



PERSONA NON GRATA

Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Centro de Tecnologia e Ciências
Escola Superior de Desenho Industrial

Lazaro Zageski Mendes

**Persona non grata: uma experiência especulativa
em design**

Trabalho de conclusão de Graduação
em Design apresentado à Universidade
do Estado do Rio de Janeiro

Orientador: Prof. Ricardo Artur Pereira Carvalho

Rio de Janeiro
2023

AGRADECIMENTOS

A Esu, Ori, Baba mi Orisa, Iya mi Orisa e
Orunmila Baba lfa. Modupe!

À minha mãe, Ana Maria, e minha tia,
Solange Maria: meus exemplos de vida;

à minha companheira e melhor amiga,
Natana Magalhães: minha inspiração diária;

A toda a comunidade do Abassá de Cambinda, sobretudo à minha
lyalorisa, Néa Rogério Cruz (Yewaloji): meu mais profundo respeito;

A minhas amigues que embora não estejam todes na
bibliografia ou nas considerações finais deste trabalho, são
minhas referências e por quem nutro imensa admiração;

Ao meu orientador Ricardo Artur, por topar embarcar
nas minhas viagens, fazer os apontamentos necessários
e por compreender e acolher as minhas limitações ao
longo do processo deste projeto de graduação.

SUMÁRIO

Introdução	10
1. Questionamentos & Exercício metodológico	
1.1. Contextualizando Design e Especulação	17
1.2. Como o design exerce dominação	22
1.3. Como o design reforça estigmas	31
1.4. Como o design se inscreve em projetos de violência	34
1.5. O “playground metodológico”	37
2. Narrativa & Processo de composição de <i>Persona non grata</i>	
2.1. Ponto de partida: Escolhendo caminhos	42
2.2. Decisões: Percorrendo caminhos	46
2.3. Conto: <i>Persona non grata</i>	55
2.4. Videocolagem	59
Considerações finais	72
Referências	76
Anexos	80

RESUMO:

Persona non grata é um trabalho experimental audiovisual e narrativo elaborado a partir de uma abordagem em design especulativa e crítica. O projeto consiste em uma videocolagem e um relatório dividido em duas partes: fundamentação teórica e trajeto do processo criativo. O objetivo do trabalho, que consiste em um projeto final de graduação, é trazer uma reflexão acerca de questões pertinentes no campo da crítica em design, bem como desenvolver uma linguagem gráfica audiovisual que traduza estas questões para uma narrativa especulativa e provocativa.

Todas as lutas
São essencialmente
Lutas por poder
Quem liderará,
Quem definirá,
refinará,
confinará,
criará¹,
Quem dominará.

Todas as lutas
São essencialmente lutas por poder,
E a maioria não é mais intelectual
do que dois carneiros
batendo suas cabeças.

Semente da Terra: os livros dos vivos

— Octavia E. Butler, *A parábola do semeador*

¹ “design”, no original: “Who will rule, Who will lead, Who will define, refine, confine, design, Who will dominate”.

INTRODUÇÃO



O ANO É 2019, quando entro pela primeira vez no espaço da Esdi — Escola Superior de Desenho Industrial, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, no centro da cidade do Rio. Um paredão de vidro junto a um portão semicerrado, localizado na Rua do Passeio, separava dois mundos públicos. Eu, que em anos anteriores muitas vezes passei apressadamente em frente a este portão, não fazia ideia de que ali havia uma escola pública de design. Meu interesse por este curso foi se criando aos poucos e talvez por isso nunca tivesse prestado atenção realmente neste terreno curioso em pleno centro da cidade. Quando finalmente passo para dentro da instituição, percebo logo de cara a presença de grandes figueiras com suas raízes imponentes, situadas em lados opostos, feito sentinelas. Logo à frente há uma guarita de sentinelas humanos, que me indicam o caminho do balcão da secretaria onde eu iria realizar minha matrícula. Observo várias árvores por todo o terreno, e perco as contas de quantas são. Invariavelmente, nos meses que seguirão, estarei ali sob suas copas, buscando linguagens, observando as movimentações e convivendo com os inúmeros gatos que habitam o espaço

Meu primeiro ano na escola coincidiu com o meu aniversário de 30 anos e marcou um retorno aos estudos. Na Esdi, passo a caminhar diariamente por um corredor de casinhas cinzas de janelas brancas, corredor este conhecido pelos frequentadores da escola pelo pomposo nome de *boulevard*. Boa parte das vezes (quem sabe devido a uma diferença geracional em relação a meus colegas, ou talvez devido aos malabarismos de encaixe de horário para conseguir trabalhar ao mesmo tempo em que faço um curso de graduação integral, com aulas pela manhã e ocasionalmente a tarde) esta caminhada ocorre solitária e silenciosamente. E não são poucas as vezes em que percebo que este silêncio quase completo está presente em todo o espaço do pátio, cortado vez ou outra por alguns poucos ruídos geralmente provenientes das máquinas da oficina de materiais, e

pelo som vazado de cantos, pianos e violinos da instituição vizinha, a Escola de Música da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Também não são poucas as vezes em que me deparo com o pátio vazio (com um ou tantos gatos deitados preguiçosamente) e me sinto como se eu fosse uma pequena peça dentro de uma maquete cuidadosamente montada para ser um projeto de escola de design.

Além dos gatos, a Esdi parece também ser habitada por diversos fantasmas e, assim como no mundo dos vivos, alguns fantasmas são mais visíveis do que outros. Por fantasma podemos nos referir a muitas coisas, desde a manifestação em aparição daqueles que já morreram, até questões que nos “assombram” gerando temor e fascínio, ou quem sabe ainda algo que está diante de nós, escancarado, mas que não se ousa comentar. E na atmosfera quase etérea deste cenário, é como se o tempo estivesse parado nos anos de fundação da Escola Superior de Desenho Industrial. Este clima me afeta, desconfio, talvez porque eu tenha a impressão de me deparar constantemente com uma sensação fantasmagórica da insipidez de saberes enrijecidos por décadas de manutenção do status de excelência meritocrática, proporcional àquela de precarização e sucateamento dos recursos voltados à educação pública. Digo isto pois um destes fantasmas em particular apareceu — me recorde de maneira muito vívida — em certa manhã do primeiro ano de curso. Um fantasma que me espantou tanto a ponto de invocá-lo neste projeto final da graduação, e quem sabe esta tenha sido a forma que encontrei de me livrar de seu espectro. Ele estava ali, pairando em uma aula em que a abordagem do design privilegiava as questões do artefato em suas relações de forma e função. A disciplina tinha um caráter introdutório e falava-se precisamente da relação entre os atributos estéticos e funcionais das luvas de procedimento/cirúrgicas para uso médico-hospitalar. O argumento usado em sala pelo professor para exemplificar esta relação era de que não haveria nada de intrinsecamente belo na concepção e no projeto da luva, no entanto, sua função seria indispensável para um médico e sua integridade física caso, por exemplo, precisasse atender “um aidético”¹ (sic).

Há diversas formas de se praticar violência, e o que acabo de relatar é, sem dúvida, uma delas: uma fala irresponsável por meio de um exemplo arbitrário e preconceituoso, além de estigmatizante e cruel. Esta fala ganha uma camada maior de violência uma vez que foi proferida por alguém em um contexto de

¹ O termo utilizado é inadequado e possui conotação pejorativa. Uma denominação apropriada, segundo cartilha da UNAIDS (2017), pode ser “pessoa vivendo com HIV”

autoridade intelectual. O desconhecimento e desinformação diante dos aspectos sorológicos do HIV e do diagnóstico da AIDS e até mesmo a ignorância acerca da realidade de pessoas vivendo com HIV não foi uma prerrogativa exclusiva do discurso proferido em sala. No entanto, para além do evidente desconhecimento que envolve uma conjuntura muito ampla e que não se esgota na reprodução de um preconceito comum, há de se notar o tom de desprezo inerente na enunciação do exemplo quando a única integridade física digna de preocupação era a de quem se posicionava como autoridade médica, colocando a pessoa no lugar de paciente como elemento abjeto da situação. Portanto, falar das luvas me soou como um recurso para acobertar um discurso que não parecia ter qualquer fundamento com a mencionada relação estética-funcional sugerida, bem como estabelecia um único usuário (médico) para um artefato, como se não houvesse uma amplitude maior relacionada a produto (luva), serviço (clínica) e direito (saúde). Para o artefato luva, há muitas maneiras possíveis de constatar a sua finalidade tanto como Equipamento de Proteção Individual quanto como protocolo de biossegurança. Escolher falar sobre esta mediação médico-luva-paciente explícita, na verdade, uma falsa simetria e correlação no trato do que seriam os atributos estéticos e funcionais da luva, a reprodução de um estigma com o vírus do HIV junto ao desprezo pela vida de pessoas e a dimensão do valor atribuído à vida do médico em detrimento da do paciente. Isto sem contar que, nesta relação, somente uma das pessoas é posicionada como uma ameaça de contágio, e esta pessoa evidentemente não é aquela inscrita em conselho regional de medicina.

