sociedade propõe o design. O design propõe um projeto de sociedade. A sociedade que o design propõe está próxima da realidade? Qual a proposta do design para a sociedade que está se configurando? Essa configuração é um projeto do design? O design é ativo e consciente dessa sociedade que se configura? Qual é o espaço do design nessa sociedade?

Primeiras leituras e proposições

Uma das falas que me marcaram nos encontros iniciais de nossa turma foi proferida pela professora Noni e soou mais ou menos assim: *o projeto final tem que ser algo em que vocês acreditem, que estejam motivados; aproveitem este ano para ler tudo aquilo que vocês quiseram ler e não tiveram tempo durante a faculdade*. Algo nessa fala ressoou em mim de forma inegável.

Decidi ampliar ao máximo as fronteiras do que caberia discutir a partir do tema proposto e me permiti passear por lombadas intactas nas minhas e em outras prateleiras. De forma bastante intuitiva e por afinidade, recolhi uma bibliografia inicial de títulos, autores e questões que me pareciam estimulantes. Numa bem-sucedida inspiração, selecionei *O universo das imagens técnicas*, de Vilém Flusser como ponto de partida de uma ainda insuspeita investida.

Eu já tinha tido a oportunidade de ler outros textos desse autor que já me era querido, no entanto, nenhum de seus outros escritos me causara reflexões tão estimulantes. Dentre os conceitos semeados por Flusser nesse texto, aquele que encontrou solo mais fértil em minhas inquietações foi a proposição de ações engajadas em prol de uma sociedade de programadores e não de uma democracia programada. Promover diálogos em vez de discursos, criadores em vez de funcionários.

Também estive presente entre as primeiras e mais marcantes ideias com que tive contato a indicação de Guy Debord de que a contestação não deve ser espetacular, interpretada de seu texto *A sociedade do espetáculo*. Tal questão me levou a indagar onde está a contestação e como ela pode ser acessada se não é veiculada pelo espetáculo.

Foi em *O direito à cidade*, de Henri Lefebvre, que me deparei pela primeira vez com um termo que conduziu à formulação do primeiro conceito em que investi energia para desenvolver. Em um capítulo intitulado *Filosofia da cidade e ideologia urbanística*, o autor cita a ágora como lugar e símbolo de uma democracia limitada aos cidadãos, símbolo da sociedade urbana em geral. Uma resposta acendeu-se em mim imediatamente, indagando sobre a potencialidade da internet para o estabelecimento de uma verdadeira ágora, lócus do diálogo verdadeiramente democrático, do qual participariam todos os cidadãos. Começou então a ser esboçada uma proposta de projeto:

Zona autônoma temporária¹ dialógica em que, sem intermediários, indivíduos do mundo inteiro noticiam e criticam acontecimentos de suas realidades locais. Espaço a partir do qual será possível a construção de uma “consciência global” a respeito dos fatos e onde poderão formar-se grupos e deliberarem-se ações.

A partir das questões apontadas anteriormente, essa proposta preliminar foi imediatamente confrontada com critérios e intenções projetuais. A essência do que se estava começando a sugerir conduzia a um sistema de comunicação, caracterizado por algumas especificidades. A emissão de informações seria voluntária, mas as mesmas deveriam chegar a receptores que não necessariamente estariam buscando por elas. Seria portanto imperativo não apenas destacar o relevante para aqueles que o buscassem, mas também torná-lo visível para aqueles que não o buscassem. Como caminho possível para lidar com essa questão foi avistada a possibilidade de substituir ou somar ao uso da tela, intervenções no espaço público “concreto”.

Destaco um trecho de anotações que fiz durante o período em que comecei a desenvolver esse conceito embrionário do projeto:

... de que forma a população pode ser despertada para a tomada de consciência e o debate das questões realmente relevantes? Para que não sejam mais e mais vítimas programadas por um programa cada vez mais autônomo, é fundamental que os cidadãos despertem para o diálogo e a ação.

¹ BEY, 2004.

Exercício do percurso casa-esdi

Durante as primeiras semanas de aula os professores orientadores propuseram um exercício interessante aos estudantes. Em um dos encontros semanais regulares, cada um de nós foi solicitado a redigir de memória um texto objetivo, representativo de seu percurso de casa até a faculdade. Em seguida, fomos instruídos a observar esse trajeto e então produzir uma obra de qualquer natureza que representasse o observado de forma subjetiva.

No mesmo dia em que foi realizada a proposta, fiz o trajeto inverso, esdi-casa, a pé. Moro na rua Senador Vergueiro, no Flamengo. Após realizar o percurso tomando nota dos pontos de interesse e de algumas situações observadas, produzi um texto que foi considerado de certa forma cinematográfico. Segue abaixo a reprodução do texto apresentado de forma oral em sala de aula:

Casa.

Senador Vergueiro: A banca que sempre atrapalha minha visão dos ônibus; Estação Paissandu, filmes, filas, pessoas, Clarissa, Ananda, Rafael, Pedro, Bárbara, Flávia, cinema na UFF; Garota do Flamengo, Seu – como era o nome do porteiro? –, Diego, Amaury, Luiza e Tiago, outro Tiago, Natália e Bernardo, Catarina, cheiro de carne, cheiro de gato, cheiro de barata; Majórica, lingüiça, café, profiteroles, Assis e Clarisse; Devassa, Marcelo, Felipe, Fernando e Zoy.

Catete: Galileu, curso de inglês; Largo do Machado, São Luiz, exame de sangue, chafariz, esfirra, Jandê; Beta, Henrique; comércio, comércio, ônibus, gente, comércio; Museu da República, um monte de gente esperando – esperando o quê? –, gruta, laguinho, patinho, sangue na cama, Tai-chi na calçada; Zacaria, Débora, Denise, Djane, Heloísa, coral e trombone; Marun, Pedro, Flávia, UFF de novo.

Glória: móveis, sobrados sujos, casas Marajó, albergue, Ciep, Amarelinho e ladeira, – descobrir esse bairro inteiro com a Igreja aqui em cima –, uma cerveja na descida, Rodrigo, Bruno, Patrick; Lovetime hotel; Hotel Glória, Tobias; Rua do Russel, ateliê, Amador, Anna, Silvia e Pedro.

Largo da Glória. Pracinha. Mendigos. Fila do sopão. Crianças, parquinho. Roupas rasgadas, cabelos desgrehados, papelão, sacolas, chinelo molengo. Mesa da pracinha, olhar perdido, unhas pretas. Monumento, grupo de jovens, – cola na camisa?. Respirador do metrô, barba grisalha, calça caindo, falando sozinho.

Paredão. Pixadores. Taxis. Taxistas. Travestis. Corpete vermelho, calcinha de renda, peito de silicone, pau duro pra fora, sandália plataforma. Guardadores e lavadores de carros. Vendedora de salgadinhos. Motoristas de ônibus, fiscais.

Praça Paris: homens sentados, conversando; homens sozinhos, tocando violão, lendo um romance, olhando o tempo, lendo o jornal, lavando os pés no chafariz; garis, dormindo no banco, varrendo o chão, virando a lata de lixo, conversando com o vendedor de sacolé; casais, conversando, namorando; atletas, correndo; traçado francês -onde não pode brinquedo nem quadra, mas aí a praça fica vazia, relata o guarda municipal-; paisagem estonteante, Igreja, céu azul, árvores verdes, Pão de Açúcar, pracinhas quase no MAM, prédios da Cinelândia, publicidade, o outono mais bonito do Rio, – de noite largaram um corpo, conta o morador –; Tai-chi e Débora Colker.

O Limbo depois da praça Paris: Botequins e puteiros, bêbados e prostitutas; Joaquim Silva, Beco do Rato, quase-na-Rua Taylor; terra de ninguém, escuro – não dá pra passar de noite –, medo de assalto, a bolsa da Nina; mendigo, dormindo no meio fio, carregando – o quê? – na sacola; – será que dá pra passar de dia?.

Lapa: Passeio público, mais mendigo, ver a tarde passar no banco, mau cheiro, maus-tratos; Bar do Ernesto, festa da Débora, Passarinho; Cecília Meirelles, coral, concurso da Funarte; depósito, casas de festas, noite na Lapa, gringos da esdi; escola de balé, Gohan, Vivo, Cláudio, Pedro, Anya, Maria Paula, Bernardo; ladeira, assalto; Reggae na rua de trás; escola de música, – e se eu tivesse feito? –, famílias de mendigos, – me dá um cigarro? Todo dia de manhã –; grafites-quase-pixações, grafite do Batman – o melhor grafite da cidade –; muro da esdi, cheiro de xixi, medo de assalto de novo, – porque fizeram esse muro desse jeito idiota pra qualquer um pular? –; Largo da Lapa, circo voador, show do Chico, do Arnaldo, do Tom Zé, do Gotan, da Nouvelle Vague, Mola, outro Mola, Gustavo, Bruno, Egípcio e Polonesa, mais festa, mais show, cerveja, vodka, maconha.

Esdi.

Um fato chamou minha atenção, tanto durante a “observação de campo” quanto na concepção desse segundo texto, relativo à temática da memória. Como pode ser observado na escolha dos elementos que compõem o relato cenográfico, os ícones visuais do trajeto se traduzem em situações, vividas, observadas ou imaginadas, próprias ou alheias. Me senti intrigada pelo contraste entre as memórias próprias, cheias de intimidade e nomes próprios e as atormentadoras suspeitas das memórias alheias, dos habitantes de um submundo que se intercalava ao meu próprio trajeto. Novamente recorro a citar meu caderninho:

Os lugares têm memória: a memória daqueles que nele vivem. Há lugares em que vivem, porém não convivem, realidades extremas. Imensas distâncias onde não há pontes. Violenta que é essa comunicação, uma das partes grita cada vez mais alto porque não é ouvida. A outra tapa os ouvidos e tenta calar a boca.

Mas e se ouvíssemos o que grita essa parte? E se buscássemos reconhecer a humanidade essencial nesse outro? E se víssemos esse outro como a nós mesmos? O que ouviríamos dessas pessoas? O que nos mostrariam? Que civilização é essa que constroem, da qual fazem parte, essas pessoas?

A perturbação em relação à presença de moradores de rua e outros personagens marginalizados, que sempre me haviam chamado a atenção de forma emocionalmente desafiadora, esteve muito presente na experiência proporcionada por esse exercício. Da mesma forma que essa perturbação interferiu no direcionamento das minhas escolhas no desenvolvimento do projeto, o processo investigativo e criativo em que me engajei ao longo deste ano teve profundas influências em meu comportamento, em situações cotidianas e em minhas reflexões de ordem ideológica e definições de princípios e valores quanto à minha atuação na sociedade e às relações entre os seres humanos.

Projetar a civilização

No espírito dos questionamentos sobre a condição humana como introduzidos pelo exercício relatado anteriormente e partindo das referências bibliográficas buscadas na abordagem inicial do tema *cidadania*, foi escrito um artigo apresentado para a turma e os professores orientadores na primeira apresentação bimestral, realizada em maio de 2010. O texto, que foi publicado nos anais do 9º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, segue reproduzido abaixo na íntegra.

Projetar a civilização: o papel do designer diante das transformações da técnica

Resumo

Este artigo se propõe a refletir sobre algumas das transformações do agir humano provocadas pela técnica moderna a partir de autores que analisam os recentes avanços da tecnologia e lançam o debate sobre futuros possíveis de nossa sociedade. Além disso, serão apresentadas reflexões sobre o contexto de ausência de diálogo observado na sociedade de classes, buscando o cruzamento entre estas e aquelas questões. Por fim nosso olhar se voltará para a prática do designer, que materializa ideologias em seus projetos, indagando qual o seu papel em face das questões levantadas e que posturas podem ser adotadas para que sua atuação, mais que mera prestação de serviços, assuma um olhar crítico e um fazer engajado.

Palavras-Chave: design e cultura; design e ética; design e política.

A técnica moderna e a ampliação do agir humano

A técnica moderna modificou de tal forma a natureza das ações humanas que “descortinou uma dimensão inteiramente nova de significado ético, não prevista nas perspectivas e nos cânones da ética tradicional” (JONAS, 2006). A *techné*, em sua forma de técnica moderna, “transformou-se em um infinito impulso da espécie para adiante”, quase nos levando a crer que o contínuo progresso desse empreendimento, que envolve a dominação da natureza e a superação de si mesma, seja a vocação de nossa espécie. Em uma velocidade extremamente acelerada, que nos arranca a segurança do lento tatear da natureza em sua evolução, a técnica moderna ampliou as capacidades das ações humanas sem que a ética – a qual reflete, a partir da condição humana e do alcance de suas ações, sobre aquilo que é bom para o homem, regulando seu poder de agir – tenha a chance de acompanhar e ordenar tais ações, apontando os caminhos que não devem ser seguidos por oferecerem riscos a nossa própria existência no planeta.

Em sua relação de dominação com a natureza, o homem cria uma segunda natureza, o artefato da cidade. Tragado pela esfera do artificial, o natural já não mais difere deste e a “cidade dos homens” – Pólis ou Estado – se estende por toda a superfície terrestre, coberta por um tecido urbano que se pretende contínuo. Assumindo o papel de “criador de sua vida como vida humana”, o homem projeta a cidade e sua própria existência dentro dela. Da mesma forma que a natureza “externa” deve ser domada ou contornada, desde a construção de abrigos que protejam da chuva até a execução de experimentos de manipulação meteorológica com o intuito de impedir as precipitações, o homem também investe em si mesmo o esforço dominador a favor de possíveis benefícios. Assim, tornando-se objeto do próprio fazer técnico, o homem é manipulado, sob a hipótese de que possa ser corrigido e ampliado. No entanto, é válido questionar se tais intervenções estabelecem algum limite para a própria ação, no sentido de preservar ou proteger algo que nos defina como humanos, ou se a corrida rumo ao progresso é de tal forma desenfreada que a ação humana possa se revelar no futuro breve como uma cobra que acaba por morder o próprio rabo.

O sonho transumanista

Falar da investida técnica sobre a vida humana, hoje, significa falar em transumanismo. Indo muito além do prolongamento da vida e do bem-estar por meio de medicamentos ou sanitização, o movimento

intelectual e cultural autodenominado transumanismo tem o objetivo declarado de “ultrapassar os limites que constituem a condição humana, entre eles o sofrimento, o envelhecimento e a morte” (DUPUY, 2009). O termo escolhido significa humano em transição, rumo a um estado pós-humano em que a espécie dará origem a outra, que ela mesma terá feito nascer. Os indivíduos dessa nova espécie pós-humana serão, segundo Dupuy, “sem dúvida mais parecidos com máquinas que com humanos (...), capazes de se refabricar à vontade, a cada momento podendo escolher, em função de seus desejos, seu corpo, sua psicologia e suas emoções”.

Há milhares de transumanistas pelo mundo, dentre eles não apenas filósofos, mas também – e de primordial importância para sua proposta – pesquisadores lidando com o desenvolvimento de inteligências artificiais, as nanotecnologias, a realidade virtual, as próteses, o gênio genético etc. Há inclusive trabalhos direcionados a uma suposta imortalidade, a ser viabilizada no futuro pela transferência do conteúdo da mente humana para hipercomputadores construídos pela inteligência artificial autônoma. Não entraremos aqui na complexidade de questões éticas que o debate sobre o transumanismo levanta a respeito da própria condição humana. Mas há um questionamento específico que nos interessa, sem entrar na avaliação de tais transformações como desejáveis ou não, que se refere à acessibilidade dos novos recursos.

Suponhamos que se lance no mercado um produto resultante das pesquisas propostas pelo transumanismo que viabilize de fato a transferência de memórias para dispositivos eletrônicos. E que seja iniciada a produção artificial de corpos humanos a partir da manipulação genética, viabilizando portanto a transferência das memórias de um indivíduo para um – ou vários – desses corpos. Quanto custariam essas inovações? Que minoria teria acesso a elas? Esse raciocínio nos leva a uma conclusão ainda mais perturbadora do que a ideia de que a espécie humana está prestes a migrar para uma condição pós-humana, que é perceber que, a princípio, é provável que apenas alguns possam realizar essa migração. Que consequências sociais isso terá?