Como exercício de crítica e design, sem dúvida este foi um episódio chave, pois configura o momento em que passo a esboçar a consideração de que talvez as práticas e discursos dominantes e estigmatizantes contidas neste exemplo da luva sejam precisamente “o design”, com artigo definido. Cabe ressaltar que esta suposição não implica em uma redução do “design com artigo definido” em suas falhas como ferramenta didática, técnica e profissional ou no que se pretende como disciplina e campo de pesquisa; e sim como uma espécie de denúncia de como as práticas de violência podem estar implícitas nos projetos e discursos. O exemplo da luva tornou-se relevante nesta reflexão não só pela reprodução do preconceito — o estigma contra as pessoas que vivem com HIV provém de uma mentalidade que permanece desde a década de 80, com o advento da epidemia (SILVA e CUETO, 2018) — mas principalmente por permitir uma

analogia que desloca a noção de função do artefato luva como um equipamento de proteção individual para um instrumento-símbolo de dominação e disparidade de poder. Quando me refiro ao design, com artigo definido “o” estou propondo a investigação da existência de uma tradição que visa em seu projeto político a manutenção de determinadas violências estruturantes da sociedade, com exemplos possíveis de como certas práticas de design podem ser estigmatizantes e como podem agir para facilitar que relações de dominação se formem enquanto prática de design. Para este projeto, estas questões podem ser traduzidas nas perguntas: Como o design exerce dominação? Como o design reforça estigmas? Como o design se inscreve em projetos de violência?

No início do ano letivo seguinte, em março de 2020, é anunciada pela OMS a emergência da pandemia de COVID-19 (AGÊNCIA BRASIL, 2020). Este anúncio traz um corte seco no convívio de estudantes, professores e servidores. As atividades passaram a ser remotas, o que na UERJ foi denominado como Período Acadêmico Emergencial (PAE), e o espaço físico da escola foi (mais) esvaziado. Ali, de certa forma (ainda que uma ou outra atividade considerada essencial continuasse) permaneceram somente os gatos, as árvores e os velhos fantasmas da Esdi. Este modelo de ensino remoto seguiu até junho de 2022, quando houve o retorno pleno das atividades presenciais. Por dois anos, foi preciso se adaptar a uma configuração virtual de aulas. É neste ínterim que percebo que os fantasmas antes envoltos tanto pelo espectro congelado do modelo inspirado no ensino em design das escolas alemãs Bauhaus e HfG-Ulm, quanto pelo contexto do desenvolvimentismo brasileiro e pelo lacerdismo do Estado da Guanabara na ocasião da fundação da Escola (NIEMEYER, 2007), passaram a se mostrar de outras maneiras: como vozes sem rosto, áudios picotados, imagens pixeladas, uma corrida para adaptar e assimilar conteúdo, projetos em grupo realizados por aplicativos de mensagem instantânea, tudo diante de diversas precariedades de equipamentos e conexão; a ameaça de uma doença mortífera de contágio acelerado, incertezas iniciais sobre disponibilidade de vacina, a distância comunitária e de atividades cotidianas em vias públicas, perdas em círculos íntimos, luto, perda de trabalho e renda, ansiedades, dúvidas. É neste período também que, curiosamente, o muro de vidro da Esdi foi substituído por grades. Relato esta mudança não para tentar encontrar um simbolismo ou aludir a algo mais do que o acaso, mas para marcar as alterações no espaço em que se constrói a escrita deste trabalho. O mais importante neste momento de PAE foi que, por

diversas vezes, imaginei que aquilo que estávamos vivendo parecia um conto de ficção. Neste enredo, nos deparamos com uma possibilidade de mundo onde as pessoas não podem conviver no mesmo espaço sem o uso de máscaras de proteção, em que um governo em exercício se recusa a adotar medidas sanitárias para contenção de contágio, desencoraja os cidadãos a tomarem medidas de proteção e incentiva o uso de medicamentos sem eficácia comprovada, tudo somado a um alto índice de mortalidade e uma corrida pelo desenvolvimento de vacinas. A partir desta narrativa, muito poderia se especular a respeito do futuro, de como seriam as relações interpessoais, de trabalho, quais configurações de mundo se tornariam possíveis diante da urgência do isolamento. E muito poderia se investigar sobre o que já havia sido especulado em outros tempos, por exemplo em obras de ficção literária ou cinematográfica, a respeito de um mundo em um contexto análogo ao pandêmico que pudemos presenciar.

Em maio de 2023, a Organização Mundial de Saúde (OMS) decreta o fim da pandemia (OPAS, 2023) e o mundo já parecia ter “voltado ao normal”, ainda que seja possível assegurar que os anos de pandemia tenham impactado significativamente a vida das pessoas. Neste período letivo, me chamou a atenção a poda drástica de algumas árvores da Esdi, em agosto do mesmo ano. Tratava-se de uma iniciativa da prefeitura do Rio de Janeiro para viabilizar a revitalização do prédio ao lado, o Automóvel Clube — uma construção histórica e tombada, porém abandonada há décadas — para dar espaço a um projeto de hub de tecnologia e inteligência artificial (GRINBERG, 2023). Para mim, além da tristeza pelo corte das árvores com as quais criei um vínculo afetivo desde o início do curso, me chamou a atenção o potencial de mais um elemento a ser considerado se este fosse realmente um conto de ficção especulativa: dispositivos de inteligência artificial.

Tantos elementos e possibilidades narrativas a partir de situações de cotidiano ou eventos marcantes me pareceram caminhos viáveis para elaborar com maior atenção as questões que foram provocadas anteriormente, sobretudo por meio da imaginação e da ficção. Saber como o design pode ser dominante, como reforça estigmas e como se inscreve em projetos de violência se mostra possível através da especulação, sabendo que os resultados não trazem necessariamente respostas fixas, uma vez que as próprias perguntas podem ser transformadas em outras. Como projeto final de graduação, estas perguntas e o percurso feito até enunciá-las foi adaptado para uma linguagem de videocolagem. Para dar supor-

te ao processo criativo, procuro apresentar os recursos do design especulativo, da extrapolação narrativa e também um breve levantamento teórico e crítico de aspectos que proporcionam esta construção. O produto final destas investigações é uma peça audiovisual com duração de nove minutos, intitulada *Persona non grata*, acompanhado deste relatório.

1.1 CONTEXTUALIZANDO DESIGN E ESPECULAÇÃO

Ainda que o foco deste trabalho não seja o de investigar a fundo as definições possíveis para design, é preciso tentar chegar a um ponto de acordo, para que se possa definir ao menos um contexto para o projeto. Nos interessa particularmente resistir à pergunta “o que é design?” para voltarmos nossas indagações para como o design opera em determinadas situações.

Não é incomum encontrarmos nos livros, artigos e na produção teórica em design um apontamento que inicia por verbetes de dicionário seguido de comentários a respeito de sua etimologia. Também é comum encontrarmos uma abordagem linear que discute a relação do ser humano com a confecção de artefatos, com os processos industriais da modernidade ocidental, com movimentos artísticos e de vanguarda — sobretudo europeus, e passando pelo advento da internet e de culturas digitais. E se, de um lado, não nos interessa uma definição engessada do que é design precisamos, de outro, definir um ponto comum de partida.

Para tanto, podemos recorrer à pesquisa de Lucy Niemeyer (2007) que investiga a formação do campo teórico e profissional do design no contexto brasileiro. A autora aponta para uma prática comum nos trabalhos a respeito de design que consiste em começar pela conceituação da profissão, aparentemente pela necessidade dos autores de explicitar suas respectivas concepções do termo e práticas profissionais, bem como pelas dificuldades encontradas até mesmo entre estudantes e docentes em identificar uma definição da profissão. Diante das incertezas sobre o estabelecimento de um conceito apresentam-se noções diversas, muitas das quais buscam se estruturar em torno da concepção de “projeto” e aplicadas a áreas diversas como a criação de produtos e artefatos, processos de

1. QUESTIONAMENTOS & EXERCÍCIO METODOLÓGICO

produção industrial, na elaboração de peças gráficas de comunicação visual e na relação que o design estabelece com a cultura material de seu tempo. As tensões entre as definições não implicam necessariamente em rupturas ou cenários extremos, pelo contrário, formam uma questão própria da área do design, com abordagens múltiplas e distintas a depender do enunciado que se propõe. Aqui, é muito importante atentar para as percepções de mundo que vêm à tona quando se fala em design ou quando se aponta para quem está falando em design e com quais objetivos. As questões acerca das implicações ideológicas envoltas nos conceitos de design, conforme sugerido por Niemeyer em sua obra, nos interessam particularmente, uma vez que buscamos encontrar as contribuições da área para a reprodução de violências sistêmicas.

Como veremos na revisão histórica do design, esses conceitos tanto se sucederam como coexistiram, criando uma tensão entre as diferentes tendências simultâneas. Claro está que cada uma dessas conceituações vem a reboque de uma ideologia, de uma visão de mundo, em que prevalece um ou outro valor. (NIEMEYER, 2007)

Se pensarmos, no contexto brasileiro, na instituição do que se convencionou como disciplina e profissão de design, desde as crises de nomenclatura (desenho industrial *versus* design) até os marcos históricos como a fundação da própria Esdi nos anos de intenso debate sobre as questões de desenvolvimento no Brasil — no cenário proporcionado pelas modificações na estrutura socioeconômica nacional, a partir dos incentivos governamentais ao segundo setor, na iminência de um golpe de Estado militar e nas aparentes contradições entre o ímpeto nacionalista brasileiro do século XX e a importação do que se entendia por design em um quadro europeu, sobretudo alemão —, nos deparamos com um projeto que visava a manutenção de uma classe dominante, quando a “construção e a busca da hegemonia da burguesia monopolista, como classe dominante, passam a depender essencialmente de práticas de categorias sociais diretamente ligadas à tecnologia”. (NIEMEYER, 2007).

Os desdobramentos éticos, sociais e políticos desta construção histórica aparecem, sobretudo, na tradição modernista do design destacada no início do século XX. No contexto da sociedade ocidental industrial, a consolidação dos termos “funcionalismo” e “forma-função”, por exemplo, servem como uma nítida sugestão de seu viés ideológico, uma vez que este movimento não só deixou

a marca da prerrogativa “a forma segue a função” como influenciou profundamente o ensino de design, incluindo a fundação da Escola Superior de Desenho Industrial. Pensar nas implicações do funcionalismo em sua atribuição de tradição servirá para pensar quais possíveis intenções repousam por trás dos projetos que visam determinar o uso dos artefatos e suas aplicações. Segundo Cardoso (2016) “na origem de todo artefato, há um projeto. Seu propósito maior é embutir significados aos objetos: codificá-los com valores e informações que poderão ser depreendidos tanto pelo uso quanto pela aparência”. Devemos considerar também que, especialmente no contexto da celeridade dos avanços tecnológicos, particularmente das tecnologias da informação, das relações humano-computador e dos debates envolvendo o uso de dados e algoritmos, o campo do design apresenta um ritmo intenso de mudanças e atualizações constantes que ocorrem junto a um longo processo histórico global de profundas transformações nas relações de trabalho, consumo, redes e sistemas. De tal forma, em um contexto geral, pode-se pensar o termo através de uma perspectiva relacional e de complexidade como proposto por Rafael Cardoso. Assim, não encaramos o design como disciplina isolada, mas como um campo extenso de muitas perspectivas.

O design é um campo de possibilidades imensas no mundo complexo em que vivemos. Por ser uma área voltada, historicamente, para o planejamento de interfaces e para a otimização de interstícios, ela tende a se ampliar à medida que o sistema se torna mais complexo e à medida que aumenta, por conseguinte, o número de instâncias de inter-relação entre suas partes. O design tende ao infinito — ou seja, a dialogar em algum nível com quase todos os outros campos de conhecimento. Em seu sentido mais elevado e ambicioso, o design deve ser concebido como um campo ampliado que se abre para diversas outras áreas, algumas mais próximas, outras mais distantes. Nesse sentido, o designer pode sim ser artista, ou artesão, arquiteto, engenheiro, estilista, marqueteiro, publicitário ou uma infinidade de outras coisas. A grande importância do design reside, hoje, precisamente em sua capacidade de construir pontes e forjar relações num mundo cada vez mais esfacelado pela especialização e fragmentação de saberes. (CARDOSO, 2016)

Vale ressaltar que o livro *Design para um mundo complexo* (CARDOSO, 2016) é uma referência direta à obra de Victor Papanek *Design para o mundo*

real, publicada em 1971. Nele, Papanek aborda questões acerca do impacto do design no mundo — sejam elas de ordem econômica, social, ecológica — sugerindo que o design poderia trazer propostas e soluções para estes fins, ou seja, soluções para o “mundo real”. A obra de Cardoso expande e adapta os princípios levantados por Papanek aos dias atuais, pensando nas conexões e redes formadas que se tornam parte da vida com o advento da internet e meios digitais, o que implica em considerar o design em um sistema altamente complexo.

Para Anthony Dunne e Fiona Raby (2013), o legado de Papanek, ainda que muito celebrado na década de 70, deixou de ser considerado interessante na medida em que não acompanhava o potencial do design de gerar lucros. A partir da década de 80, o design passa a ser hiper comercializado e a integrar totalmente a um modelo neoliberal de capitalismo fazendo com que outras possibilidades de design fossem encaradas como irrelevantes e economicamente inviáveis. Este é um dos elementos-chaves para que os autores considerem que muitas formas de se valer de abordagens de especulação imaginativas, sociais e políticas sejam encaradas hoje como improváveis ou descartáveis. Dunne e Raby contribuíram para inaugurar uma abordagem hoje conhecida como Design crítico especulativo (SCD), em que a imaginação de futuros possíveis pode ser uma prática projetual. Para estes autores, geralmente quando se fala em design, a maioria das pessoas pensa que se trata de solucionar problemas. Ao encarar desafios como “superpopulação, escassez de água e mudanças climáticas, designers sentem uma necessidade irresistível de trabalhar juntos para corrigi-los, como se estes desafios pudessem ser divididos, quantificados e resolvidos” (DUNNE e RABY, 2013). Diante da impossibilidade de simplesmente resolver tais questões e como alternativa ao desejo de desistência, os autores propõem usar o design como um meio de especular como as coisas poderiam ser, isto é, um design especulativo no qual a imaginação atua e abre novas perspectivas, e permite que se faça um design também de espaços de discussão e debate, com ferramentas que atuam como um catalisador para redefinir a relação com a realidade dentro de contextos coletivos.

Sasha Costanza-Chock (2021) também aponta para o caráter especulativo do design, afirmando sua capacidade de visualizar e até manipular o futuro, viabilizadas pela possibilidade de imaginar e projetar aquilo que não existe, sejam objetos, edifícios ou sistemas e propor, prever e defender (em alguns casos, alertar contra) determinadas visões de futuro.

Aliar portanto, o argumento de que design por si só apresenta um leque complexo de possibilidades, ferramentas e práticas com a capacidade imaginativa de mundos possíveis, pode trazer espaços férteis de discussão, debate e porque não, projetos transformadores destes tantos mundos possíveis.

1.2 COMO O DESIGN EXERCE DOMINAÇÃO

EXERCÍCIO DE IMAGINAÇÃO 1: Imagine um mundo em que o centro das atenções seja um tipo de sujeito específico. Não se fala sobre seus atributos, pois tudo o que ele representa configura por si só atributos universais: as características deste sujeito se confundem com as próprias características do que se convencionou chamar de humanidade. No projeto de design, este sujeito será tomado como “usuário base”, e qualquer outro será tido exatamente pelo que representa: “o outro”. Pensemos então quais são as necessidades do usuário base e como elas direcionam a própria prática do projeto.

Para trabalhar com o questionamento levantado sobre como o design exerce dominação, precisamos definir, pelo menos de forma breve, o que vamos considerar aqui como tal. Sem adentrar ou esquadrihar o termo de acordo com investigações sociológicas mais aprofundadas, vamos considerar como dominação aquelas relações de poder assimétricas entre grupos sociais onde determinado grupo exerce poder sobre outro. Mais adiante, usaremos uma análise interseccional de como estas relações de poder e dominação podem operar em experiências de design. Entretanto, podemos começar a pensar nas práticas de dominação exercidas em design a partir de um exemplo expressivo: a noção de design centrado no usuário.