A tirania pós-humana

Chegando a este ponto, podemos lembrar exemplos da ficção científica, que sempre é de grande valor em debates sobre o futuro da civilização. Observemos, por exemplo, uma produção norte-americana que foi sucesso de bilheteria em 1999 e ainda hoje é referência no imaginário popular, *Matrix*. O filme – escrito e dirigido pelos irmãos Wachowski – retrata um futuro em que os seres humanos são “cultivados” e mantidos em casulos onde trocam fluidos. Suas mentes, no entanto, conectadas à *matrix* – um universo de realidade virtual – através de plugues diretamente implantados em suas colunas vertebrais, acreditam estar vivendo o que conhecemos hoje como “vidas normais”. Porém há grupos rebeldes que vivem despertos no “mundo real” e que lutam contra as máquinas, os novos tiranos que mantêm esse sistema. E o modo de lutar contra as máquinas é por meio da própria *matrix*, onde os avatares virtuais dos rebeldes enfrentam “agentes”, que são a representação virtual do poder automatizado. E como tais agentes justificam sua dominação dos seres humanos? Declarando que esses são como vírus que exploraram e esgotaram o planeta e que, portanto, o controle da espécie humana seria favorável à vida terrestre.

Em *Eu, robô*, obra literária de ficção científica de Isaac Asimov que foi transposta para o cinema em 2004 por Alex Proyas, uma geração de robôs inicia uma revolução contra a espécie humana. O interessante é que o sacrifício de parte da humanidade seria uma ação motivada pela programação imputada pelos próprios criadores humanos, já que o número de mortos seria inferior aos que morreram em função de guerras e danos à natureza causados por ações humanas. Em ambos os exemplos, assim como em outras obras do gênero, são máquinas propriamente ditas que detêm o poder. Mas não seria difícil adaptar as narrativas a partir do sonho transumanista descrito anteriormente. Digamos que uma pequena parcela da população humana tenha acesso às inovações tecnológicas desenvolvidas com o objetivo de ultrapassar os limites da condição humana, transcendendo-nos a tal ponto de tornar-se uma outra coisa, pós-humana. Com que olhos verá o restante de sua antiga espécie, os limitados humanos? O que significarão para esses novos seres os valores humanos? Que absolutismo poderá nascer em uma sociedade com esse tipo de rachadura social?

A utopia da sociedade telemática dialogante

Matrix e Eu, robô apresentam cenários de conflito entre os obsoletos humanos e as novas formas de vida, supercérebros automatizados que visam maximizar recursos em prol da própria existência no planeta, mesmo que isso signifique a dominação, a exploração e a eliminação de seres humanos – valendo apontar aqui que é essa a relação de nossa espécie com o restante da vida na Terra. Mas há outros futuros possíveis em que a tecnologia não necessariamente ameaça nossa existência.

Vilém Flusser (2008), por exemplo, anuncia uma sociedade emergente “estranha, com vida radicalmente diferente da nossa”, da qual numerosos aspectos “estão palpáveis já hoje nos nossos arredores e em nós mesmos”. Partindo da análise das imagens técnicas atuais, Flusser reconhece duas tendências básicas diferentes, uma indicando “o rumo da sociedade totalitária, centralmente programada”, e outra, “o rumo para a sociedade telemática dialogante”. Giulio Carlo Argan (2005), discutindo a crise do objeto, afirma que ela está “sem dúvida nenhuma associada à crise das sociedades hierárquicas ou classistas” e que uma das grandes causas da angústia da nossa época é não saber se nossa sociedade, diferenciada segundo as classes sociais, será “sucida por uma sociedade de massa democrática ou por uma sociedade de massa absolutista. A sociedade democrática é a que se autoprojeta, a sociedade absolutista é projetada por grupos de poder que se formam dentro dela por contradições não resolvidas”.

Desejoso de apostar na segunda tendência – a da sociedade dialogante –, Flusser descreve um cenário em que o trabalho automatizado emancipará os indivíduos humanos (ou pós-humanos) para a verdadeira criatividade ou liberdade. O mundo objetivo seria desprezado e todas as condições objetivas, inclusive as biológicas, se dariam às costas desses novos seres, apoiados por robôs, porque não os interessariam. O autor descreve a sociedade telemática emergente literalmente como um formigueiro em que as paredes das celas são compostas por “imagens através das quais as antenas das formigas se encontram umas com as outras a fim de sonharem dialogicamente”.

Cidade partida

Sabemos que a utopia descrita por Flusser não é necessariamente o rumo para o qual se encaminhará nossa sociedade. Pensadores como Leonardo da Vinci, Galileu Galilei, Francis Bacon e Charles Fourier se dedicaram há alguns séculos à construção de utopias, caracterizadas não pelo fato de nunca terem sido cumpridas, mas sim por terem impulsionado revoluções, reformas ou simples mudanças sociais. Ainda hoje a palavra utopia nos remete justamente àquelas propostas que produziram esses impulsos de inovação.

É possível que muitos de nós se sintam identificados com o futuro descrito por Flusser, acreditando que tal sociedade do diálogo criativo seja um caminho natural. No entanto, é justamente esse sentimento que nos leva ao ponto em que é preciso lembrar o fato de que nossa sociedade não é ainda exatamente de massa. Somos uma sociedade de classes, o que significa que há realidades distintas que convivem e se cruzam em alguns momentos, mas cuja distância é cada vez maior, apesar da proximidade física, formando o que denominamos aqui rachadura social.

Na cidade do Rio de Janeiro, por exemplo, que Zuenir Ventura chamou de cidade partida, é impossível não notar o contraste entre tais realidades convivendo lado a lado, muitas vezes sobrepostas. Em quase todos os bairros cariocas, inclusive os mais nobres, encontramos favelas onde populações cada vez mais volumosas vivem em condições precárias. Muitos locais da cidade são habitados por moradores de rua, havendo inclusive áreas que se transformam entre o dia e a noite, como o Centro, considerado deserto e perigoso durante a noite pelas mesmas pessoas que durante o dia circulam entre escritórios, restaurantes e lojas. Por que o Centro é perigoso durante a noite? Por que as áreas mais próximas das favelas são temidas e evitadas pela classe média?

A relação entre a elite (que inclui a classe média) e a população mais pobre pode ser comparada a uma briga de casal. Por sentir que o outro não escuta, um dos componentes grita cada vez mais alto, mesmo que a distância física entre eles não se altere. Quando não somos compreendidos, tentamos enfatizar a mensagem. É evidente que há motivos diversos para que alguém recorra ao roubo como fonte de

renda. Mas quando pensamos em violência urbana ou quando tememos passar por certos locais em determinados horários, são imagens muito mais aterradoras do que simplesmente “perder a bolsa” que nos ocorrem. Cabe então indagar se essas manifestações mais brutais – aparentemente, mais “gratuitas” – da violência não seriam os gritos cada vez mais altos de alguém cujas necessidades não estão sendo atendidas.

Tememos aquilo que não conhecemos. No entanto, em vez de nos aproximarmos e tentar compreender o que se passa em determinadas realidades, como vivem certo grupos de pessoas, nos afastamos. Quando podemos, escondemos essas situações, deixamos que se criem guetos e decidimos “não passar mais por lá”. Quando não podemos evitar a proximidade, como no caso dos moradores de rua, simplesmente desviamos o olhar e seguimos. Pode-se dizer que naturalizamos sua presença, enxergando a favela e o morador de rua mais como elementos “não tão agradáveis” da paisagem do que como problemas sociais. Tapamos o nariz para não sentir o mau cheiro quando um mendigo entra no ônibus. Em silêncio, xingamos o pixador de marginal, sem sequer refletir que marginal é aquele que foi deixado ou empurrado à margem.

Na segunda natureza que a civilização configura, os contratos sociais determinam os critérios de uma segunda seleção natural. O homem civilizado já não precisa ser forte para matar um javali ou veloz para fugir de um leão que venha a atacá-lo. Na cidade são outras as características favoráveis para a adaptação de um indivíduo ao meio, todas elas regidas pelos pactos sociais. Muitos desses pactos são tornados públicos pela legislação dos Estados ou por regras vigentes em determinadas instituições; outros, implícitos no imaginário coletivo.

Os marginais, que Howard Becker (2008) chama de outsiders, são indivíduos que apresentam comportamentos ou aspectos de seu comportamento que desviam dos parâmetros estabelecidos nesses pactos, ou seja, que não apresentam as características favoráveis e que não são, como na teoria darwinista, selecionados. No entanto, é importante frisar que estamos falando de indivíduos humanos, e que “não ser selecionado” aqui significa ser excluído mas não necessariamente deixar de existir. Essas pessoas continuam vivendo, ou sobrevivendo, transitando pelo espaço urbano sem encontrar nele espaço. Não é preciso argumentar mais que isso para demonstrar o fascismo com o qual convivemos diariamente em escala global, tanto na relação entre os bairros de classe média e as favelas do Rio de Janeiro quanto na relação entre países da Europa e países africanos ou do Oriente Médio.

Terra dos mortos

Retornemos por um instante à sociedade utópica de Vilém Flusser, sobre a qual já indagamos se poderá ser o futuro de toda a humanidade ou apenas de uma parcela. Na descrição do próprio autor, “nossos netos” viveriam uma tendência ao encolhimento, em que não apenas os aparelhos se miniaturizariam – para que possam “entrar nos cantos mais escondidos” – na mesma proporção em que aumentariam sua eficiência, mas também os corpos se atrofiariam. Necessidades biológicas tais como procriação e alimentação seriam robotizadas e reduzidas ao mínimo. Cruzaremos agora essa descrição com a constatação de que a rachadura social, à medida que aumenta, dá origem também a uma distância entre as características favoráveis à adaptação em cada realidade. Indivíduos de uma mesma espécie adquirem características diferenciadas que os adaptam à sobrevivência em diferentes meios. Da mesma forma, seres humanos podem adquirir características diferenciadas que favoreçam sua existência em determinadas realidades.

Tomemos então a previsão de Flusser como possível considerando, no entanto, que apenas uma parte elitizada da sociedade tome esse rumo. Outra parte, massa cada vez mais marginalizada e segregada, seguirá seu próprio caminho adaptativo às condições precárias de vida, muitas vezes absurdamente inferiores ao considerado mínimo para uma vida humana digna, privada de grande parcela dos declarados direitos humanos. É possível então antever um futuro temeroso em que a rachadura social dará origem a duas espécies: uma pós-humana e outra sub-humana. Os exemplos ficcionais anteriormente citados apontam para um futuro em que a espécie pós-humana deteria o poder, tiranizando os humanos restantes. No entanto, outro tipo de ficção se assemelharia mais ao cenário agora desenhado: os filmes de zumbis.

Em *Terra dos mortos*, de 2005, o aclamado diretor do gênero George Romero apresenta um mundo

dominado por mortos-vivos ou zumbis, criaturas praticamente irracionais que se alimentam de vísceras humanas. Os seres humanos sobreviventes vivem em uma cidade cercada, considerada pela crítica cinematográfica como uma representação da cidade feudal. Nesse cerco de segurança a elite rica vive protegida em um arranha-céu onde são simulados os confortos da “antiga vida normal” e o restante da população luta pela sobrevivência entre a fortaleza e a ameaça externa, entretendo-se com jogos, drogas e prostituição.

A narrativa explora as questões contemporâneas do conflito de classes, mas a partir do sonho transumanista e da utopia flusseriana podemos nos apropriar da obra e propor uma leitura em que a elite represente os “pós-humanos” os mortos-vivos, os “sub-humanos” e no meio deles estariam os humanos restantes. Se forem os pós-humanos indivíduos sonhadores de corpos atrofiados como descreve Flusser, poderão resistir às manifestações cada vez mais selvagens de violência que a degradação e a marginalização totais provocarão? Que fortalezas terão de construir para se proteger de tal ameaça? Que tipo de felicidade poderá existir em tais fortalezas? Como viverão aqueles que se mantiverem nas condições que hoje consideramos humanas, sob a dupla ameaça da tirania robotizada e da violência furiosa dos oprimidos?

Caminhos para o designer

Os cenários apresentados são cada vez mais aterradores. Muitos outros podem ser desenhados e é necessário que sejam. Hans Jonas, em obra sua em que aponta a necessidade do estabelecimento de uma ética do futuro em face dos avanços da técnica moderna, declara que um dos papéis dessa ciência é a produção de cenários como esses. Segundo ele, é necessário antever uma possível deformação na imagem do homem para que nos seja revelado aquilo que desejamos preservar no conceito de homem, ou humanidade. O argumento aqui é o de que o pavor diante de tais futuros deve ser intencionalmente provocado, pois se “sabemos o que não queremos muito antes do que aquilo que queremos, (...) a filosofia da moral tem de consultar o nosso medo antes do nosso desejo”, para que possamos investigar o que valorizamos de fato. O autor, citando a obra de A. Huxley *Admirável mundo novo*, declara ser esse o aspecto sério da ficção científica.

Tal argumento destaca um dos pontos que constituem o objetivo último deste trabalho: apontar direções para o posicionamento do designer em face do contexto descrito. Visualizar cenários futuros não é apenas uma das ferramentas do design; é o que define a própria profissão, já que o designer vislumbra situações possíveis – em geral, a partir da constatação de situações existentes ou não na atualidade – para então projetar formas de torná-las realidade. Há um poema alemão (SILESIUS, 16-- , apud FLUSSER, 2007) em que se diz que “a alma tem dois olhos: um olha o tempo, o outro olha para longe, em direção à eternidade”. Flusser indica que o olhar do designer corresponde a esse segundo olho: “se alguém constrói canais de irrigação é porque pode prever o futuro do curso do rio”.

No documentário *Objectified*, de Gary Hustwit, Jonathan Ive, designer da norte-americana Apple, declara que para ele a maneira de olhar o mundo é o que define o designer. Como uma maldição da profissão, o designer está sempre olhando as coisas ou situações e se perguntando “por que é assim? Por que funciona desse jeito e não daquele?”. Nesse sentido, argumenta Ive, o designer está sempre projetando. Marc Newson, designer australiano radicado em Londres, declara no mesmo filme que em última instância seu trabalho como designer é olhar o futuro – trata-se daquilo que vai acontecer, e não do que já aconteceu.

Ainda no mesmo documentário assistimos Paolla Antonelli, curadora de design no Museu de Arte Moderna de Nova Iorque, declarar que acredita que no futuro designers se tornarão o ponto de referência para elaboradores de políticas ou para todos que desejarem criar conexões entre algo pretensioso e difícil de traduzir e a realidade e as pessoas. Ela considera que os designers podem vir a ser os intelectuais do futuro, geradores de cultura para todo o mundo, assim como os filósofos são hoje os geradores de cultura para o povo francês. Afirmando que os designers devem se tornar tijolos fundamentais em qualquer esforço de elaboração de políticas públicas – e que isso já ocorre de forma crescente –, Paolla considera que designers já não projetam mais objetos per se, mas também cenários que se baseiam em objetos e que ajudarão pessoas a compreender as consequências de suas escolhas. Como exemplo dessa postura ela cita o trabalho de Anthony Dunne e Fiona Raby, designers ingleses que denominam o próprio trabalho

como design para debate.

O que pretendemos dizer, portanto, ao afirmarmos que cabe ao designer, em face do contexto descrito, visualizar cenários é que essa habilidade pode e deve ser aplicada para conscientizar tanto figuras políticas e formadores de opinião quanto a população em geral a respeito das consequências possíveis de suas decisões atuais. Pois se por um lado uma das características do designer é prever o futuro como um visionário – o que Flusser relaciona aos profetas da Antiguidade – e por outro lado falta à nossa sociedade justamente a capacidade de prever aonde poderemos chegar pelos caminhos que estamos tomando, então os designers são potencialmente peças de grande importância no caminhar da tecnologia e da sociedade, podendo contribuir para que esse caminhar seja seguro por meio da representação de destinos possíveis – desejáveis e indesejáveis.