A origem da expressão “design centrado no usuário”, em meados da década de 80, é atribuída a Donald Norman, que afirma ser seu principal objetivo “defender a ideia de um design centrado no usuário, uma filosofia baseada nas suas necessidades e nos seus interesses, que dê atenção especial à questão de fazer produtos compreensíveis e facilmente utilizáveis” (NORMAN, 2006). Esta

abordagem pode nos instigar a analisar quais são as intenções por trás da definição de usuário, e a que necessidades e interesses se referem os projetos pensados nas interações das pessoas com produtos, serviços e suas interfaces.

A palavra “usuário” é definida, de acordo com o dicionário *Priberam* de língua portuguesa, pelo “que ou quem possui ou frui alguma coisa por direito, que provém do uso.” (USUÁRIO... 2008-2021). O verbete também caracteriza o uso do termo no Brasil como a pessoa que faz uso de sistemas, programas ou serviços informáticos (a exemplo de que, em Portugal, o termo usado é “utilizador”). Esta definição é conveniente no que diz respeito aos temas característicos da área de design de interação, pensando na sua relação própria daquilo que se estabelece como a interação de um usuário com a interface de determinado sistema. É certo que a palavra “usuário” é amplamente empregada não só na área de informática e do design de interação, uma vez que se pode definir um usuário de serviços como de transporte ou saúde, por exemplo, mas também de produtos em geral. Podemos desconfiar deste termo na medida em que o uso de determinada coisa possa estar diretamente relacionada a atribuição de sua função, ou ainda, da própria necessidade de seu uso. A questão é justamente quem ou o que define esta função/necessidade e com quais finalidades? Ademais, como veremos mais adiante, a palavra “usuário” pode pressupor uma neutralidade deste enquanto sujeito (até mesmo como objeto), uma abstração que pode indicar uma universalidade marcada, onde a questão que se configura é: quem é este usuário?

O usuário protagoniza até mesmo campos do design como o da UX/UI (*User Experience/User Interface*). “Experiência do usuário”, é um termo cunhado por Brenda Laurel na segunda metade da década de 80 para falar sobre o que ela considerava ideal para quem usasse uma interface computacional (VAN AMSTEL, 2022). No entanto, esta perspectiva é diferente da apresentada por Norman com o design centrado no usuário, pois surge de uma implicação de um projeto ideal de interface, com uma inclinação ética de fazer o melhor para o usuário, não somente aquilo que este está disposto a tolerar, por exemplo, para cumprir uma tarefa. Para Norman, há uma centralização na necessidade do usuário cujos parâmetros para sua definição estão conectados a um juízo e compreensão explícitos de seus atributos psicológicos e necessidades e num conjunto do que o autor considera como boas práticas de design.

Costanza-Chock (2021) assinala que o design centrado no usuário se configurou na abordagem ideal de design em diversos setores como empresas, órgãos governamentais e demais instituições. Segundo Costanza-Chock, o paradoxo do design centrado no usuário reside justamente no fato de que está voltado para “usuários reais” em detrimento de “usuários potenciais”. Isto se apresenta como um problema na medida em que o design centrado no usuário reproduz exclusão ao centralizar necessidades. Em resumo, ele privilegia alguns usuários criando desvantagens a outros, sem que o processo de exclusão seja explicitado.

The choice of which users are at the center of any given UCD process is political, and it produces outcomes (designed interfaces, products, processes) that are better for some people than others (sometimes very much better, sometimes only marginally so). This is not in and of itself a problem. The problem is that, too often, the choice is not made explicit! (COSTANZA-CHOCK, 2021)

Nesta seara, Van Amstel (2022) destaca o caráter ideológico do design centrado no usuário e aquilo que pode ser chamado de “usuariocentrismo” que, para o autor, consiste não somente em uma metodologia de projeto mas a uma ideologia de projeto:

Em primeiro lugar, quando se coloca alguém no centro de um projeto, essa pessoa deixa de ser tratada como um sujeito e passa a ser tratada como um objeto. Embora o objeto de design seja a experiência do usuário, concretamente, quem acaba sendo anexado a este objeto é o próprio usuário. É impossível estudar, compreender e delinear experiências usuariocentristas sem um usuário. Por outro lado, este usuário não precisa ser o tempo todo uma pessoa concreta. Pode ser uma pessoa abstrata, um tipo de pessoa. (VAN AMSTEL, 2022)

Tal abstração permite que designers, na impossibilidade de controlar a experiência pretendida, passem a projetar para certos tipos de usuário sob uma série de métodos que faz com que se pareça fazer um projeto para usuários concretos

¹ tradução livre: “A escolha de quais usuários estão no centro de qualquer processo de DCU é política e produz resultados (interfaces projetadas, produtos, processos) que são melhores para algumas pessoas do que para outras (às vezes muito melhores, às vezes apenas marginalmente). Isto não é em si um problema. O problema é que, muitas vezes, a escolha não é explicitada”

por meio de uma abstração de sua experiência. Estes métodos constituem-se em ferramentas que permitem tanto transformar a experiência e o usuário em objeto, quanto distanciar-se dele a exemplo das metodologias de *design thinking*, entrevistas estruturadas ou na criação de personas — ferramenta para a qual daremos um pouco mais de atenção adiante, ao pensar em como o design pode reforçar estigmas. Por padrão, há também uma certa tendência de designers em imaginar experiências de usuário similares à sua própria experiência, o que pressupõe que sejam em sua maioria feitos por e voltado para os segmentos dominantes da sociedade (COSTANZA-CHOCK, 2021). É neste ponto que reside o perigo de se pensar em um usuário universal e “não marcado” o qual na verdade é marcado pelo seu potencial lucrativo e pela sua própria construção de subjetividade dominante de raça, classe, gênero, capacidade. Um exemplo de usuário “não marcado” é o sujeito branco e consequentemente beneficiário da branquitude:

A branquitude significa pertença étnico-racial atribuída ao branco. Podemos entendê-la como o lugar mais elevado da hierarquia racial, um poder de classificar os outros como não brancos, dessa forma, significa ser menos do que ele. Ser branco se expressa na corporeidade, isto é, a brancura, e vai além do fenótipo. Ser branco consiste em ser proprietário de privilégios simbólicos e materiais. (MULLER; CARDOSO, 2017)

A possibilidade de não nomeação do lugar de pertença branca implica em um poder de definição de universal, “a branquitude é uma identidade marcada racialmente, porém, ao indivíduo branco é dado o poder de escolher e evidenciá-la ou não” (BENTO, 2009 apud. SILVA, 2017). Se a branquitude marca aquilo que está não nomeado, um usuário tido como neutro nada mais é, na verdade, do que um usuário branco. Se levarmos em consideração mais marcadores de hierarquia social, veremos que o usuário não marcado é na verdade branco e homem e cisgênero e heterossexual. Para compreender como estes marcadores se interligam em sistemas como o capitalismo, a supremacia branca e as relações de gênero e classe, podemos recorrer ao conceito de interseccionalidade e as mudanças de paradigma que podem ser proporcionadas a partir desta abordagem e ferramenta analítica.

“Interseccionalidade” é uma palavra conhecida em áreas das ciências sociais em seus meios acadêmicos, movimentos sociais, de ativismo, militância e orga-

nização comunitária. Na virada para a década de 90, Kimberlé Crenshaw propõe o conceito de interseccionalidade ao sugerir a análise de como determinados casos de elementos que formam as experiências de mulheres negras — a partir das noções dominantes e violências sociais e injustiças — assumem múltiplos papéis de discriminação estrutural em contextos que se formam, interagem e se sobrepõem nos pontos de intersecção de raça, gênero e classe. Isto não implica em um levantamento superficial de questões identitárias, pelo contrário, pressupõe uma análise que não considere aspectos isolados dos limites impostos por análises apartadas, como as de gênero e raça. Crenshaw (1991), por exemplo, busca ilustrar que muitas experiências de mulheres negras são impactadas diretamente pela intersecção de fatores racistas e sexistas em suas vidas, e que dificilmente poderão ser compreendidas integralmente analisando estes aspectos separadamente. Citando questões como empregabilidade e mercado de trabalho, e também de violências e abusos de cunho doméstico e sexual, Crenshaw observa como as intersecções de raça e gênero contribuem de várias formas para a formação dos aspectos estruturais, políticos e representativos da violência contra mulheres negras. Este tipo de análise não é exclusividade da teoria feminista negra estadunidense. Lélia Gonzalez já apontava para o “duplo fenômeno do racismo e do sexismo” (GONZALEZ, 1983) em sua produção teórica sobre o racismo brasileiro, sexismo e o mito da democracia racial.

Neste trabalho, o uso da teoria interseccional como ferramenta analítica parte da obra de Patricia Hill Collins e Sirma Bilge. Em conjunto, as autoras propõem uma abordagem que reconhece os desafios da definição de uma teoria interseccional, uma vez que ela se faz presente tanto dentro da institucionalidade quanto fora, com usos e entendimentos diversos. No entanto, há um certo consenso dentro da diversidade contemplada por este conceito. Desta forma, poderíamos definir interseccionalidade da seguinte maneira:

A interseccionalidade investiga como as relações interseccionais de poder influenciam as relações sociais em sociedades marcadas pela diversidade, bem como as experiências individuais na vida cotidiana. Como ferramenta analítica, a interseccionalidade considera que as categorias de raça, classe, gênero, orientação sexual, nacionalidade, capacidade, etnia e faixa etária – entre outras – são inter-relacionadas e moldam-se mutuamente. A interseccionalidade é uma forma de entender e explicar

a complexidade do mundo, das pessoas e das experiências humanas.
(COLLINS e BILGE, 2020)

As contribuições do pensamento feminista, negro e sexodissidente elaboradas pelas noções de interseccionalidade, da teoria do ponto de vista (*standpoint view*) e dos saberes localizados/situados proporcionam tanto o alcance de pensar relações de poder e dominação a partir de possibilidades múltiplas das experiências e vivências de mundo que não se reduzem a uma rígida categorização identitária, mas expandem e potencializam na inter-relação entre os aspectos diversos de existência e (auto)afirmação política das pessoas. Collins e Bilge (2020) indicam que o uso da teoria interseccional pode ser aplicado como ferramenta analítica e prática que auxilia na abordagem de diversas questões e problemas sociais. As autoras apontam também um uso comum da interseccionalidade como ferramenta heurística.

Este uso interessa especialmente na pesquisa sobre a abordagem usuário-centrada de design, se usarmos a dimensão heurística da teoria interseccional para jogar luz sobre as práticas consolidadas nas diretrizes de usabilidade nos campos de design de interface e de experiência do usuário como as “Heurísticas de Nielsen”, por exemplo. Ao propor o encontro ou choque entre estas perspectivas, podemos esboçar algumas respostas a desafios específicos como, por exemplo, a suposição de uma construção neutra de usuário ou o questionamento de qual sujeito na tradição do design se posiciona como agente enunciativo no processo heurístico.

Ademais, se consideramos a existência de um usuário não marcado e não nomeado com atributos “neutros” e “universais”, o que acontece com o movimento contrário, onde os atributos são propositalmente marcados para pontuar uma definição por meio da diferença? Neste aspecto, nomear o sujeito “neutro” implica na possibilidade de denúncia e um deslocamento importante na tarefa de pensar o papel das construções teóricas, políticas, éticas e afetivas a partir das noções engatadas aqui pelo pensamento interseccional — anunciado a partir da trajetória das teóricas feministas negras — que é o de proporcionar um redirecionamento da linha da mira da visibilidade em que corpos não-normativos são compulsoriamente apontados. Como apurado por Jota Mombaça (2021), trata-se de colocar em evidência os sujeitos marcados não somente pelo lugar de subalternidade mas como detentores dos privilégios que fundam as categorias políticas de opressão, na atribuição mesma de nomear o lugar do que se supõe

inominável, a própria norma. Isto é, colocar em posição de responsabilidade de privilégio das pessoas brancas pelo racismo, pessoas cisgêneras pela transfobia e pessoas heterossexuais pela LGBTQIA+fobia; pessoas sem deficiências pelo capacitismo; na pretensão mesma de falar sobre as posições de relação de poder ao passo que seja possível pensar em caminhos para ações coletivas que não sejam esvaziadas pelo mero reconhecimento de sistemas de dominação e que não impedem sua contínua reprodução.

A noção de saberes situados precisa começar a servir para que pessoas brancas se situem quanto à sua branquitude, pessoas cis quanto à sua cisgeneridade, e por aí vai... Quero dizer: o modo como essa categoria (saberes situados) entrou na nossa vida acadêmica e política acabou por refazer os mecanismos de hipervisibilização da experiência subalterna, criando um lastro para que a posição de politicamente oprimido fosse, enfim, narrável como uma forma de conhecimento. O problema fundamental é que, por meio dos saberes situados, aprendemos a falar de como o mundo nos fode, de como as relações de poder nos precarizam, mas não abrimos a possibilidade de situar-nos também em nossos privilégios, em nossos modos de estender a duração da ruína que é este mundo. Quero dizer: nos últimos anos temos tido a chance de aprender a falar sobre os efeitos de subalternidade que envolvem nossa experiência com o mundo, mas infelizmente esse trabalho não foi coextensivo ao de revelação dessas posições de poder cujo sentido da existência é inseparável da reprodução de regimes subalternizantes. Por isso o conceito de saberes situados acabou se limitando a reproduzir a hipervisibilidade da posição subalterna como objeto discursivo, sem criar condições para que, ao situar-se, os sujeitos posicionados em relação de privilégio perante a cisnormatividade, a heterossexualidade e a supremacia branca fossem capazes de perceber densamente a própria posição. (MOMBAÇA, 2021)

Esta tarefa de responsabilização pode ser acompanhada também por outra questão importante levantada por Collins e Bilge (2020) no que diz respeito à noção de crítica e como ela se insere nas abordagens da interseccionalidade. As autoras propõem um entendimento de crítica cujo significado remete aos movimentos sociais do século XX, em que se alude à atividade de criticar, rejeitar

ou buscar meios de superar problemas sociais inscritos em situações de injustiça social. Na medida em que este é um trabalho também de crítica no campo do design, partiremos desta proposta de noção crítica para não só apontar questões, mas trazer propostas afirmativas.

As pessoas envolvidas nos movimentos sociais por libertação anticolonial, direitos das mulheres, fim da segregação racial e liberdade sexual sabiam que suas ideias e ações eram importantes. No cenário histórico específico de um mundo que defendia o fim da segregação e da colonização, ser crítico exigia uma autorreflexividade de pensamento, sentimento e ação sobre a própria prática, bem como abertura a projetos semelhantes. Estudiosos, estudiosas e praticantes contemporâneos interessados na interseccionalidade demonstram em geral sensibilidades similares em relação às desigualdades sociais e aos problemas sociais causados por elas. Buscam análises de questões sociais que não apenas descrevem o mundo, mas tomam posição. Esses projetos costumam criticar injustiças sociais que caracterizam complexas desigualdades sociais, imaginar alternativas e/ou propor estratégias de ação viáveis para a mudança. (COLLINS e BILGE, 2020)

Neste ponto, ao nos perguntarmos o que as contribuições destas pensadoras podem ter a ver com práticas de design, já podemos encontrar alguns pontos de conexão. Uma delas é que se considerarmos a reprodução de violências sistêmicas como tecnologias podemos identificar que tipos de projeto estão envolvidos no design destas tecnologias, ou seja, é possível pensar o design como prática e como disciplina e pensar em suas contribuições na reprodução de violência e dominação. Sasha Costanza-Chock (2022) afirma que, por exemplo, a interseccionalidade é um conceito crucial para o desenvolvimento de tecnologias de inteligência artificial. Uma vez que os princípios e práticas de design supostamente universais operam de forma excludente em relação a certos grupos sociais que se encontram em desvantagem perante as lógicas da supremacia branca, de gênero e classe, quando há alguma consideração a respeito das diferenças na elaboração de projetos e tecnologias, quase sempre é empregada uma estrutura de eixo único, ou seja, não interseccional.

Most pragmatically, single-axis (in other words, non-intersectional) algorithmic bias audits are insufficient to ensure algorithmic fairness. While there is rapidly growing interest in algorithmic bias audits, especially in the Fairness, Accountability, and Transparency in Machine Learning (FAT*) community, most are single-axis: they look for a biased distribution of error rates only according to a single variable, such as race or gender. This is an important advance, but it is essential that we develop a new norm of intersectional bias audits for machine learning systems². (COSTANZA-CHOCK, 2021)

Um exemplo de viés algorítmico de eixo único pode ser conferido no documentário *Coded Bias* (2020), em que a pesquisadora Joy Buolamwini em seu projeto de reconhecimento facial em desenvolvimento no Massachusetts Institute of Technology (MIT) nota que o algoritmo não era capaz de identificar o seu rosto, ela sendo uma mulher negra. Ela observa então que o treinamento da inteligência artificial é feito a partir de uma base de dados com informações relacionadas a pessoas brancas, homens e mulheres, tornando-a incapaz de reconhecer outros padrões que não estes. O sistema, no entanto, é totalmente capaz de reconhecer a sugestão de um rosto humano quando a pesquisadora testa o dispositivo de IA vestindo uma máscara genérica e branca.