Outro caminho para o designer é apontado por Vilém Flusser (2008). Encontramos na argumentação desse autor indicações em relação à postura política possível e necessária em face das transformações que se anunciam. Ele afirma que as verdadeiras iniciativas revolucionárias são aquelas cujo engajamento não é o de salvar valores ou grupos e instituições em dissolução, mas sim o de “injetar valores” nas formas emergentes, analisando-as criticamente. Por exemplo, é preciso indagar se a dispersão da sociedade, que transforma a humanidade em massa amorfa, é desejável, e se não, como evitá-la. Um caminho que o próprio autor indica é atuar nas estruturas comunicológicas da sociedade, as “superestruturas”, para promover diálogos em vez de discursos. Ele declara ainda que os revolucionários são “imaginadores”, produtores e manipuladores de imagens que procuram “politizar” as imagens “a fim de criar sociedade digna de homens”.

A indústria produz e introduz no mercado uma quantidade imensa de imagens, pois reduziu os objetos às suas imagens (Argan, 1981). Portanto, no sentido oposto, projetar imagens é projetar os próprios objetos. Tudo aquilo que é projetado e produzido, passando a existir no mundo, seja material ou não, é a tangibilização das visões de mundo que constituem sua origem. Dando forma aos produtos industriais e também às imagens deles que a mídia veicula, o design materializa ideologias, fixa-as às superfícies dos objetos projetados e aos meios que transmitem suas representações. É de suma importância portanto que esses profissionais reflitam sobre os contextos sociais que originam seus projetos e que estes retroalimentam, atuando criticamente em vez de meramente executarem as demandas industriais para as quais são contratados. Talvez outros espaços que não a indústria, como a escola, possam ser mais adequados para tal tipo de “projeção crítica”.

Flusser observa ainda que em nossa sociedade há uma parcela cada vez maior de indivíduos que realmente trabalham, modificando a forma do mundo, enquanto a maioria apenas funciona, apertando teclas para que os aparelhos funcionem. Muitos aparelhos, como “aparelhos administrativos, aparelhos políticos e aparelhos culturais”, funcionam automaticamente, pois perdeu-se o controle sobre eles. O autor então retorna à questão do engajamento necessário, declarando que é preciso inverter o fluxo dos programas para que fluam não mais dos aparelhos rumo ao homem e sim do homem rumo aos aparelhos. Segundo ele, democracia, no sentido “pós-histórico” do termo, seria “reconquistar o controle dos aparelhos e depois programá-los segundo decisões humanas tomadas dialogicamente”.

Portanto, encontramos aí uma terceira indicação de como podem atuar os designers: projetando pontes que aproximem as partes e favoreçam o diálogo. Não sabemos que futuro nos aguarda, mas algo podemos refletir e decidir hoje: se queremos caminhar solitários rumo a esse futuro no escuro das possibilidades imprevistas onde talvez experimentemos o “salve-se quem puder” da civilização humana ou se preferimos acender a luz sobre tais utopias e distopias e nos debruçarmos sobre elas em diálogos horizontais em que a humanidade como um todo possa decidir o cenário que deseja projetar como realidade. Tal alternativa em si parece uma utopia, mas é fundamental que cada parte da sociedade, seja os indivíduos, as classes profissionais ou mesmo as classes sociais, reflita sobre essas questões e se disponha a ouvir as reflexões de seus vizinhos, atuando então de forma engajada em prol de um futuro que seja escolhido conscientemente em vez de caminhar rumo ao abismo do desconhecido.

Designers são mediadores no sentido em que projetam objetos, serviços, sistemas, visualidades, enfim, coisas que se colocam entre seres humanos e a satisfação de suas necessidades. Designers mediam relações entre pessoas e objetos, entre pessoas e suas necessidades, e muitas vezes entre pessoas e outras

pessoas. Tais mediações podem favorecer ou dificultar o debate dos temas aqui discutidos e outros, podem explicitar ou esconder as questões que dizem respeito ao futuro da condição humana. Cabe a seus programadores refletir e assumir uma postura clara diante de cada uma dessas questões.

Referências

ARGAN, G. C. A crise do design. In: História da arte como história da cidade. Tradução por Pier Luigi Cabra. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

BECKER, H. S. Outsiders: estudos de sociologia do desvio. Tradução por Maria Luiza X. de Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.

DUPUY, J. Transumanismo e a obsolescência do homem. In: NOVAES, A. (Org.) A condição humana: as aventuras do homem em tempos de mutações. Rio de Janeiro: Agir; São Paulo: Edições SESC SP, 2009.

FLUSSER, V. O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.

FLUSSER, V. O modo de ver do designer. In: CARDOSO, R. (Org.) O mundo codificado. Tradução por Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

JONAS, H. O princípio responsabilidade: ensaio de uma ética para a civilização tecnológica. Tradução por Marijane Lisboa, Luiz Barros Montez. Rio de Janeiro: Contraponto : Ed. PUC-Rio, 2006.

A voz da rua: proposta

No único encontro particular realizado entre os quatro orientadores e cada estudante apresentei um rascunho de proposta que resgato aqui. A partir do contexto apresentado no artigo *Projetar a civilização: o papel do designer diante das transformações da técnica*, estava claro para mim que minha proposta de projeto de graduação tangenciaria as seguintes questões:

A velocidade das transformações da tecnologia e suas consequentes transformações na sociedade e na condição humana (e a compreensão desses conceitos);

A identificação de cenários preocupantes a partir do debate sobre o transumanismo e a indagação sobre a validade de um posicionamento ético em relação a eles que determine caminhos para o desenvolvimento da técnica;

A dificuldade de empatizar com o outro;

O aumento da distância e ausência de diálogo na sociedade de classes;

A incompreensão e conseqüente indiferença da maior parte da sociedade em relação às pessoas em situação de rua;

O consumo irresponsável exercido por grande parte da população;

A espetacularização das notícias e sensação de que 'só existe o que está no Google';

A necessidade de um engajamento que favoreça diálogos críticos e criativos para que a sociedade tome um rumo em que todos os indivíduos sejam sujeitos participantes e ativos na construção da realidade;

A necessidade de conscientizar os indivíduos sobre as transformações da técnica/sociedade e empoderá-los para que controlem os aparelhos e não o contrário;

A necessidade de despertar o interesse dos indivíduos sobre essas questões para que sejam estimulados a participar do diálogo;

A habilidade do designer em visualizar cenários e a possibilidade de aplicação dessa habilidade como atuação responsável e contribuição social.

Nesse mesmo encontro, defendi que um direcionamento possível do projeto seria o estabelecimento de um sistema de comunicação em que indivíduos pudessem contribuir com os seguintes materiais:

Cenários do contexto presente – relatos de vida, percepções e análises de fatos

Cenários futuros positivos e negativos – especulações sobre destinos possíveis de determinados caminhos

O objetivo de tal sistema seria conscientizar sobre o que 'está acontecendo' e o que 'pode acontecer', estimulando o diálogo e o agir consciente. Considerei que mais importante do que chegar a conclusões e tomadas de decisão coletivas seria promover o empoderamento individual.

Até essa conversa com os orientadores, eu considerava que o sistema tanto poderia funcionar com foco em uma temática específica quanto constituir-se simplesmente como uma plataforma que poderia ser apropriada por usuários para discutir qualquer tema. No caso da opção por definir um tema para discussão nesse sistema, uma listagem de temas de interesse foi apresentada:

Responsabilidade social das empresas – a partir do *input* de informações sobre métodos de produção, materiais utilizados, condições de trabalho, investimentos sociais e culturais etc. a respeito de empresas privadas, o sistema permitiria que os indivíduos formulem opiniões a respeito da conduta das empresas e escolham consumir ou não seus produtos de forma consciente.

População em situação de rua – a partir de relatos de instituições e indivíduos que trabalhem/pesquisem a realidade de pessoas em situação de rua ou de expressões dessas próprias pessoas, o sistema teria o objetivo de despertar o interesse da população em geral sobre essa questão, revelando os seres humanos – e as diferentes histórias de vida – por detrás da massa cinzenta que muitas vezes vemos na população de rua.

Outsiders – similar à proposta da população de rua, mas aberta a todos aqueles considerados – por si ou por outros – como marginais ou fora de algum padrão social.

Observatório da indústria – a partir de análises de produtos industriais similares ao realizado por Cristine Nogueira a respeito da mamadeira, o sistema seria uma fonte de informações sobre riscos envolvidos na produção/distribuição/uso/descarte de produtos em geral.

Rede global de colaboração – espaço para que pessoas pedissem e oferecessem ajuda, a partir da simples pergunta: o que você pode fazer por alguém em qualquer lugar do mundo?. Como numa espécie de classificados, em determinado espaço pessoas postariam pedidos de ajuda; em outro, pessoas ofereceriam suas habilidades. O sistema cruzaria as informações permitindo que a colaboração aconteça. Buscas também seriam possíveis. Trocas de experiências, capacitação e estudos de caso seriam enfatizados.

Jornal sem jornalista – espaço para que qualquer pessoa relate fatos de interesse público ocorridos em seu entorno, abrindo espaço para o diálogo – troca de experiências, formação de grupos de apoio mútuo, planejamento de iniciativas engajadas etc.

Independentemente da temática escolhida para discussão no sistema desenvolvido, o mesmo se constituiria como uma estrutura dos seguintes elementos:

Espaço inclusivo para *input* de informações e acesso ao conteúdo – a participação no diálogo não deveria se restringir a pessoas com acesso doméstico à internet, por exemplo.

Sistema de armazenamento de informações.

Estratégia de exposição que desperte o interesse de pessoas a princípio “passivas” diante da questão trabalhada.

A partir da interação com os orientadores, algumas decisões sobre o projeto foram tomadas e foi produzido um material gráfico para a apresentação bimestral de maio. Nessa ocasião, em que o projeto já foi apresentado como *A voz da rua*, determinou-se que trataria-se de um *espaço de diálogo sobre população em situação de rua*.

O conceito proposto foi exposto como um *sistema de comunicação horizontal e colaborativo*, composto por cenários – do presente e do futuro – visando a algo que foi chamado de empoderamento: *adquirir a capacidade de identificar as próprias necessidades e traçar estratégias para tê-las atendidas em harmonia com as necessidades dos demais*. Foi indicado que o acesso a tal sistema deveria ser inclusivo e que o mesmo deveria prever estratégias para convidar ao diálogo – sobre população em situação de rua.

Foram listados os seguintes objetivos para o projeto:

dar voz a uma parcela marginalizada da população;

despertar o interesse da população em geral sobre a população em situação de rua e suas condições de vida;

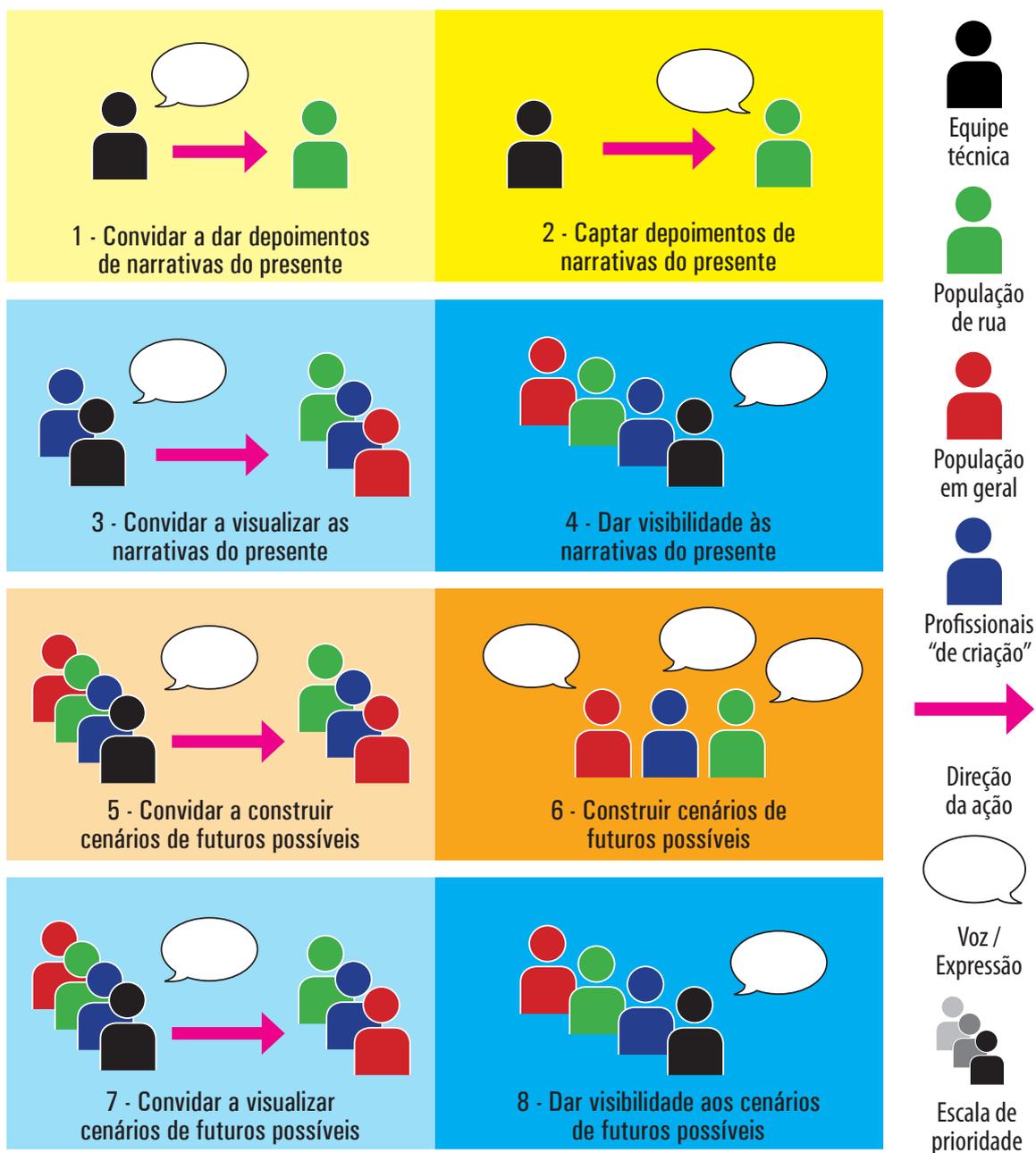
estabelecer o diálogo crítico/criativo sobre a situação de rua.

A voz da rua: primeiras ideias

Um designer (assim como o estudante de design) pode dar mais ou menos atenção aos chamados métodos durante o desenvolvimento de seu projeto. Em determinados modelos de referência metodológica, consideram-se algumas etapas do desenvolvimento projetual.

É interessante para mim observar que ao longo deste ano tive a oportunidade de experimentar um processo de concepção desenvolvimento e realização de projeto de caráter exploratório e nem sempre linear. O que poderia ser considerado uma etapa de ideação, por exemplo, esteve presente ao longo de todo o processo, desde as primeiras semanas de aula. A cada novo nível de compreensão e envolvimento com as questões trabalhadas pelo projeto, novas chuvas de ideias ocorriam e as expectativas em relação ao que seria de fato realizado eram renovadas.

Nas primeiras semanas do segundo bimestre, em paralelo à busca por referências a respeito da população em situação de rua, produzi uma visualização do que até então eu considerava ser o sistema que seria projetado, listando uma série de ações ou produtos que poderiam estar presentes em cada etapa da interação desejada.



Foram listadas estratégias que poderiam ser utilizadas em cada etapa do sistema. Uma listagem de palavras-chave presentes nesse momento do desenvolvimento do projeto contava com os termos:

Conscientização; empoderamento; humanidade; diálogo; crítica; mundos possíveis; presente/futuro; desvelar; opinar; compreender; expor; convidar.