Portanto, se nos propormos a considerar as dimensões complexas e interseccionais aplicadas a reflexões e práticas em design, podemos encontrar um terreno fértil que permite deslocar noções, como a do usuário não marcado, que fazem com que o design seja uma ferramenta de dominação.

² tradução livre: “Mais pragmaticamente, as auditorias de viés algorítmico de eixo único (em outras palavras, não interseccionais) são insuficientes para garantir a justiça algorítmica. Embora haja um interesse crescente em auditorias de viés algorítmico, especialmente na comunidade de Justiça, Responsabilidade e Transparência no Aprendizado de Máquina (FAT*), a maioria é de eixo único: elas procuram uma distribuição tendenciosa das taxas de erro apenas de acordo com uma única variável, como raça ou gênero. Este é um avanço importante, mas é essencial que desenvolvamos uma nova norma de auditorias de parcialidade interseccional para sistemas de aprendizagem automática”

1.3 COMO O DESIGN REFORÇA ESTIGMAS

EXERCÍCIO DE IMAGINAÇÃO 2: Imagine um mundo em que a criação de novos produtos, serviços e sistemas seja algo que beira a compulsão. Os processos de criação precisam ser rápidos e otimizados, gerar resultados satisfatórios e dar um retorno com margem de lucro quase que instantaneamente, mesmo que o projeto não esteja totalmente finalizado. Ele deve funcionar nem que esteja em seu formato mínimo. Uma forma rápida de atender expectativas é atender a nichos de mercados. Para chegar a esses nichos, usa-se uma técnica de transformá-los em personagens fictícios, com nomes, rostos, biografias, preferências. Alguns podem ser inventados de forma totalmente subjetiva, outros cuidadosamente elaborados através de pesquisas, entrevistas e análises de consumidores reais. Seu papel é auxiliar nos processos de tomada de decisão e acessar mais facilmente certos nichos de mercado.

Como exemplo de ferramenta de design que pode ser aplicada do reforço de estigmas, temos a construção de personas, que nada mais são do que caracterizações de usuários de certos produtos. A construção de personas pode ser complexa ou simplória, e é uma ferramenta amplamente utilizada em processos de desenvolvimento de produtos, serviços, UX/UI, design gráfico, etc. Sasha Costanza-Chock (2021) traz inclusive o exemplo de negócios que são voltados especificamente para a este fim, como o website *Userforge*, que possibilita a geração aleatória de personas para auxiliar nos processos de times de designers. Ainda segundo Costanza-Chock, a construção de personas pode ser considerada uma ferramenta útil tanto para comunicar os objetivos de um projeto quanto para ajudar designers a manterem o foco nas intenções do projeto, bem como

em um melhor acompanhamento de resultados. Isto é muito melhor aproveitado quando a aplicação da ferramenta é de fato elaborada a partir da experiência das comunidades e usuários finais, com uma pesquisa sensível e com o envolvimento e participação direta e ativa destes usuários. Segundo a autora, no entanto, não foi possível localizar um “estudo sistemático que examine se o uso de diversas personas de usuário produz resultados de design menos discriminatórios” ou que compare a abordagem da construção de personas em efetivamente incluir usuários diversos nas equipes de design.

Too often, design teams only include “diverse” user personas at the beginning of their process, to inform ideation. Occasionally, diverse user stories or personas are incorporated into other stages of the design process, including user acceptance testing. However, even if the design team imagines diverse users, creates user personas based on real-world people, and incorporates them throughout the design process, the team’s mental model of the system they are building will inevitably be quite different from the user’s model. Don Norman, one of the most important figures in User Centered Design (UCD), notes that in UCD “the designer expects the user’s model to be identical to the design model. But the designer does not talk directly with the user—all communication takes place through the system image.”¹ (COSTANZA-CHOCK, 2021)

A autora aponta também para quando, na pior das hipóteses, as personas não são criadas “do nada” pelos membros das equipes de design, baseadas em suposições pessoais, preconceitos e estereótipos; ou por serviços de ferramentas de geração automática como o website *Userforge*, que é uma plataforma capaz de gerar personas para projetos de design. Isto faz com que as personas nada mais

¹ tradução livre: “Muitas vezes, as equipes de design incluem apenas personas de usuários “diversificadas” no início do processo, para informar a idealização. Ocasionalmente, diversas histórias de usuários ou personas são incorporadas em outras etapas do processo de design, incluindo testes de aceitação do usuário. No entanto, mesmo que a equipe de design imagine utilizadores diversos, crie personas de utilizadores baseadas em pessoas do mundo real e as incorpore ao longo do processo de design, o modelo mental da equipe do sistema que estão a construir será inevitavelmente bastante diferente do modelo do utilizador. Don Norman, uma das figuras mais importantes do Design Centrado no Usuário (DCU), observa que no DCU “o designer espera que o modelo do usuário seja idêntico ao modelo de design. Mas o designer não fala diretamente com o usuário – toda a comunicação ocorre através da imagem do sistema.”

sejam do que usuários finais objetificados, podendo impactar até mesmo na validação do produto final ao presumir necessidades que partem de estereótipos e não da realidade. Ainda podem fazer com que os designers criem uma ilusão de um processo inclusivo e que na verdade, estão criando personas que representam as crenças estereotipadas a respeito de grupos e comunidades, frequentemente aqueles marginalizados pela sociedade.

Assumir um papel de designer que atua definindo externamente os projetos, buscando controle sobre os processos e até mesmo gerência sobre as necessidades de usuários finais é uma forma de praticar um design que reforça estigmas. Atuar no contrafluxo dessas práticas, compreendendo as análises interseccionais, pode ser um passo inicial a ser dado para transformar estes padrões em ações que de fato se envolvam nas complexidades dos projetos.

1.4 COMO O DESIGN SE INSCREVE EM PROJETOS DE VIOLÊNCIA

EXERCÍCIO DE IMAGINAÇÃO 3: Imagine um mundo em que um grupo específico de pessoas é alvo de todo tipo de violência, seja ela física, psicológica, comunitária, patrimonial. Essas pessoas têm a sua existência invalidada. Suas formas de existir e se expressar são alvo de ódio, chacota, ao mesmo tempo em que são também objeto de desejo, muitas vezes até mesmo de obsessão. Como um projeto elaborado de extermínio, a violência opera de maneira eficiente pelo massacre destas pessoas.

Basta acessar um noticiário para encontrarmos elementos que nos permitem considerar a violência como um projeto. Genocídio, guerras, estupro, assassinatos, espancamentos são noticiados diariamente, em um nível próximo da banalização. Nas redes sociais, os feeds são alimentados com imagens constantes de violência sistêmica, por exemplo, contra travestis e corpos/sexualidades dissidentes. Jota Mombaça (2021) apresenta o conceito de “Pura violência como design global” como um projeto que visa definir “o que significa ser violento, quem tem o poder para sê-lo e contra que tipos de corpo a violência pode ser exercida sem prejuízo para a normalidade social”. A gestão da morte, dos lucros, do prazer são partes do projeto que vincula o poder como uma ficção que monopoliza a violência em favor da heteronormatividade, ao sexismo, à cissexualidade, ao racismo, ao neocolonialismo e à supremacia branca. Isto assegura e legitima o acesso à violência por parte dos agentes hegemônicos ao passo que confina aqueles que se configuram como “outros” em lugares marcados da vítima, criando experiências de medo baseada em ficções de poder.

O poder opera por ficções, que não são apenas textuais, mas estão materialmente engajadas na produção do mundo. As ficções de poder se proliferam junto a seus efeitos, numa marcha fúnebre celebrada como avanço, progresso ou destino incontornáveis. O monopólio da violência é uma ficção de poder baseada na promessa de que é possível forjar uma posição neutra desde a qual mediar os conflitos. O sistema de justiça, produzido pela mentalidade moderna-colonial como sistema de política, visa neutralizar os conflitos sociais, administrando todas as tensões no limite de uma rede muito pequena de instituições e mitos representados como neutros pelas narrativas hegemônicas. (MOMBAÇA, 2017)

Tratar o poder como ficções inscritas em design global nos permite questionar aquilo que se posiciona como normativo e também como neutro. É, na proposta da autora, atuar na redistribuição da violência. Uma das maneiras de fazer esta redistribuição é por meio da “nomeação da norma”. Reforçamos o que vimos anteriormente, quando questionamos, por exemplo, o “usuário não marcado” estamos devolvendo a violência da suposição de um sujeito universal que opera dentro do que é considerado um parâmetro de normalidade, obrigando-o a confrontar a sua suposta neutralidade.

A não marcação é o que garante às posições privilegiadas (normativas) seu princípio de não questionamento, isto é: seu conforto ontológico, sua habilidade de perceber a si como norma e ao mundo como espelho. Em oposição a isso, “o outro” - diagrama de imagens de alteridade que conformam as margens dos projetos identitários dos “sujeitos normais” - é hipermercado, incessantemente traduzido pelas analíticas do poder e da racialidade, simultaneamente invisível como sujeito e exposto enquanto objeto. Nomear a norma é devolver essa interpelação e obrigar o normal a confrontar-se consigo próprio, expor os regimes que o sustentam, bagunçar a lógica de seu privilégio, intensificar suas crises e desmontar sua ontologia dominante e controladora. (MOMBAÇA, 2017)

Um outro exemplo possível de design inscrito em um projeto de violência é por meio do uso de big data em ferramentas que procuram agir tomada de decisões com suposta imparcialidade. O Big data, em resumo, analisa e processa quantidades massivas de dados e seu uso vem sendo cada vez mais difundido

nos sistemas de mercados e governos. Para Cathy O’Neil (2020), em seu livro *Algoritmos de destruição em massa: como o big data aumenta a desigualdade e ameaça a democracia*, este tipo de recurso é potencialmente injusto e enviesado. Os modelos matemáticos aos quais a autora chama de ADMs (Armas de Destruição Matemática) são aqueles que possuem mecanismos danosos e ciclos de feedback viciados. Estes modelos são simplificações que refletem ideologias e possuem objetivos, no entanto, são disfarçados de uma imparcialidade por meio de um discurso matemático. A autora traz um exemplo da aplicação de um destes modelos algorítmicos usados na segurança pública, pertencente a PredPol, uma startup estadunidense, que oferece um serviço supostamente capaz de prever comportamentos de criminalidade. Estes algoritmos se baseiam em dados históricos e são fornecidos aos sistemas da polícia, parte destes dados são de ocorrências como brigas de pessoas alcoolizadas, consumo de drogas e desordem pública — que majoritariamente ocorrem em lugares menos favorecidos economicamente. Desta forma, mais policiamento é enviado para estas regiões, e quando as tecnologias são alinhadas com o uso de softwares de reconhecimento facial, a probabilidade de deter pessoas baseadas unicamente em marcadores raciais — no caso dos Estados Unidos, de pessoas negras e latinas — é muito maior em função do ciclo enviesado de feedback proporcionado por algoritmos.

Isso gera um ciclo nocivo de feedback. A própria polícia gera novos dados, o que justifica mais policiamento. E nossos presídios se enchem de centenas de milhares de pessoas condenadas por crimes sem vítimas. A maioria delas vem de bairros empobrecidos, e a maioria é negra ou hispânica. Então mesmo que um modelo não enxergue a cor da pele, o resultado o faz. Em nossas cidades amplamente segregadas, a localização geográfica é um proxy altamente eficaz para raça” (O’NEIL, 2020)

Reconhecer a inscrição do design em projetos de violência, questionando os marcadores de neutralidade tanto do sujeito branco universal quanto dos modelos matemáticos, cria possibilidades de novas narrativas. Ao reconhecer também que o design global da violência opera por ficções de poder e usar as ferramentas da própria ficção pode ser uma ferramenta salutar na prática e na crítica em design.

1.5 O “PLAYGROUND METODOLÓGICO”

Em *Speculative everything: design, fiction and social dreaming*, Anthony Dunne e Fiona Raby apresentam a expressão “*methodological playground*” para figurar um exercício imaginativo na prática de um design crítico especulativo — onde “a especulação é baseada na imaginação, na habilidade de literalmente imaginar outros mundos e alternativas (DUNNE e RABY, 2013) — por meio de Mundos Ficcionalis (*Fictional Worlds*) e Experimentos Mentais (*Thought Experiments*).

A criação de Mundos Ficcionalis permite o deslocamento do presente, de como as coisas são no momento para o desdobramento de múltiplos mundos possíveis, para os quais, além de entretenimento, são permitidas reflexões, críticas, provocações.

Rather than thinking about architecture, products, and the environment, we start with laws, ethics, political systems, social beliefs, values, fears, and hopes, and how these can be translated into material expressions, embodied in material culture, becoming little bits of another world that function as synecdoches. Although rarely discussed in design beyond the construction of brand worlds and corporate future technology videos, there is a rich body of theoretical work in other fields dealing with the idea of fictional worlds! (DUNNE e RABY, 2013)

¹ tradução livre: “Em vez de pensar em arquitetura, produtos e meio ambiente, começamos com leis, ética, sistemas políticos, crenças sociais, valores, medos e esperanças; e como estes podem ser traduzidos em expressões materiais, incorporados na cultura material, tornando-se pequenos pedaços de outro mundo que funcionam como sinédoques. Embora raramente discutido no design para além da construção de mundos de marcas e vídeos corporativos de tecnologia futura, há um rico conjunto de trabalhos teóricos em outros campos que lidam com a ideia de mundos ficcionais.”

Filosofia, ciências sociais e políticas, teoria literária, belas artes e design de jogos são alguns dos campos que se ocupam em algum grau com a ficção e a especulação, tanto de maneiras abstratas quanto concretas. Para Dunne e Raby, ainda, de todos esses campos de pesquisa, a literatura e as artes oferecem fontes de inspiração promissoras já que permitem levar as noções de ficção ao extremo, desafiando lógicas e construções pragmáticas de mundos. Para os autores, ainda que um Mundo Ficcional possa ser impossível e incompleto, o que interessa é poder levar ao ponto de ruptura aquilo que está fora do domínio científico das ciências exatas: ética, psicologia, comportamento, economia, etc. Um ponto relevante neste argumento é também que os Mundos Ficionais não são “apenas invenções da imaginação de uma pessoa, eles circulam e existem independentemente de nós e podem ser acionados, acessados e investigados quando necessário” (DUNNE e RABY, 2013). As utopias e distopias são talvez as formas mais proeminentes nas elaborações de Mundos Ficionais, em resumo, as utopias são idealizações de um mundo totalmente harmônico, já as distopias configuram o seu oposto. De acordo com os autores, o interessante da aplicação destas formas de ficção é usar a utopia não para tentar alcançá-las e concretizá-las, mas como um estímulo para preservar o idealismo contido nelas, no sentido de manter a possibilidade de alternativas. Já as distopias podem ser usadas como “alertas”, pontos de atenção para aquilo que o mundo pode se tornar caso não se tome cuidado com o rumo atual das coisas. Das diversas maneiras de abordagens distópicas e utópicas, há aquelas que extrapolam as narrativas do neoliberalismo, ou seja, as narrativas do sistema capitalista de livre mercado e da hipermercantilização da vida; este tipo de extrapolação, por exemplo, permite escalar as limitações e falhas da utopia capitalista do livre mercado, que na medida em que chega mais perto de ser atingida, reduz as possibilidades de vida humana e podem ser um ponto de atenção para o pensamento crítico em design. Há também o recurso de ideias como histórias, no qual se mostra mais pertinente o pano de fundo do que a narrativa em si, ou seja, os valores sociais contidos na história mais do que o enredo ou personagens: “Para nós, as ideias são tudo. Mas poderiam as ideias serem histórias?” (DUNNE e RABY, 2013), a possibilidade de design em que um espectador ou usuário possa imaginar o tipo de sociedade que o produziu, seus valores, crenças e ideologias. A linguagem da ficção permite que as palavras forcem o limite de algumas relações com a lógica, e os Mundos Ficionais criam oportunidades para jogar com a própria ideia de ficção e permitem que se possa