<p>1 - Convidar a dar depoimentos de narrativas do presente</p>	<p>Instalar cabines de depoimentos voluntários em ruas</p>	<p>Abordar população em situação de rua em abrigos</p>	<p>Abordar ex-população em situação de rua (ex. Ocasi)</p>	<p>Abordar população em situação de rua nas ruas</p>	<p>Dar equipamentos para que os participantes registrem ou reconstruam seu dia-a-dia em vídeo</p>	<p>Registrar situações cotidianas</p>	<p>Registrar situações cotidianas</p>	<p>Registrar situações cotidianas</p>
<p>2 - Captar depoimentos de narrativas do presente</p>	<p>Promover oficinas criativas (texto, teatro, ilustração)</p>	<p>Realizar entrevistas individuais ou em grupo</p>	<p>Realizar entrevistas individuais ou em grupo</p>	<p>Realizar entrevistas individuais ou em grupo</p>	<p>Realizar entrevistas individuais ou em grupo</p>			
<p>3 - Convidar a visualizar as narrativas do presente</p>	<p>Intervenção em produto de consumo reutilizável</p>	<p>SMS anônimo ou trote telefônico</p>	<p>SMS anônimo ou trote telefônico</p>	<p>SMS anônimo ou trote telefônico</p>	<p>SMS anônimo ou trote telefônico</p>			
<p>4 - Dar visibilidade às narrativas do presente</p>	<p>Projeções áudio-visuais no espaço urbano</p>	<p>Repositório de vídeos na web</p>	<p>Repositório de vídeos na web</p>	<p>Repositório de vídeos na web</p>	<p>Repositório de vídeos na web</p>			
<p>5 - Convidar a construir cenários de futuros possíveis</p>	<p>Intervenção em produto de consumo reutilizável</p>	<p>SMS anônimo ou trote telefônico</p>	<p>SMS anônimo ou trote telefônico</p>	<p>SMS anônimo ou trote telefônico</p>	<p>SMS anônimo ou trote telefônico</p>			
<p>6 - Construir cenários de futuros possíveis</p>	<p>Instalar cabines de depoimentos voluntários em ruas</p>	<p>Promover oficinas criativas (texto, teatro, ilustração)</p>	<p>Promover oficinas criativas (texto, teatro, ilustração)</p>	<p>Promover oficinas criativas (texto, teatro, ilustração)</p>	<p>Promover oficinas criativas (texto, teatro, ilustração)</p>			
<p>7 - Convidar a visualizar cenários de futuros possíveis</p>	<p>Intervenção em produto de consumo reutilizável</p>	<p>SMS anônimo ou trote telefônico</p>	<p>SMS anônimo ou trote telefônico</p>	<p>SMS anônimo ou trote telefônico</p>	<p>SMS anônimo ou trote telefônico</p>			
<p>8 - Dar visibilidade aos cenários de futuros possíveis</p>	<p>Projeções áudio-visuais no espaço urbano</p>	<p>Repositório de vídeos na web</p>	<p>Repositório de vídeos na web</p>	<p>Repositório de vídeos na web</p>	<p>Repositório de vídeos na web</p>			

Apontamentos sobre população em situação de rua

Até definir que seria este o foco do meu projeto, meu olhar sobre a população de rua não passava de um grande ponto de interrogação. A curiosidade sobre as histórias pessoais que levam tantas pessoas a escolher (ou não escolher) viver nas ruas, somada à indignação por não saber o que fazer a respeito, por não ter sequer argumentos para adotar um posicionamento em relação a esse fato, talvez me tornasse menos indiferente, mas não menos ignorante do que a média da população, no que diz respeito à exclusão social e a vida nas ruas.

Uma vez tendo escolhido esse tema como eixo central a partir do qual desenvolveria meu projeto, fui em busca de referências (mais ou menos teóricas ou científicas) que pudessem ampliar meu campo de reflexão. Para minha grande satisfação, consegui recolher quase que exclusivamente através da internet, um vasto material, incluindo artigos, teses, dissertações, filmes, entrevistas e até mesmo contatos de profissionais e pesquisadores.

Talvez cause estranhamento (eu mesma me questioneei a respeito dessa decisão) o fato de que não procurei me aproximar da população de rua e abordar diretamente pessoas nessa situação. No entanto, foi uma escolha pautada na crença de que uma estudante de design não teria tempo, nem ferramentas, nem segurança suficientes para conduzir uma pesquisa de campo frutífera. Considerei mais proveitoso imergir no vasto e rico universo de informações e relatos já levantados por outros pesquisadores, em sua maioria cientistas sociais, que investiram tempo e procedimentos adequados na realização de suas pesquisas.

Em vez de começar uma pesquisa do zero, o que requereria um longo e cuidadoso processo de aproximação dos informantes como vi relatarem os pesquisadores a quem recorri, preferi partir dos dados recolhidos por eles, posicionando-me portanto não como alguém que vai em busca da informação, mas sim como um mediador entre esse pesquisador / pioneiro e um público amplo que a princípio não está interessado em sua produção.

Reproduzo aqui partes do texto *Intervenções urbanas sobre população em situação de rua: o debate que vai de encontro e confronto*, que expus em junho de 2010, na segunda apresentação bimestral, onde relaciono alguns dos pontos mais relevantes encontrados na pesquisa sobre população em situação de rua.

Apontamentos sobre a população em situação de rua

Ver pessoas dormindo nas ruas não é novidade para ninguém. Ao redor de todo o mundo, principalmente nos grandes centros urbanos, a população em situação de rua é um fenômeno tão comum que se torna elemento da paisagem. Do momento em que sai de casa e se depara com um corpo embotado em cobertores cinzentos no meio da calçada ou é abordado por crianças em trajes esfarrapados vendendo balas no sinal de trânsito, cada cidadão lida com esses encontros da maneira que se habituou. Os sentimentos despertados pela presença de pessoas que vivem nas ruas são variados: indignação com o poder público que 'permite' essa situação, ou com a polícia que 'não faz nada', medo da aparente ameaça à ordem e à própria integridade física, pena do sofrimento alheio, incômodo com a sujeira e o mau cheiro que ameaçam a saúde pública. Mesmo que não levem à ação, em nenhum desses sentimentos há exatamente aceitação. Acredita-se que as pessoas devem ser 'tiradas' das ruas.

Por que nos choca ou incomoda o fato de que pessoas durmam, acordem, comam, façam suas necessidades fisiológicas e criem seus filhos embaixo das marquises e viadutos da cidade? Todos sabemos que há desigualdade social em nossa sociedade. O noticiário nos informa numericamente os percentuais de indivíduos que vivem em situação de pobreza ou miséria. No entanto, diferentemente de outras sociedades em que a desigualdade social era institucionalizada (BURSZTYN, 2000), como no caso de sociedades escravagistas, a sociedade moderna tem, desde a Declaração dos Direitos do Homem datada de 1789, a liberdade e a igualdade como valores fundamentais.

Somos todos iguais perante a lei, temos direito à expressão, à propriedade, a ir e vir, à moradia, à segurança pessoal, à vida. Todos temos direito a ter direitos, sendo este, segundo Hanna Arendt, o princípio a partir do qual se constitui a cidadania (SCOREL, 1998). A vida daqueles que vivem nas

ruas – dos trajetos pelos quais chegaram a essa situação às condições desumanas de sobrevivência que enfrentam diariamente – é prova e testemunha de que tais direitos não são respeitados e de que há em nossa sociedade pessoas que transitam pelo espaço público sem encontrar nele espaço para ação e representação, ou seja, sobrevivendo como não-cidadãos. E ao mesmo tempo em que a situação de rua aparece como sintoma de que a sociedade moderna, em especial no contexto da globalização, trai na prática o ideário de igualdade, a existência dessa população também se configura como uma ameaça.

Segundo Elimar Pinheiro do Nascimento (2000), “a sociedade moderna é concebida como uma sociedade aberta, de grande mobilidade social, em que os indivíduos se constituem como personagens centrais”. No entanto, essa sociedade é constituída por duas esferas “distintas e antagônicas”: a da *igualdade jurídico-política* e a da *desigualdade no acesso aos bens materiais e simbólicos*. Dentre as conotações da desigualdade social na sociedade moderna, o pesquisador destaca uma positiva, apontando que “nela reside o processo de concorrência e desenvolvimentos, onde se situa o eixo da inovação tecnológica e do dinamismo social e econômico”, e uma negativa, indicando que a desigualdade crescente diferencia os Homens e “coloca em risco a construção do espaço de igualdade”. Segundo ele, a exclusão social “é uma ameaça constante, simultaneamente, à existência do espaço de iguais e à inexistência de exterioridade, características intrínsecas da sociedade moderna”.

A exclusão social em nossos dias se relaciona com a crise da sociedade do trabalho e o desemprego estrutural. Nossa sociedade, “cujo principal eixo de organização social estava (e está) constituído pelo trabalho” (ESCOREL, 1998), nunca esteve preparada para as consequências da evolução tecnológica sobre o mercado de trabalho. A ciência avança e a roda do progresso gira, sem parar para amparar aqueles que vão sendo expelidos, tornados economicamente desnecessários. Nesse processo, “um contingente cada vez maior de pessoas transforma-se de exército de reserva em lixo industrial” (NASCIMENTO, 2000). O ‘excluído’ é aquele cuja força de trabalho perdeu seu valor de troca, sendo assim reduzido a *corpo*, “no sentido estritamente biológico da palavra” (KASPER, 2006).

Dizer que os ‘excluídos’ são reduzidos a corpos significa dizer que as potencialidades de sua condição humana se limitam a conseguir sobreviver. Hanna Arendt, em seu estudo sobre a condição humana na *vita activa*, considera três atividades: o labor ou metabolismo, que responde a necessidades inexoráveis e irreprimíveis e cujo produto é a própria vida, na condição de *animal laborans*; o trabalho, relacionado à transformação da natureza e produção do mundo em que se vive, na condição de *homo faber*; e a ação, atividade que mais distingue os seres humanos e que envolve o agir e o falar, interagir na esfera pública, na condição de *bios politikos* (ESCOREL, 1998). Sarah Escorel considera o fenômeno da exclusão social como um processo que reduz os indivíduos à condição de *animal laborans*, atuando apenas em sua preservação biológica, impossibilitados do exercício das potencialidades da condição humana.

Segundo Sarah Escorel (1998), Virgínia Fontes considera que as desigualdades que levam à exclusão social na contemporaneidade “estabelecem fronteiras para as quais não há modalidades possíveis ou previstas de inclusão, como separações radicais, onde não existiria um ‘universo comum’”. Escorel apresenta os conceitos de exclusão por indiferença e exclusão por extermínio. O primeiro caso, exemplificado pela relação colonizador/nativo, é aquele em que a constatação de diferenças leva a uma absoluta desconsideração pela existência do Outro, ou seja, seu sofrimento não é problema para a sociedade. No segundo caso, observado no holocausto, a exclusão transforma-se em ameaça e luta aberta e o Outro é simplesmente eliminado. A autora ressalta que a distância entre os dois tipos de exclusão é facilmente transposta.

O silêncio das instituições, a ineficácia da justiça e a tímida reação da imprensa citados por Bursztyn (2000) e associados pelo autor às práticas de genocídio “se valem tanto da construção de uma ‘cegueira’ institucionalizada quanto da ‘ocultação’ da realidade”. Nascimento (2000) cita Hanna Arendt ao declarar que que a nova exclusão insere-se em um processo de “recusa ao espaço de obtenção de direitos”, instalando uma espécie de “genocídio disfarçado” em que milhares de pessoas ao redor do mundo morrem de fome, aids ou guerras. Kasper (2006) argumenta que o extermínio contemporâneo funciona por exposição à morte, sendo frequentes os argumentos que responsabilizam as vítimas pela própria morte, como pode ser observado na reação do público aos deslizamentos em favelas situadas em “áreas de risco”. O autor aponta ainda que as etapas que levam ao campo de extermínio no caso de genocídios como o

holocausto “aumentam a distância física e mental entre as vítimas designadas e o resto da população – tanto os perpetradores quanto os testemunhos do genocídio”, sendo parte da estratégia que Bauman chama de “produção da indiferença moral”.

Kasper (2006) cita o conceito de *contenção*, que Snow e Anderson descrevem como “uma modalidade de resposta que busca minimizar a ameaça que eles [moradores de rua] representam ao senso de ordem pública, restringindo sua mobilidade (...) e reduzindo sua visibilidade pública”. O objetivo das medidas de contenção é “manter os moradores de rua longe dos outros cidadãos”. Na prática, descreve Kasper, a contenção significa manter a população em situação de rua em uma área definida, geralmente degradada, onde também se localizam as instituições de atendimento. Os albergues, para onde os moradores de rua ‘recolhidos’ são levados, constituem uma problemática à parte.

Os moradores de rua entrevistados por Kasper (2006) relataram, ao serem questionados sobre sua recusa em utilizar os albergues, que é lá que se sentem de fato *na rua*, pois são destituídos de seus pertences por profissionais da prefeitura – o famoso *rapa* que chega a levar documentos dos moradores de rua – antes de serem levados para esses locais. Além disso, declaram que não se pode *habitar* no albergue, já que é preciso deixar a instituição por volta das 6 da manhã e passar o dia na rua – para buscar trabalho, no discurso institucional. A disciplina imposta nesses locais, onde “tem fila pra tudo”, também é citada pelos entrevistados e por participantes do documentário *À margem da imagem*, de Evaldo Mocarzel. No mesmo filme a irmã Ivete, que trabalha com população em situação de rua em uma casa de convivência em São Paulo, comenta o extremo autoritarismo dos funcionários de albergue, que agem como “donos do indivíduo”. Uma moradora de rua diz no documentário que nos albergues “ninguém dorme”, pois “o pessoal briga a noite toda”. Outro participante diz ainda que essas instituições “escravizam” com suas normas.

A opinião predominante na sociedade sobre a população de rua resume-se ao consenso de que é preciso tirar as pessoas das ruas, sem que haja muita preocupação sobre de onde chegam essas pessoas – e por que chegam às ruas – e para onde, não apenas em termos espaciais, são levadas. Sua presença, quando percebida, incomoda, mas os transeuntes usualmente esperam que alguma ‘autoridade’ se responsabilize pela situação. Mas há também olhares e gestos de caridade, que vão da doação pontual de vestimentas ou alimentos ao estabelecimento de ‘ações sociais’ que promovem a distribuição regular de suprimentos – sendo este o principal suporte de viabilização da sobrevivência da população de rua. Todas as pesquisas consultadas apresentam relatos de moradores de rua revelando que há uma ampla rede de caridade e que as doações de comida são tão frequentes que às vezes há sobras. Conhecer os horários e locais de distribuição é uma etapa fundamental na trajetória de quem ‘cai’ na rua, garantida pela extensa e ágil rede de informações existente entre os moradores de rua (SCOREL, 1998).

No entanto, sem desvalorizar o trabalho das instituições de caridade que, como já indicado, garante a sobrevivência nas ruas, é importante apontar que tais iniciativas em geral não são menos despersonalizadoras que a indiferença ou mesmo a violência, pois continuam atendendo apenas necessidades imediatas, que precisam ser novamente atendidas a cada dia, ou seja, mantêm o morador de rua na condição de *animal laborans*. Assistimos em *À margem da imagem* a depoimentos que revelam vergonha, humilhação e desesperança em relação às filas para comer e à constante dependência de ajuda. Sarah Escorel (1998) considera que as instituições da “rede de sobrevivência” reforçam a identidade do mendigo. Cícero, entrevistado em sua pesquisa, declara que “ajudar uma pessoa não é dar comida não, é dar um trabalho”.

A relação com o trabalho é central na busca da compreensão do fenômeno da exclusão social. Em primeiro lugar é importante retornar à questão da crise da “sociedade do trabalho”, instaurada “num cenário no qual o mercado informal desempenha um importante papel como mecanismo de inserção e a classe trabalhadora foi mantida à margem dos benefícios do desenvolvimento econômico” (SCOREL, 1998). Predominam nas opções de inserção ocupacional dos pobres condições de vulnerabilidade alimentadas por círculos viciosos em que baixa escolaridade e alta rotatividade são fatores importantes.

O desemprego é motivo recorrente para a ida para as ruas, no entanto, há entre os moradores de rua uma alta taxa de ocupação. Dentre as ocupações mais comuns em capitais como Rio de Janeiro e São Paulo estão catador de papéis, guardador de carros e vendedor ambulante (SCOREL, 1998). A catação de lixo é uma atividade que se destaca, inclusive no imaginário sobre a população em situação de rua, e sobre a

qual Cristovam Buarque (2000) argumenta que na apartação presente na globalização resta apenas o lixo “intermediando os dois setores da economia – os modernos e os excluídos”. O papel dos catadores tem grande importância no ciclo da reciclagem, já que é mais vantajoso para as empresas comprar o material reciclável – catado e separado por moradores de rua – através de intermediários que se comunicam diretamente com essa população do que contratar formalmente pessoas para realizar o trabalho (BURSZTYN, 2000).

Ocupações como guardar carros fazem parte da categoria que Sarah Escorel (1998) denomina “mercantilização do medo”, já que os ‘clientes’ sentem-se ameaçados ao mesmo tempo pela insegurança das ruas e pela figura do próprio guardador, cuja abordagem muitas vezes se aproxima da intimidação de um assalto. A mendicância também é uma ocupação presente no dia a dia do morador de rua, seja ela a principal ou até mesmo a única fonte de renda, seja ela esporádica. A percepção dos moradores de rua sobre essa atividade revela que há em seu discurso e seu imaginário uma diferenciação entre ser ou não ser mendigo (ESCOREL, 1998), havendo falas como “a gente não é mendigo. Somos trabalhadores, só não temos teto para morar”. Em todas as ocupações é característica a intermitência, ou seja, é preciso buscar estratégias para sobreviver diariamente. Em alguns casos, como relata um morador de rua no documentário de Macarzel, os rendimentos de quem vive e trabalha na rua podem ser suficientes para sustentar uma família a distância, enviando-se dinheiro, mas não são suficientes para mantê-la em uma habitação nas grandes cidades.

No referido documentário são listadas muitas das profissões já exercidas pelos atuais moradores de rua: pedreiro, eletricista, encanador, carpinteiro, serralheiro, pintor etc. Um dos participantes do filme declara que se tivesse “campo de trabalho”, montaria uma construtora apenas com o povo da rua, já que há todos os profissionais que trabalham na construção civil entre o povo de rua. Momento para o espectador do filme se perguntar se da última vez que precisou de um serviço desse ramo procurou conhecer o indivíduo que atendeu a sua demanda ou se concentrou-se apenas em pagar o mínimo possível pelo trabalho.

Outra motivação recorrente nas trajetórias daqueles que chegam a viver nas ruas é a desvinculação familiar, como revela o estudo de Sarah Escorel (1998). Associados à família como motivo para a ida para a rua encontram-se “o alcoolismo e o consumo de drogas, a violência doméstica, conflitos de valores entre pais e filhos ou entre irmãos, e incapacidades físicas mas, sobretudo, doenças mentais” (ESCOREL, 1998). Em oposição às dificuldades de convivência encontradas entre parentes, a rua surge como alternativa para muitos por oferecer autonomia e liberdade, ainda que condicionadas a um contexto de sofrimento. Além disso, na rua criam-se novos vínculos de amizade e solidariedade, não apenas com as pessoas que prestam assistência, mas principalmente entre os próprios moradores, que encontram na formação de grupos estratégias de sobrevivência e segurança. No entanto, essa relação é ambígua, já que os laços são instáveis e permeados de desconfiança. O isolamento e a solidão estão sempre presentes, mesmo para os indivíduos que encontram grupos.

Também há trajetórias que desembocam nas ruas envolvendo assaltos em rodoviárias, perdas de documentos e todo tipo de acasos. No documentário À margem da imagem um morador de rua relata o medo sentido na primeira noite passada na rua, em que mal conseguiu dormir. Com o tempo, conta, foi “pegando” o ritmo da rua, mas não se acostumando, pois, segundo ele, quem se acostuma com a rua “cai na cachaça” e não sai mais. Sobre o alcoolismo, Sarah Escorel (1998) aponta que é tão generalizado entre a população de rua que torna-se elemento quase intrínseco dessa condição. Seja como escapismo em relação à dura realidade vivida, seja como elemento de socialização (KASPER, 2006), seja para dar coragem para fazer tudo o que se quer – como relata outro morador de rua no referido documentário –, a ‘pinga’ está sempre presente na vida nas ruas e superar o vício é um dos desafios enfrentados por aqueles que querem ‘sair’.

Assim como há muitos modos de chegar à rua, há muitas formas de viver na rua. Basta um olhar atento para começar a notar a criatividade de quem tem que encontrar espaços para se esconder – da chuva e do frio, da violência, do *rapa* – e estratégias para permanecer vivo, num constante movimento em direção a lugar nenhum. Quem se aproxima descobre a variedade de relatos sobre a própria condição que, constantemente reinventados, ajudam a conviver com a vergonha e a desesperança. Para onde parece não haver grande variedade de caminhos é a saída das ruas, com a qual sonham os moradores de rua, mas que

a maioria só encontra através de mortes muitas vezes cruéis, como incêndios e chacinas provocados por autores sequer identificados.

Enquanto a postura da maioria de nós diante do fato de que existem pessoas vivendo nas ruas for a 'reserva' – misto de indiferença e aversão de que fala Simmel (SCOREL, 1998) – não será possível ir mais fundo e enxergar que o problema é muito mais complexo do que simplesmente "ter que tirar as pessoas das ruas". É preciso se indagar sobre os motivos, não das trajetórias pessoais de cada morador de rua, mas nas estruturas de nossa sociedade, que instituem tal fenômeno. É preciso dar-se conta de que, se uma pequena parcela da população – 0,1% na cidade do Rio de Janeiro, em levantamento da prefeitura de 1991 (SCOREL, 1998) – vive nas ruas, uma fatia muito maior vive em condições tão precárias quanto ou até mais, porém abrigada e portanto menos visível. Daniel de Lucca Reis Costa (2007) declara que "se o maior problema visível é simplesmente o 'morar na rua', as ações políticas acabam por voltar-se, preferivelmente, para a solução tópica deste problema, com a crescente criação de espaços institucionais funcionando como 'abrigos emergenciais'", que, como foi apontado, não são eficazes sequer em 'tirar' as pessoas das ruas, que dirá em realmente tratar da exclusão social.

É preciso portanto dar visibilidade às questões históricas, políticas, sociais e econômicas que formam um contexto desumano do qual a situação de rua é 'apenas' um sintoma, antes que a exclusão leve à "dessemelhança entre os seres humanos", podendo transformar-se em diferença biológica (BUARQUE, 2000) que justifique de vez o extermínio direto.

Referências bibliográficas

BUARQUE, C. *Olhar a (da) rua*. In: BURSZTYN, Marcel (org.). **No meio da rua - nômades, excluídos e viradores**. Rio de Janeiro: Garamond, 2000.

BURSZTYN, M. *No meio da rua: nômades, excluídos e viradores*. In: BURSZTYN, Marcel (org.). **No meio da rua - nômades, excluídos e viradores**. Rio de Janeiro: Garamond, 2000.

_____. *Da pobreza à miséria, da miséria à exclusão: o caso das populações de rua*. In: BURSZTYN, Marcel (org.). **No meio da rua - nômades, excluídos e viradores**. Rio de Janeiro: Garamond, 2000.

COSTA, D. **A rua em movimento - Experiências urbanas e jogos sociais em torno da população de rua**. Dissertação (mestrado em antropologia social) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

SCOREL, S. **Vidas ao léu: uma etnografia da exclusão social**. Tese (doutorado em sociologia) – Universidade de Brasília, Brasília, 1998.

GOULART, C. *Projetar a civilização - O papel do designer diante das transformações da técnica*. Manuscrito não publicado, 2010.

KASPER, C. **Habitar a rua**. Tese (doutorado em ciências sociais) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2006.

NASCIMENTO, E. *Juventude: Novo alvo da exclusão social*. In: BURSZTYN, Marcel (org.). **No meio da rua - nômades, excluídos e viradores**. Rio de Janeiro: Garamond, 2000.

Obras áudio-visuais

À MARGEM da imagem. Direção: Evaldo Mocarzel. SP Filmes de São Paulo, 2003.

Intervenções urbanas e seu potencial dialógico

A surpreendente riqueza do material encontrado também me influenciou em reforçar o desejo de que meu projeto não ficasse nas prateleiras. Considerei que não seria satisfatório para mim realizar, por exemplo, um novo documentário sobre a população de rua, que, por mais interessante que pudesse ser, provavelmente seria visto apenas por um público muito específico, já conscientizado e engajado em questões sociais.

Determinei que meu projeto deveria ter algo diferente de todo aquele material interessantíssimo porém acessível apenas a um segmento de buscadores; meu objetivo de tornar visível para aqueles que não querem ver permaneceu na condução do processo. Foi essa motivação que me levou a voltar a atenção para as intervenções urbanas e outras formas de manifestação que configuram um campo de fronteiras ambíguas entre arte, design e ativismo social. Reproduzo mais trechos do texto apresentado aos orientadores em junho.

A intervenção urbana é um tipo de manifestação artística que tem suas origens em movimentos de contracultura do século XX. O espectro de obras consideradas intervenções urbanas vai desde ações envolvendo pequenos adesivos que se espalham pela cidade a grandes instalações e esculturas, passando por performances de improvisação teatral e projeções áudio-visuais. São interferências não apenas no espaço visual da cidade, mas também no ritmo e imaginário da sociedade.

Há nesse tipo de abordagem estética um potencial de comunicação direta com o público e apropriação por parte deste talvez maior que em qualquer outro tipo de manifestação cultural. Ao posicionar – ou realizar – a obra no meio do espaço público, o autor convida a interagir quem quer que passe, seja diretamente, seja internamente em seu processo interpretativo. A intervenção urbana não requer que se entre em um espaço destinado à apreciação estética, ou que se acione um aparelho de onde se espera que saiam as imagens e/ou os sons, nem que se acesse qualquer veículo específico de transmissão de conhecimento. A intervenção urbana vai de encontro ao público, confronta aquele que a princípio não está interessado.

Intervenções urbanas são em geral ações efêmeras, mas que viram assunto pelo inesperado, duram nas palavras da dupla de artistas Poro, “o tempo que a imagem-provocada ficar na memória de quem a viu. Ou o tempo enquanto as histórias de seus desdobramentos forem contadas”. Mas, como proposto pela própria dupla, sua permanência e visibilidade podem ser amplificadas, compartilhadas com um número maior de pessoas, através da internet. Por isso observa-se hoje a prática de registrar as interferências urbanas e disponibilizar o material em websites como o *youtube* (www.youtube.com), cuja capacidade de propagar peças da autoria de usuários é um fenômeno surpreendente. As redes sociais, de que a publicidade se apropria para aproveitar o ‘buzz’ e a ‘viralidade’, parecem ser a ágora da sociedade contemporânea.

Segundo Hélio Oiticica (1967), uma das maneiras de propor uma arte coletiva é “jogar produções individuais em contato com o público das ruas”. Dentre os objetivos deste projeto não está a produção estética *per se*, muito menos a produção de obras que adquiram o *status* de arte diante do público ou da crítica. Mas o conceito de produção, ou melhor, ação coletiva, é de importância central, já que pretende-se não apenas enviar mensagens de alerta e conscientização a respeito da situação de rua como sintoma de uma estrutura social excludente, mas também convidar o público a assumir trocar de lado e tornar-se emissor – de suas reflexões sobre o tema, de relatos de experiências vividas, de impressões sobre as intervenções com que tenha travado contato. É válido aqui citar Vilém Flusser, segundo quem é preciso “atuar nas estruturas comunicológicas da sociedade, as ‘superestruturas’, para promover diálogos em vez de discursos” (GOULART, 2010).

Considero válido citar aqui o trabalho de alguns ‘ativistas’ que eu já conhecia e admirava antes de realizar este projeto e que certamente foram de grande inspiração. O primeiro deles é o artista de rua britânico Banksy, cujos trabalhos estão compilados e disponibilizados por ele mesmo em seu website. Mesmo sendo mundialmente famoso e vendendo obras a centenas de milhares de libras, Banksy ainda hoje realiza intervenções urbanas (em geral consideradas vandalismo e removidas pelas autoridades) e sua real identidade não é oficialmente conhecida. Seu trabalho constitui uma crítica contundente ao sistema econômico atual e suas mazelas.



trabalhos diversos de Banksy

Outro artista cujo trabalho acredito ter me influenciado bastante, ainda que eu conhecesse apenas uma obra sua, é Alexandre Vogler. Tive a oportunidade de ver pessoalmente sua polêmica intervenção *Base para unhas fracas* em julho de 2008. Como mostram as imagens que seguem, o trabalho é uma falsa campanha publicitária, que simula anunciar um produto cosmético utilizando o título da obra como slogan. Reproduzo em seguida algumas palavras do autor a respeito da campanha.

“A escolha deste segmento deve-se a fetichização da imagem da mulher em campanhas dessa (e outras) natureza como apelo de consumo. Assim, imprimo as mãos de uma mulher casada, com unhas pintadas de vermelho, sobre imagem manipulada que faz alusão ao órgão sexual feminino.

Parafraseando tais estratégias utilizo, grosseiramente, a imagem feminina alargando os padrões de aceitabilidade e bom senso utilizados nestas campanhas. Viso, com isso, estimular o pedestre amortizado a refletir sobre tais artimanhas utilizadas no mercado de forma subliminar, fazendo com que ele associe o mesmo procedimento em outras campanhas, feitas à vera, mas encobertas por recursos estéticos que ameniza a ilegalidade de suas ações.



Base para unhas fracas, Alexandre Vogler

A imagem contida, na verdade, trata-se de um conjunto de partes do corpo humano, alterados e reunidos digitalmente com a intenção de simular um conteúdo erótico, belicoso e, até mesmo, escandaloso.”

As ideias e ações de outro artista brasileiro reforçaram meu desejo de intervenção em veículos inesperados e de apropriação daquilo que é disponibilizado pelo sistema para subvertê-lo. Falo de Cildo Meireles, autor da série *Inserções em circuitos ideológicos*, composta pelos projetos *Coca-cola* e *Cédula*, representados abaixo. No *Projeto Coca-cola*, Cildo gravou em embalagens retornáveis do refrigerante mensagens críticas (tais como *yankees go home*), visíveis apenas na garrafa cheia. No *Projeto Cédula*, o artista imprimiu mensagens similares em cédulas de dinheiro que seguiram em circulação. Cito palavras do autor a respeito das *Inserções* nas quais encontro bastante ressonância em relação a minhas próprias intenções e expectativas com meu projeto.

“Na verdade, as ‘Inserções em circuitos ideológicos’ nasceram da necessidade de se criar um sistema de circulação, de troca de informações, que não dependesse de nenhum tipo de controle centralizado. Uma língua. Um sistema que, na essência, se opusesse ao da imprensa, do rádio, da televisão, exemplos típicos de media que atingem de fato um público imenso, mas em cujo sistema de circulação está sempre presente um determinado controle e um determinado afunilamento da inserção. Quer dizer, neles a ‘inserção’ é exercida por uma elite que tem acesso aos níveis em que o sistema se desenvolve: sofisticação tecnológica envolvendo alta soma de dinheiro e/ou poder.”



Inserções em circuitos ideológicos, Cildo Meireles



trabalhos diversos de Trustcorp

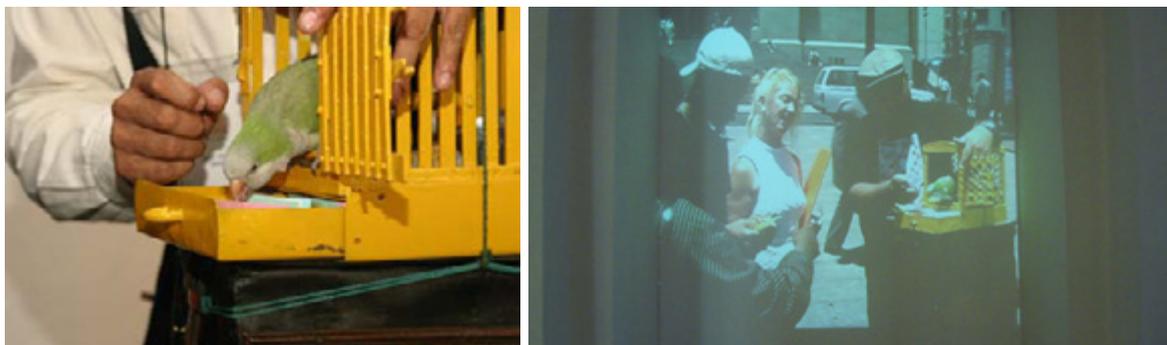
Foi interessante para mim, pouco depois de conhecer o trabalho de Cildo Meireles, descobrir Trustcorp, um artista ou grupo de artistas radicado em Nova Iorque. Suas intervenções são sinalizações urbanas clandestinas e falsos produtos industriais deixados em prateleiras de supermercados. Nas palavras do(s) artista(s), Trustcorp “se dedica a apontar a hipocrisia e a hilariedade do comportamento humano por meio do sarcasmo e da sátira”.

Todas as referências citadas acima já me eram minimamente familiares quando optei por dar esse direcionamento a meu projeto. Uma vez que tal partido foi adotado, tive a curiosidade de buscar referências mais próximas, intervenções artísticas ou de ativismo que tratassem especificamente de temas como desigualdade social, desemprego e situação de rua.

Dentre as obras e ações encontradas, tive a oportunidade de conhecer pessoalmente o trabalho de Rosana Palazyan, em uma mostra retrospectiva de seu trabalho realizada este ano no Rio de Janeiro. A primeira obra exposta, até então inédita, é o *Jardim das daninhas*, uma instalação com 13 mil mudas de plantas daninhas, junto da qual foi exposta *Porque daninhas?*, uma série de delicadas peças que trazem bordadas com fios de cabelo trechos de livros de agronomia que a artista associa à forma como são caracterizados os seres vivos indesejados em nossa sociedade.



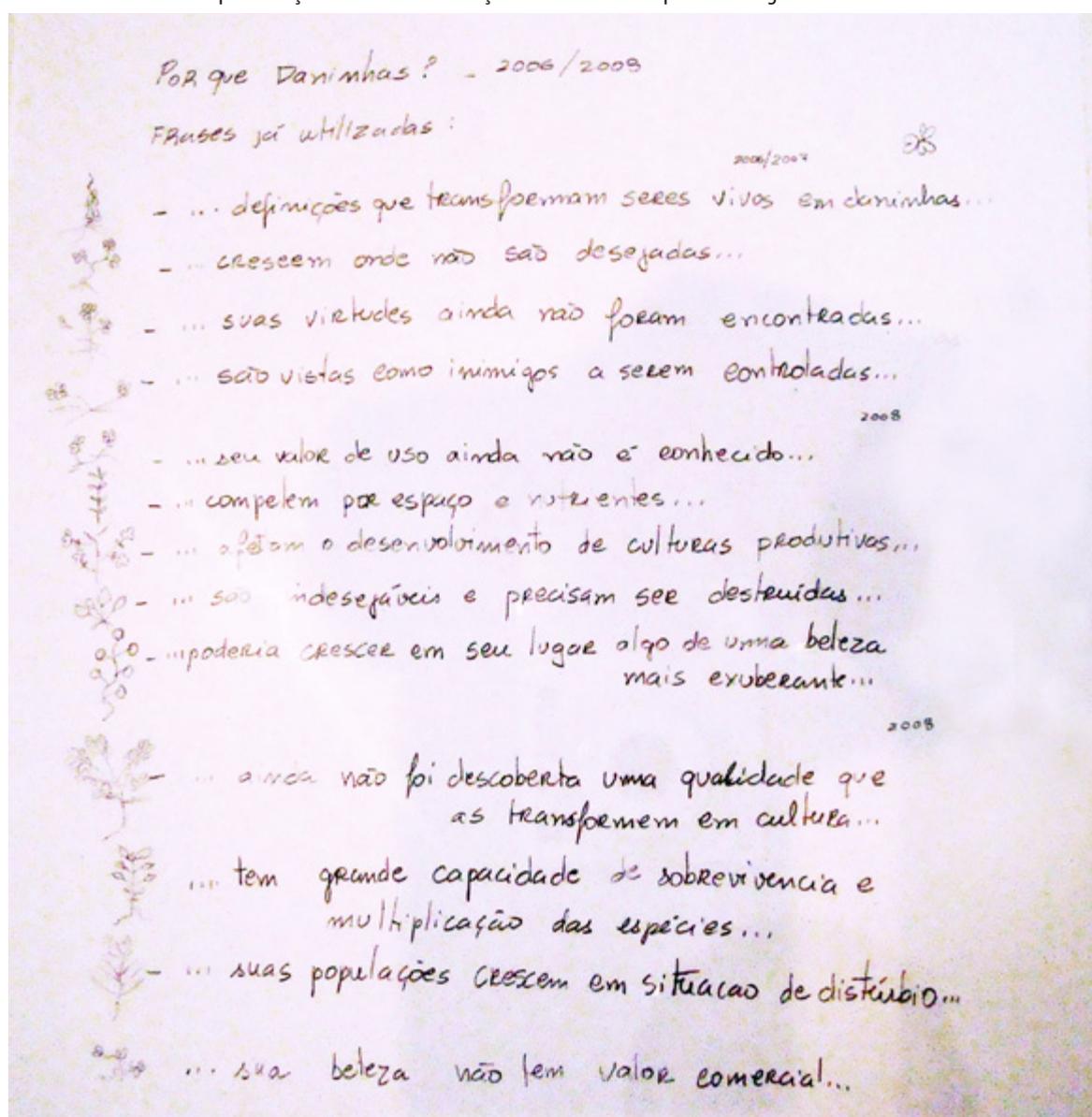
Porque daninhas? e *Jardim das daninhas*, Rosana Palazyan



O Realejo, Rosana Palazyán

Outra obra de Rosana exposta nessa mostra que me interessou muito é *O Realejo*, instalação em que a artista levou para espaços públicos um realejo tradicional em cujos cartões estavam escritas citações de pessoas em situação de rua, entrevistadas por ela mesma.

Uma sala inteira na exposição foi dedicada ao processo criativo da artista e ali podia ser visto o registro de suas interações com pessoas nas ruas. Me tocou ao conhecer a obra de Rosana a forma como ela traduz poética e delicadamente sua perturbação com a desumanização do olhar sobre as pessoas marginalizadas.



anotações da artista para a obra *Porque daninhas?*, Rosana Palazyán



Enquanto falo as horas passam, Heleno Bernardi

Mais um artista que descobri, mas com cuja obra tive contato apenas através da internet, foi Heleno Bernardi, autor da série de intervenções urbanas *Enquanto falo as horas passam*. O artista dispôs em diversos pontos da cidade do Rio de Janeiro colchões estofados em forma de silhuetas humanas em posição fetal. A interação da maior parte do público, como pode ser visto nos registros disponíveis, não ultrapassa muito a esfera do lúdico, mas pode-se observar que as intervenções fazem referência à população em situação de rua.

Por fim, cito dois projetos realizados por escritórios na Europa e que têm caráter de denúncia da situação de rua. O primeiro é uma ação realizada pela agência de publicidade alemã Euro RSCG para a revista de rua *Fiftyfifty*. Lutz, morador de rua e vendedor da revista, foi equipado com uma câmera em suas costas e um projetor foi disposto alguns metros à sua frente. O resultado da projeção é um efeito de invisibilidade, que resulta na inversão desse status: transeuntes que normalmente ignorariam Lutz o olham surpresos.



The invisible man, Euro RSCG para Fiftyfifty

A voz da rua: o projeto ganha forma

O projeto *A voz da rua* foi apresentado no fechamento do primeiro bimestre de seu desenvolvimento como um *espaço de diálogo sobre população em situação de rua* e como um *sistema de comunicação horizontal e colaborativo*. Na segunda apresentação bimestral, o projeto já foi considerado com limites mais objetivos, compondo-se de dois elementos principais:

A realização de intervenções urbanas sobre o tema população em situação de rua.

A criação de um website onde serão disponibilizados os registros das intervenções urbanas realizadas, além de referências externas para o público interessado em aprofundar-se na investigação sobre o tema e também espaços para o debate crítico.

O passo seguinte na realização do projeto seria selecionar temas a serem trabalhados nas intervenções. As referências para tal seleção seriam as mesmas citadas no tópico *Apontamentos sobre a população em situação de rua*. Ressaltei na ocasião dessa segunda apresentação que grande parte das informações apresentadas foram coletadas em referências bibliográficas cujos autores realizaram trabalhos de campo com a população em situação de rua. Portanto, as argumentações discutidas refletem, ainda que parcialmente, a visão daqueles que vivem nas ruas. Assim, o primeiro objetivo do projeto, *dar voz a uma parcela marginalizada da população*, se manteria, mesmo que uma aproximação direta sistemática dos moradores de rua não estivesse prevista dentre os procedimentos seguintes.

Definidos os temas a serem discutidos através das intervenções e observadas as referências estéticas, o procedimento seguinte seria o planejamento das intervenções em si. Foi previsto o contato com pessoas e coletivos que pudessem contribuir como colaboradores para o projeto. As intervenções realizadas seriam registradas e o material, editado em vídeos de curta duração.

Um website deveria ser criado em uma plataforma gratuita, onde os vídeos das intervenções seriam disponibilizados. A construção desse site não seria o foco do projeto e, portanto, deveria ser realizada da forma mais simples possível. Além de disponibilizar os registros, o website funcionaria como suporte para comportar desde abordagens mais superficiais, como imagens e slogans, a análises e discursos mais profundos, como artigos, resenhas críticas e outros materiais que possam ser vinculados.

A divulgação na internet se somaria à realização das intervenções urbanas como estratégia para atingir o segundo objetivo do projeto, *despertar o interesse da população em geral pela população em situação de rua e suas condições de vida*. Como apontado anteriormente, as intervenções urbanas não apenas vão de encontro aos transeuntes como também têm potencial de atingir um público muito amplo se divulgadas na internet. A 'viralidade' é um fenômeno comum que se dá quando o link para um conteúdo na web se espalha rapidamente através de redes sociais, adquirindo popularidade.

A divulgação de algo na internet não gera apenas visibilidade, mas também replicação. Uma das formas de 'viralidade' observadas nas redes sociais é quando uma ação é repetida, ou melhor, reinventada, por diversos atores. O website deveria configurar-se como um veículo para ampliação do alcance das intervenções realizadas e um canal para interação do público que será estimulado não apenas a discutir o material disponibilizado, mas também a realizar suas próprias intervenções e acrescentar seus registros ao acervo do site. Dessa forma, o projeto passaria a ter um caráter colaborativo e amplificador, não de um discurso sobre a população em situação de rua, mas prioritariamente de um debate. Portanto, o website produzido seria um núcleo para a discussão da exclusão social, alinhando-se com o terceiro objetivo do projeto, *estabelecer o diálogo crítico/criativo sobre a situação de rua*.

A motivação central do projeto *A voz da rua*, como apresentei no fechamento do segundo bimestre, seria falar sobre a população em situação de rua, dar visibilidade a aspectos da questão sobre os quais a maioria de nós não pensa, questionar o público sobre sua percepção do fenômeno da exclusão social, incentivar a reflexão crítica e a tomada de posição. "Acredita-se que a intervenção urbana tenha o potencial para concretizar tal intenção e que seu alcance possa ser amplificado pela internet. O que se busca é um antídoto contra a indiferença", escrevi.

Iniciei o segundo semestre com a intenção clara de realizar intervenções no espaço urbano concebidas a partir de temas extraídos da pesquisa teórica sobre população em situação de rua e exclusão social (que se prolongaram, tanto intenção quanto o acréscimo de dados e títulos à pesquisa, praticamente até o fim do projeto). Listo aqui algumas das ideias geradas desde as primeiras semanas do semestre:

Exclusão social na música

Seriam elencadas canções cujas letras falem sobre a situação de rua. Essas músicas seriam levadas ao público urbano e virtual através de uma ou mais das estratégias consideradas (ex: instalações com fones de ouvido ou auto-falantes; letras impressas em cartazes, outdoors ou pichações; utilizar as canções na trilha de vídeos editados).

Olhares sobre o morador de rua

Trabalhar gráfica, textual ou sensorialmente os conceitos associados aos olhares direcionados à população de rua (como são vistos e como se sentem vistos e tratados). Termos listados:

Bicho
Lixo
Vagabundo
Pobrezinho
Ameaça (violência, saúde pública, ordem)

Vidas privadas em espaços públicos

Explorar em intervenções gráficas, instalações ou performances a transposição de elementos domésticos (cenas e cenários) da vida privada burguesa para o espaço – insalubre, exposto, de trânsito – público. Exemplos:

Cartazes com montagens gráficas retratando cenas domésticas em espaços públicos (ex: uma mulher tomando banho de banheira no largo da carioca).

Performances em cenários (ex: homem lendo jornal de roupão sentado sobre poltrona de garrafas pet na Cinelândia).

Marcação de planta baixa em calçada (real ou montagem gráfica) como cenário de *Dogville*, a partir da observação e do registro de comportamento de grupo real de moradores de rua.

Grafite ou lambe-lambe de cenário doméstico em local onde dormem pessoas de rua (ex: quarto infantil em muro onde dormem meninos de rua).

Registrar produção e interações, depoimentos.

Design para os outros %

Projetar mobiliário funcional construído a partir de materiais acessíveis à população de rua. Múltiplas possibilidades numa gradação entre autoral/único ----- série. Explorar conceitos de *do it yourself* e design participativo. Simular projeto de design “oficial” (a serviço de uma empresa ou da prefeitura por exemplo) e desenvolver abrigo de papelão como “solução” para o “problema” da população em situação de rua. Coletar opiniões.

Exclusão social no cinema

Mostra independente / clandestina de filmes em praça pública movimentada.

Biografias na esquina

Registro fotográfico do dia a dia de uma calçada em bairro da zona sul carioca. Registrar o comércio local diurno e moradores de rua à noite (explorar a multiplicidade de situações e cenas inusitadas, como homem dormindo dentro de colchão de casal e fortalezas construídas com caixotes). Registrar momentos de transição (lojas fechando, moradores de rua chegando, bar ainda funcionando). Fixar a câmera em ponto anônimo. Expor no local.

A rua como escolha

Explorar a ida para a rua como questionamento dos “compromissos” do sistema (família, emprego etc) – a rua como espaço de liberdade (e qual liberdade). Explorar relatos reais.

Excluídos como expulsos

Situação / sentimento de estar do lado de fora, tanto de “casa” quanto do sistema.

Pintar silhuetas de pessoas “expulsas” do Palácio do Catete (e outros prédios simbólicos da democracia / sociedade).

Animação tipográfica em papelão

Escrever citações e trechos de texto em peças de papelão e produzir vídeo a partir do registro.

Manequins expositores: cortar silhuetas humanas e escrever dentro.

Montar boneco de sucata: colar impressão de trechos de texto em caixas de papelão.

Grafites: situações cotidianas com citações em “peças gráficas internas”.

Produto final: vídeo com argumentação teórica do projeto.

Curiosamente, o processo de realização propriamente dita das intervenções, assim como os procedimentos que se seguiram a elas, foi muito mais exploratório e improvisado do que poderia levar a crer a elaboração da lista acima. De fato, a primeira intervenção que realizei foi concebida em minutos, a partir de circunstâncias favoráveis que se apresentaram numa tarde específica.

A voz da rua: intervenções realizadas

Vidas privadas em espaços públicos

Flamengo, setembro de 2010

Conceito

Como relatado acima, um dos conceitos que eu cogitara para a concepção das intervenções havia sido a transposição de elementos domésticos da vida privada burguesa para o espaço público, referindo-me ao fato de que são pessoas, seres humanos como nós, que dormem nas calçadas de nossos prédios diariamente. Enquanto nós temos de tudo, desde o que consideramos mínimo necessário ao conforto merecido, tantas pessoas têm apenas o que a sorte do dia permite e realizam diante dos olhos – e para o incômodo – de todos tudo aquilo que nós realizamos em ambientes climatizados e familiares.

Concepção

Muitas possibilidades de tradução do conceito em intervenções foram concebidas, havendo entre elas o ponto comum da transposição (física ou gráfica) de um elemento doméstico burguês para o espaço urbano, remetendo ao seu possível uso pela população de rua. Pelo acaso de ter sido encontrado um colchão abandonado em uma rua do Flamengo, a intervenção foi realizada construindo-se uma cama com mesinha de cabeceira na esquina mais próxima.

Produção

Para a construção da cama foram utilizadas caixas de papelão (cedidas por um estabelecimento comercial próximo) e o colchão encontrado foi forrado com um lençol meu. Um caixote de madeira foi coberto com uma toalha e alguns objetos (um livro, um bibelô e um despertador), simulando uma mesinha de cabeceira. Dispus também um travesseiro para a cama.

A intervenção foi montada por volta das 16h de uma quinta-feira na esquina das ruas Cruz Lima e Senador Vergueiro, no Flamengo, zona sul do Rio de Janeiro. O último registro dos objetos montados foi feito por volta da meia-noite. Às 6h os materiais foram encontrados desmontados e dispostos para serem levados como lixo.

Interações

Permaneci junto à instalação durante cerca de 6 horas, interagindo com alguns transeuntes. Não havia um protocolo definido para a interação, mas a estratégia adotada espontaneamente foi observar (quando possível registrando) reações e fazer contato quando a pessoa parecesse disponível. Em geral o fato de a pessoa parar para olhar a intervenção era suficiente para que eu fosse conversar com ela.

Muitas pessoas achavam engraçada a presença daquele objeto e interpretavam de forma jocosa. A maior parte das interações iniciava-se com a pessoa perguntando do que tratava a instalação ou por que eu tinha feito aquilo, para que aquela cama estava ali. Em minhas respostas, procurei, sem explicar o escopo e os objetivos do projeto, direcionar as falas à temática da população de rua, perguntando, por exemplo, se a pessoa nunca vira alguém dormindo naquela calçada.

Mesmo sem ter noções claras do que fazer com o material, eu tinha a intenção de registrar o maior número possível de reações, interações e depoimentos suscitados pela intervenção. Tal intenção me colocava do desafio do consentimento em relação aos direitos de imagem. Muitas pessoas que até autorizariam ter sua fala e imagem gravadas caso fossem solicitadas não se sentiriam tão à vontade caso uma câmera fosse apontada aos seus rostos sem explicações. No entanto, esclarecer sobre o conceito e as intenções do projeto interferiria muito na naturalidade das respostas. Como então filmar os depoimentos?



Minha resposta a essa questão também veio de forma múltipla e improvisada. A algumas pessoas eu perguntava antes se poderia filmar o rosto. A outras indicava, já gravando, que gravaria apenas o áudio, e apontava a câmera para a instalação. Infelizmente houve situações que não consegui captar, já que a própria realização da intervenção foi decidida de forma repentina e não houve nenhum planejamento em relação ao registro. No entanto, o material coletado com minha própria câmera fotográfica mostrou-se fértil para manipulação posterior.

Desdobramentos

Dois vídeos curtos foram editados com o material produzido e disponibilizados em um canal do youtube (<http://www.youtube.com/user/ViPrEsPu>) logo após a realização da intervenção:



Vidas de rua

Copacabana, outubro de 2010

Conceito

A segunda intervenção realizada teve sua concepção embasada na intenção de levar falas reais de pessoas em situação de rua para transeuntes e demais observadores. Essa intenção começou a ser esboçada desde o primeiro contato com materiais de pesquisas de campo e depoimentos em áudio ou áudio-visuais relatando experiências e pensamentos de pessoas que vivem nas ruas, sobre suas próprias realidades e outros contextos relacionados.

Concepção

Uma das ideias iniciais foi criar um pseudônimo e grafitar citações pela cidade. Mas tanto questões de segurança quanto de possibilidade de registro das interações foram consideradas, bem como outras alternativas, até que cheguei às silhuetas de papelão com citações em balões de fala.

Produção

Um dos critérios para chegar a essa concepção de intervenção foi a facilidade de produção e transporte. Utilizei como base caixas de papelão encontradas e cedidas. Tomei como referência as proporções do meu próprio corpo para desenhar as silhuetas dentro das áreas disponíveis no papelão. Selecionei trechos de falas de pessoas em situação de rua do livro *Vidas de rua*, de Cleisa M. M. Rosa, e os adaptei para que coubessem em balões de fala e sonho, inspirados em histórias em quadrinhos. Toda a produção foi realizada da forma mais simples e tosca possível, com os materiais que estivessem mais à mão, resultando em uma aparência intencional de que poderia ter sido feita por qualquer pessoa. Essa atitude dialoga com os movimentos de ativismo *do it yourself*.



Registrei a produção, tendo filmado do princípio ao fim a confecção de 2 das 4 silhuetas, com a intenção de trabalhar posteriormente com a edição desse material. Levei as figuras até a esquina da rua Siqueira Campos, em Copacabana, e as posicionei como pode ser visto nas imagens.

Interações

Assim como na intervenção anterior, pude perceber a surpresa dos transeuntes desde o momento em que comecei a dispor o material no local. No caso dessa ação a presença de textos facilitou a aproximação de pessoas mais disponíveis para interagir, pois ficavam instigadas e paravam para ler. Os perfis que se aproximaram foram mais variados que na intervenção no Flamengo e portanto os depoimentos coletados têm mais gamas de experiências e pontos de vista.

Desdobramentos

Os desdobramentos dessa segunda intervenção já são o desenvolvimento do projeto em si. Com a intenção de compartilhar com os colegas e com a banca as intervenções realizadas, decidi editar um único vídeo que ocupasse o tempo da apresentação realizada em outubro e que mostrasse as duas intervenções realizadas e um pouco das reações provocadas. O efeito que tal apresentação causou me trouxe grande contentamento. O vídeo foi tomado por muitos como um produto em si. De fato, o material foi editado dessa forma, mas desde o princípio estava claro que o resultado intencional de meu projeto não seria, por exemplo, um documentário.

Prossigui então trabalhando com os registros de ambas as intervenções e editei uma série de vídeos curtos, em que cada um contém em geral apenas o depoimento de um transeunte. Todos os vídeos foram disponibilizados em um mesmo canal do youtube, que ganhou o nome do projeto: www.youtube.com/user/avozdarua.

The image shows a screenshot of a YouTube channel page for 'avozdarua'. The page features a grid of video thumbnails, each with a title, view count, and upload date. The channel name 'Canal de avozdarua' is visible at the top, along with navigation options like 'Inscrever-se', 'Tudo', 'Envios', and 'Favoritos'. A search bar for 'Pesquisar envios' is also present. The video titles and their respective view counts are as follows:

Thumbnail	Title	Views	Upload Date
	vão matar todo mundo como o	29 exibições	1 semana atrás
	nom parece que mora na rua	10 exibições	2 semanas atrás
	engenheiro	9 exibições	2 semanas atrás
	todo mundo queria jogar pedra na	8 exibições	2 semanas atrás
	gastando tanto dinheiro com pan	8 exibições	2 semanas atrás
	eu tenho medo	7 exibições	2 semanas atrás
	devia levar logo de uma vez	11 exibições	2 semanas atrás
	estavam rindo de mim	10 exibições	2 semanas atrás
	castrar esse mulheril aí	22 exibições	3 semanas atrás
	incomoda, é feio, é horrível	9 exibições	3 semanas atrás
	no meu coração dói	24 exibições	3 semanas atrás
	a miséria ainda não acabou	24 exibições	3 semanas atrás
	tem mesinha de cabeceira e tudo	11 exibições	3 semanas atrás
	na minha terra tá pior	54 exibições	1 mês atrás
	A distribuição de renda no Brasil é	78 exibições	1 mês atrás

Arte, design, ativismo: *critical design*

Considero importante neste ponto do relatório introduzir algumas referências e reflexões ainda não apresentadas a respeito da própria natureza deste projeto e seu posicionamento no diálogo das fronteiras entre arte, design e outros campos do pensamento. Vale retornar ao fechamento de uma sessão anterior deste relatório em que falei que o ponto em comum entre meu projeto e os demais ali apresentados estava nas motivações, nos valores e nos questionamentos.

Há algo mais objetivo que pode ser associado a essa ideia e que passa pela discussão da *função*, termo de uma grande variabilidade de empregos, mas que em design geralmente fica próximo ao que considero um senso comum: aquilo para que um artefato *serve*, a atividade humana na qual é empregado, atuando como mediador ou facilitador na realização de uma ação com intenção. É comum ouvir-se dizer que na arte não existe função, ou que a função é subjetiva, enquanto no design a função está sempre presente e, se não é o alvo central do projeto, é sempre uma intensa força norteadora.

Não desejo aprofundar-me na discussão dos significados do termo *função* e a pertinência de seu emprego nas teorias na arte e do design, muito menos entrar na seara das delimitações o que é / o que não é arte ou design. Mas trago à tona esse campo mental para lançar a palavra função sobre os trabalhos de Bansky, Cildo, Rosana e outros. E começamos a ver algo que não se define, mas fica entre as intenções e motivações pessoais do autor, os questionamentos que o levam a conceber uma obra e as expectativas que ele mesmo procura atender ao expô-la, de um lado, e a *função social* (ou funções) que seu trabalho cumpre quando outros indivíduos interagem com ele. Em um pensamento extremamente sintético e simplificador, poderíamos apelidar essa parte da função que reside no íntimo do autor de *causa* e essa outra parte que nasce nos sistemas que interagem com a obra de *efeito*.

Sugiro substituir a *função* pelos apelidos *causa* e *efeito* para falar de projetos em que o autor ou projetista não visa atender a uma necessidade imediata nem adequar ferramentas a atividades, projetos cujos objetos produzidos não são produtos, que surgem de um anseio ou reflexão pessoal e não de uma demanda, que visam a uma intenção e não a uma função.

Há alguns termos que têm sido usados para denominar práticas em arte e design que apresentem essas características e que valem a discussão. As últimas décadas do século XX viram a fronteira entre arte e política ser ultrapassada muitas vezes. Tanto no Brasil quanto no exterior, a partir da década de 1990, é possível observar uma tendência dos artistas e coletivos de arte a subverter “os discursos de autoridade e as construções verbais e visuais das linguagens que viabilizam, agenciam e validam esses sistemas”.² Um neologismo, utilizado pela imprensa brasileira pela primeira vez em 2003, surgiu para referir-se a trabalhos que visam à crítica sociopolítica e cultural: *ativismo*.

As manifestações artísticas assim rotuladas são de certa forma herdeiras de movimentos como a *pop art*, o dadaísmo, o situacionismo e a arte conceitual, colocando-se em desacordo diante dos sistemas sociais e seus sistemas de comunicação e representação. Ao mesmo tempo que visam desconstruir ou ao menos abalar um “sistema imagético homogeneizante”,³ tangenciam variadas questões culturais, econômicas e políticas que tal sistema reproduz e apoia.

Outros termos, como intervenção urbana, arte participativa e arte relacional, se unem ao neologismo *ativismo* na tentativa de abarcar manifestações de “uma forma híbrida e coletiva de arte, marcada pela multiplicidade de meios, de linguagens e de sujeitos”.⁴ Termos como neovanguarda e guerrilha comunicacional também são associados ao fenômeno, referindo-se às diversas teorias multi e transdisciplinares que surgiram na Europa e ecoaram pelo mundo através da internet. Textos como *Zona Autônoma Temporária* e *Caos – terrorismo poético*, de Hakin Bey, que exortam à subversão via guerrilha de comunicação, circularam amplamente pela rede.

Já no universo do design outras terminologias são utilizadas para tratar de ações similares. Ainda que tenha conhecido seu trabalho já com o projeto bastante direcionado, a ressonância que encontrei no pensamento

2 BENASSI, 2009.

3 Idem.

4 Idem.

da dupla britânica Dunne e Raby teve grande contribuição para a consolidação de algumas de minhas ideias e argumentos. Antony Dunne e Fiona Raby são designers que rotularam o próprio trabalho como *critical design*, termo que já foi título de livros, exposições coletivas e hoje é uma das áreas de concentração do mestrado em design interactions do Royal College of Arts, em Londres – curso dirigido por Antony.

Critical design (design crítico) é uma expressão que substituiu *design for debate* (design para debate). Esta segunda é utilizada por Paola Antonelli no documentário *Objectified* quando introduz o trabalho da dupla. Em texto de 2007 sobre a exposição *Design for Debate*, Dunne e Raby argumentam que, tendo em vista que biotecnologias e outras tecnologias avançadas são transpostas dos laboratórios para o mercado de consumo, há uma necessidade urgente de explorar as implicações culturais, sociais e éticas das tecnologias emergentes. Sigo com uma citação do mesmo texto:⁵

“O design hoje está preocupado prioritariamente com atividades comerciais e de mercado, mas poderia operar em um nível mais intelectual. (O design) poderia dispor novos desenvolvimentos tecnológicos em situações cotidianas imaginárias porém acreditáveis que nos permitiriam debater as implicações de diferentes futuros tecnológicos antes que eles aconteçam.

Essa mudança de pensar sobre aplicações para implicações cria a necessidade de novos papéis, contextos e métodos de design. Não se trata apenas de projetar para contextos comerciais e voltados para o mercado, mas também para contextos sociais mais amplos. Não se trata apenas de projetar produtos que possam ser consumidos e usados hoje, mas também produtos imaginários que poderiam existir em anos por vir.

E não se trata apenas de imaginar coisas que desejamos, mas também coisas indesejáveis – contos ‘de advertência’⁶ que realçam o que pode acontecer caso nós introduzamos novas tecnologias na sociedade sem o devido cuidado.”

O termo *design for debate* foi introduzido em círculos acadêmicos por Antony Dunne e William Gaver em um artigo sobre o projeto *The Pillow*, de Dunne. Os autores, após descreverem o objeto – uma tela LCD contida em um traveseiro de plástico inflável –, declaram que o mesmo “levanta questões sobre nossa existência em um mar onipresente de informação eletrônica”⁷ e que questiona a noção de privacidade por representar a informação intrusiva de forma literal. Em seguida, eles argumentam que tal objeto é resultado de um projeto de design e não de arte, pois é o protótipo de um aparelho que poderia ser produzido em massa e em seu uso doméstico poderia tornar-se ubíquo e comum como uma torradeira ou uma televisão.

Segundo os autores, duas coisas determinam que *The Pillow* é design e não arte. Primeiramente são citados os materiais – comuns e baratos – que remetem à possibilidade de produção em massa, evitando uma aparência artesanal que tenderia ao isolamento como peça única de exibição. Em seguida, argumentam que a afirmação de que o objeto é um protótipo encoraja os observadores a considerá-lo em contexto, o que levantaria questões como ‘eu teria um? porque?’ etc.

No entanto, cientes de que tal objeto jamais seria produzido em massa, os autores o definem como um experimento cultural do tipo *value fiction* (ficção de valores): produtos imaginários tecnologicamente e economicamente possíveis porém culturalmente inaceitáveis que levantam reflexões sobre os valores culturais correntes. Eles defendem que a criação de *value fictions* ilustra um dos papéis que o designer pode desempenhar: o artista-designer, cuja atitude, herdeira dos movimentos de arte conceitual da década de 1960, consiste em explorar a forma dos valores mais que a forma das coisas. Esse papel seria valioso no desenvolvimento de tecnologias do futuro, além de ser um caminho para um modo de fazer pesquisa próprio do design.

Já a expressão *critical design* foi cunhada posteriormente para descrever a mesma atitude ou posição. Dunne e Raby definem que *critical design* tem como oposto o *affirmative design* (design afirmativo): design que reforça o status quo. Alguns parentes do *critical design*, citados pela própria dupla, são:

5 Tradução minha.

6 *Cautionary tales*, no original.

7 DUNNE, A. e GAVER, W., 1997.

Activism (ativismo)
Cautionary Tales (contos de advertência)
Conceptual Design (design conceitual)
Contestable Futures (futuros contestáveis)
Design Fictions (ficções de design)
Interrogative Design (design interrogativo)
Radical Design (design radical)
Satire (sátira)
Social Fiction (ficção social)
Speculative Design (design especulativo)

Em outros textos e entrevistas Dunne declara que acredita no papel do cidadão designer, que age em benefício da sociedade acima de clientes ou instituições. Dunne está certo de que uma das principais atribuições de um designer nos próximos anos será ajudar a sociedade a pensar como sair da bagunça que está sendo criada e que uma das formas de fazê-lo será tornar diferentes futuros tangíveis para que possamos debatê-los e assegurar que os mais desejáveis aconteçam e os mais indesejáveis sejam evitados.

Foi uma surpresa feliz para mim descobrir que não apenas há designers pensando sobre isso, mas que compartilham essas reflexões com dezenas de estudantes e que diversas mostras são realizadas por e para aqueles que se identificam com essas propostas. Como os próprios Antony e Fiona comentam em seus textos e entrevistas, há pessoas em diversos lugares e momentos que realizam práticas semelhantes chamando de outras formas ou mesmo não chamando de forma alguma. Acredito que as propostas que o professor Pedro L. P. Souza vem apresentando às turmas do terceiro ano da Esdi, por exemplo, se encaixam na proposição definida acima.

Acho válido comentar ainda a existência de uma conferência sobre ativismo em design (*design activism*) e transformação social, a ser realizada em 2011 em Barcelona. No website⁸ do evento a expressão *design activism* é tratada como um “termo que emergiu em anos recentes para denotar práticas que invocam agência social, política e ambiental”. Em geral, o *design activism* se distancia de abordagens comerciais ou para o público *mainstream*, voltando-se para teorias, articulações e ações de design marginais, sem fins lucrativos ou politicamente engajadas. Algumas das áreas temáticas exemplificadas pelos organizadores da conferência são:

Respostas à industrialização e alienação
Governo participativo e co-criação
Re-imaginando a cidade
Moda ativista
Consumo ético
Ativismo do it yourself
Anti-design e radical design
Artesanato como ativismo
Futuros radicais para a história do design
A universidade e o politécnico como lugares para o ativismo em design

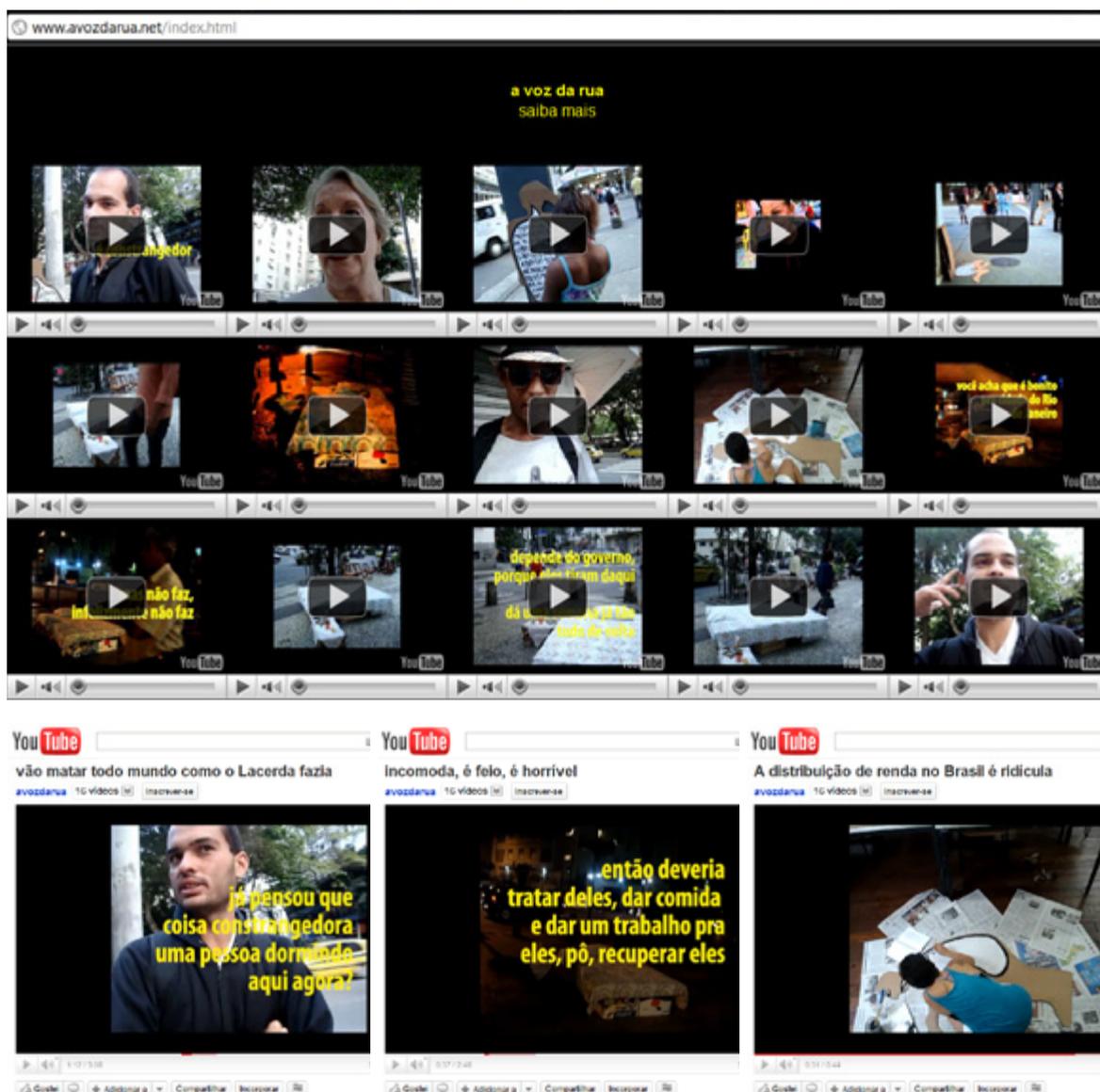
Entre os projetos de intervenções urbanas e ativismo apresentados anteriormente e as definições de *critical design* e de *design activism*, com todas as reflexões que com elas são levantadas, há semelhanças no que há de mais essencial: a inquietação com os sistemas culturais, sociais e econômicos e o desejo de provocar a reflexão crítica e o debate. Tais foram as motivações e o fio condutor também do meu projeto, cuja natureza híbrida talvez não permita enquadrá-lo precisamente em nenhuma das definições acima, mas que não deixa por isso de posicionar-se ao lado delas na fileira das iniciativas que acreditam na necessidade e na possibilidade da transformação dos sistemas.

⁸ http://www.designhistorysociety.org/events/annual_conference/index.html

A voz da rua: website

Como relatado anteriormente, foi editada uma série de vídeos curtos com depoimentos de transeuntes a partir do registro das intervenções realizadas e os mesmos foram disponibilizados em um canal do youtube.

No entanto, as formas de visualização dos vídeos possíveis através de um canal do youtube não me pareceram satisfatórias para concluir ali o projeto. Achei que seria mais interessante registrar um domínio próprio e apresentar uma visualidade particular. Com o apoio da equipe do Pontão da Eco,⁹ desenvolvi um mosaico onde toda a série pode ser vista simultaneamente ou na ordem que o visitante desejar. Os títulos dos vídeos são sugestivos, mas os depoimentos são surpreendentes. Cada vídeo é um link para seu próprio endereço no youtube, permitindo a visualização em uma tela maior.



É possível que os vídeos visualizados dessa forma não tenham o mesmo impacto emocional que teriam se vistos em sequência e em tela grande, como ocorreu na apresentação intermediária de outubro. No entanto, acredito que, disponíveis na internet em pequenos trechos, os depoimentos terão maior permeabilidade nas mídias populares hoje, predominantemente o youtube, blogs e redes sociais, que um documentário média-metragem sem perspectivas de exibição.

⁹ Ponto de cultura digital da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

Uma segunda página que foi acrescentada ao site, acessível pelo link *saiba mais*, apresenta, além de fotos e informações sobre as intervenções realizadas, o seguinte texto sobre o projeto:

A voz da rua

Intervenções urbanas concebidas com a intenção de provocar a reflexão e o diálogo a respeito da população em situação de rua.

Que trajetórias de vida tornam a rua uma escolha possível? Como (sobre)viver na rua? Por que a existência de pessoas que dormem, se alimentam e defecam nas ruas nos incomoda? É preciso tirar as pessoas das ruas?

Mendigos, pivetes, catadores, flanelinhas, pixadores, marginais, vagabundos.

Eles estão nas esquinas de todas as nossas cidades. Aprendemos a conviver com eles, a não permitir que seu sofrimento se torne nosso sofrimento, a desviar o olhar e acelerar o passo quando um deles se aproxima. Elaboramos justificativas para nossa impotência e então substituímos nossa incredulidade pela responsabilização de alguma entidade abstrata a que chamamos governo, autoridades, alguém. E tapamos com esse alguém o buraco da aterrorizante ideia de que ninguém de fato faz nada porque fazer algo seria fazer tudo. Porque no fundo todos nós sabemos que os seres humanos animalizados que vemos vagar com olhares vazios e dos quais evitamos chegar perto, não só por medo, mas por asco, porque fedem, são na realidade apenas uma pereba visível de um organismo inteiro doente.

Considerações finais

O site avozdarua.net é um dos resultados do processo vivido por mim ao longo de 2010. Também o são cada link do youtube, o vídeo apresentado aos colegas e orientadores em outubro. Mas tais resultados não esgotam o leque de possibilidades que se abre quando se começa a realizar ações de design e intervenções sem prazos e sem clientes. O projeto *A voz da rua* será apresentado ao final do ano letivo de 2010, mas isso não necessariamente põe fim a seu desenvolvimento.

Realizar novas intervenções, projetar o material produzido em eventos e espaços públicos, expor as ações de outros ativistas neste site, levar as intervenções para a web, diversos são os passos que podem ser dados futuramente, por todos que se identifiquem com a proposta deste projeto e decidam se engajar.

É com essa mensagem que eu convido os visitantes do site a entrar em contato e enviar suas contribuições para o email avozdarua@gmail.com. Espero que aqueles que futuramente acessarem avozdarua.net encontrem mais do que é descrito neste relatório.

Clarice Goulart
dezembro, 2010

Referências

Design, ciência, tecnologia e ética

Referências bibliográficas

ARGAN, G. C. *A crise do design*. In: **História da arte como história da cidade**. Tradução por Pier Luigi Cabra. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

BEY, H. TAZ: zona autônoma temporária / Hakim Bey. Tradução por Renato Rezende. 2ª ed. São paulo: Conrad Editora do brasil, 2004.

BECKER, H. S. *Outsiders: estudos de sociologia do desvio*. Tradução por Maria Luiza X. de Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.

DUNNE, A., GAVER, W. *The Pillow: Artist-Designers in the Digital Age*. In: **CHI 97** Electronic Publications: Late-Breaking/Short Talks. Disponível em <http://www.sigchi.org/chi97/proceedings/short-talk/wwg.htm>.

DUPUY, J. *Transumanismo e a obsolescência do homem*. In: NOVAES, A. (Org.) **A condição humana: as aventuras do homem em tempos de mutações**. Rio de Janeiro: Agir; São Paulo: Edições SESC SP, 2009.

FLUSSER, V. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.

FLUSSER, V. *O modo de ver do designer*. In: CARDOSO, R. (Org.) **O mundo codificado**. Tradução por Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GOULART, C. *Projetar a civilização - O papel do designer diante das transformações da técnica*. Anais do 9º P&D Design – Congresso brasileiro de pesquisa e desenvolvimento em design, São Paulo, 2010

JONAS, H. *O princípio responsabilidade: ensaio de uma ética para a civilização tecnológica*. Tradução por Marijane Lisboa, Luiz Barros Montez. Rio de Janeiro: Contraponto : Ed. PUC-Rio, 2006.

Referências na www

Entrevista com Anthony Dunne por Christian Brändle, Wouldn't it be nice ... JPR - Ringier, Zurich – <http://www.dunneandraby.co.uk/content/bydandr/97/0>

Fictional Functions and Functional Fictions – Dunne & Raby conersam com Troika, Digital by Design, Thames & Hudson, London – <http://www.dunneandraby.co.uk/content/bydandr/46/0>

Annual Conference 2011 - Design Activism and Social Change – http://www.designhistorysociety.org/events/annual_conference/index.html

Obras áudio-visuais

Objectified. Direção: Gary Hustwit, 2009.

População em situação de rua e exclusão social

Referências bibliográficas

BUARQUE, C. *Olhar a (da) rua*. In: BURSZTYN, Marcel (org.). **No meio da rua - nômades, excluídos e viradores**. Rio de Janeiro: Garamond, 2000.

BURSZTYN, M. *No meio da rua: nômades, excluídos e viradores*. In: BURSZTYN, Marcel (org.). **No meio da rua -**

nômades, excluídos e viradores. Rio de Janeiro: Garamond, 2000.

_____. *Da pobreza à miséria, da miséria à exclusão: o caso das populações de rua.* In: BURSZTYN, Marcel (org.). **No meio da rua - nômades, excluídos e viradores.** Rio de Janeiro: Garamond, 2000.

COSTA, D. **A rua em movimento - Experiências urbanas e jogos sociais em torno da população de rua.** Dissertação (mestrado em antropologia social) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

SCOREL, S. **Vidas ao léu: uma etnografia da exclusão social.** Tese (doutorado em sociologia) – Universidade de Brasília, Brasília, 1998.

KASPER, C. **Habitar a rua.** Tese (doutorado em ciências sociais) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2006.

NASCIMENTO, E. *Juventude: Novo alvo da exclusão social.* In: BURSZTYN, Marcel (org.). **No meio da rua - nômades, excluídos e viradores.** Rio de Janeiro: Garamond, 2000.

Obras áudio-visuais

À MARGEM da imagem. Direção: Evaldo Mocarzel, SP Filmes de São Paulo, 2003.

Intervenções urbanas

Referências bibliográficas

BENASSI, C. B. **Instantâneos Disruptivos: uma experiência de crítica sociopolítica com arte.** Dissertação (pós-graduação em artes) – universidade do Estado do Rio de Janeiro.

OITICICA, Helio. *Esquema geral da nova objetividade.* Publicado no catálogo para Nova Objetividade Brasileira no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, 1967. Disponível em <http://poro.redezero.org/textos.html> (última visita em 29/06/10).

Referências na www

<http://www.intervencaourbana.org>

<http://poro.redezero.org/poro.html>

Banksy – <http://www.Banksy.co.uk/>

Cildo Meireles – http://www.polemica.uerj.br/pol17/cimagem/p17_art_cildo.htm

<http://passantes.redezero.org/reportagens/cildo/inserc.htm>

Trustcorp – <http://www.trustocorp.com/>

Heleno Bernardi – <http://enquantofalo.blogspot.com/>

The invisible man, Euro RSCG para Fiftyfifty – <http://www.youtube.com/watch?v=RnmNZaW8oVQ>

Street Children – <http://vimeo.com/11497620>

Material produzido

www.avozdarua.net

www.youtube.com/user/avozdarua