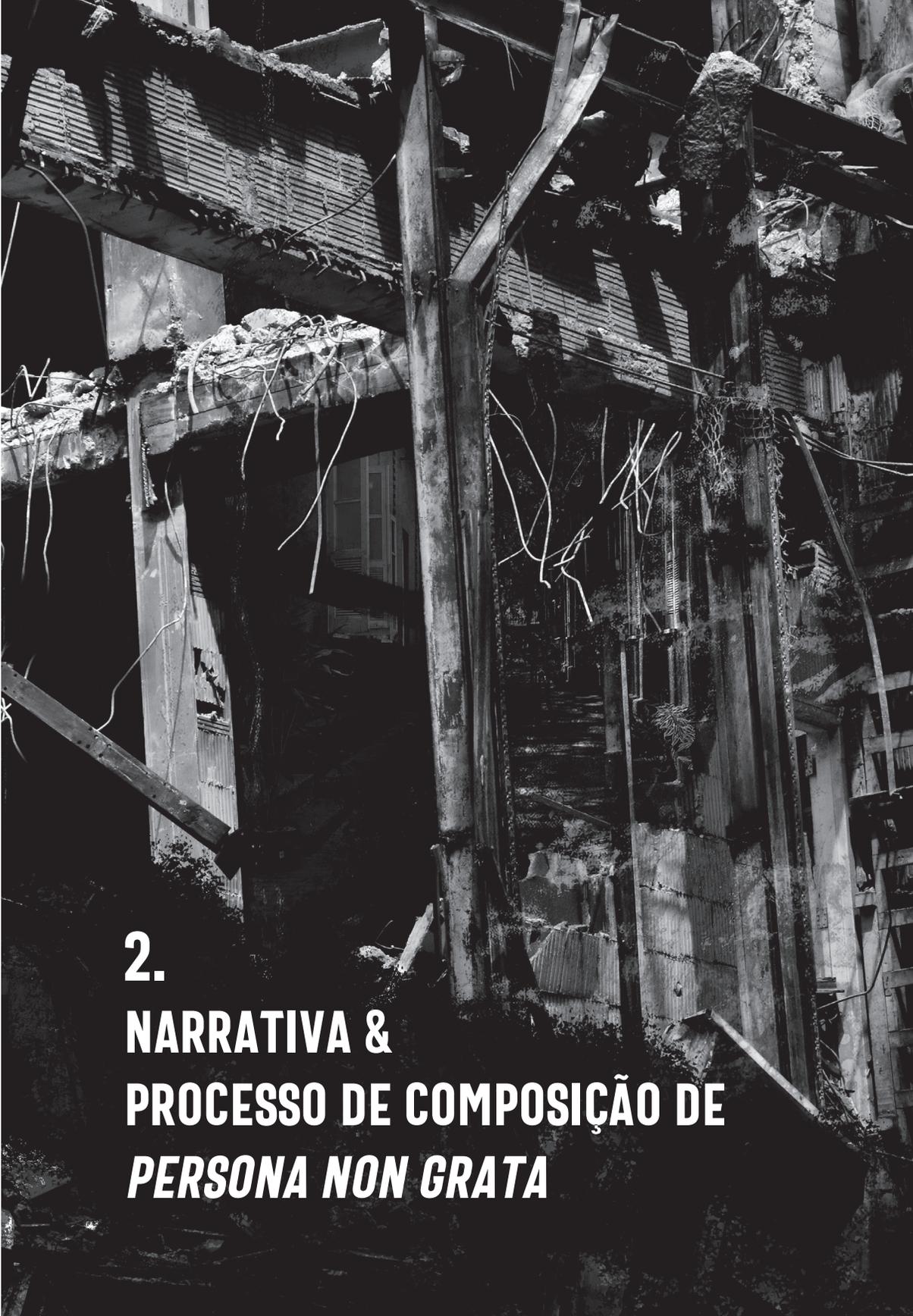
investigar a relação complexa do design especulativo com a realidade e a necessidade de usufruir do seu contraponto, o irreal.

Os Experimentos Mentais se aproximam muito da arte conceitual, provavelmente mais do que se aproxima do design convencional. São experimentos mentais as técnicas de raciocínio lógico usadas em física ou filosofia, por exemplo, e que funcionam para testar experimentos que não são possíveis de testar na prática, mas que se demonstram pela imaginação. Eles permitem “tratar as especulações em design não como narrativas ou ‘mundos’ coerentes, mas como experimentações mentais — construções elaboradas a partir de ideias expressadas pelo design — que nos ajudam a pensar sobre questões difíceis” (DUNNE e RABY, 2013). Isto é, poder sair do campo da realidade para tentar algo de diferente, usar a imaginação para testar ideias, limites e teorias. Contos são um exemplo de escrita muitas vezes baseada em Experimentos Mentais, pois fundem narrativa e conceito a fim de possibilitar uma abordagem específica, rápida e eficiente sobre determinado assunto. Os autores citam três formas significativas de Experimentos Mentais: *Reductio ad absurdum*, Contrafactuais e Condições hipotéticas (*What-Ifs*). De forma resumida, *reductio ad absurdum* é um tipo de argumento lógico derivado de uma afirmação que levada ao extremo resulta em uma consequência absurda ou ridícula, de onde se conclui que a suposição inicial deve estar errada. Contrafactual é um evento não ocorrido, mas que poderia ter acontecido; por exemplo quando um fato histórico é modificado para pensar em seus possíveis resultados, e assim analisar como determinado evento influenciou o mundo após seu acontecimento. As condições hipotéticas são próximas das contrafactuais, porém mais prospectivas, conjecturando cenários e permitindo que autores reduzam a narrativa a um enredo base para esquadriñar determinada ideia. A questão é, como aplicar estas especulações em uma linguagem de design?

But we are designers not writers. We want to build things that create similar levels of reflection and pleasure but use the language of design. How can we do this? What happens when speculations move from behind the screen or from the pages of a book to coexist in the same space as the viewer?² (DUNNE e RABY, 2013)

² tradução livre: “Mas somos designers, não escritores. Queremos construir coisas que criem níveis semelhantes de reflexão e prazer, mas que utilizem a linguagem do design. Como podemos fazer

Um problema identificado nas questões da especulação é o perigo da negação e indiferença em relação aos processos ficcionais. Como se a ficção tivesse por si só uma conotação negativa, uma vez que o “real” corresponde ao que está disponível nas lojas e no mercado; ou ainda, como se a ficção fosse desprovida de qualquer materialidade. No entanto, o trabalho de designers em geral é um trabalho de ficção em muitos aspectos — desde a criação de marcas fantasia, exposição de carros, visões de futuro, desfiles de alta-costura — que foi completamente absorvido pela indústria, impossibilitando os sonhos de novas possibilidades, principalmente aquelas que se aplicam a mudanças sociais. A especulação, para designers, poderia então funcionar como um despreendimento das indústrias e um potencializador de imaginação social, vislumbrando outras possibilidades e perspectivas de mundo.



2. NARRATIVA & PROCESSO DE COMPOSIÇÃO DE *PERSONA NON GRATA*

isso? O que acontece quando as especulações saem de trás da tela ou das páginas de um livro para coexistirem no mesmo espaço que o espectador?

2.1 PONTO DE PARTIDA: ESCOLHENDO CAMINHOS

Para seguir com o projeto e decidir os rumos a serem seguidos, foi preciso acessar e elaborar ferramentas que permitissem que os processos subjetivos e imaginativos pudessem passar por um processo criativo e um apoio metodológico; e que traduzissem de alguma forma a crítica proposta neste trabalho. Isso não quer dizer que este projeto se apoie em uma metodologia restrita, o que será explicitado adiante.

Como estudante de design, senti que boa parte dos exercícios realizados em sala ao longo da graduação, sobretudo nas disciplinas que envolviam projetos em equipe, encontravam seus obstáculos nos momentos de tomadas de decisão. Pois me parece que a ação de decidir implica em uma série de outros processos de ordem subjetiva que, para grupos de pessoas fazendo isso pela primeira vez, acabava se tornando uma espécie de jogo de imposições e improvisos.

São nesses momentos que, em geral, somos apresentadas a técnicas e ferramentas para auxiliar neste processo. Aqui, aparecem os mapas mentais, as sessões de brainstorming, canvas de proposta de valor, blueprints, jornadas de usuário, entrevistas, criação de personas, matrizes diversas, etc. Não se pretende aqui defender a ideia de que essas sejam ferramentas limitadoras, ainda que elas possam cumprir esse papel. Não pretendo aqui fazer uma análise sobre tomadas de decisão e a relação com ferramentas e técnicas de design, pois isso implicaria em estender a pesquisa para além do caminho escolhido aqui.

O mais importante neste sentido é perceber que a autonomia de decidir os métodos (e não-métodos) a serem aplicados pode ser justamente onde se encontra o potencial de um exercício de criação, imaginação, tradução, tergiversação, especulação, improvisação, projeção, ação, enfim, algo que possa ser desenhado

e projetado, e neste caso, com uma proposta crítica/reflexiva. É deste caminho que estamos falando.

Reforço, portanto, que o projeto *Persona non grata* se baseia tanto no levantamento teórico quanto na minha experiência enquanto estudante de design (já atravessado por diversas outras experiências). Para chegar até este ponto, temos uma narrativa pessoal resultante de um evento, que gerou um desejo de crítica e que, aliado a contextualização do design como um processo amplo, múltiplo e complexo, e no qual propomos um debate crítico/interseccional e uma ação especulativa (figura 1).



Figura 1. — Caminho de embasamento do projeto

Ainda que haja um ponto de partida A ("episódio chave"), ele não se encerra no ponto C (especulação), pois não se espera necessariamente uma linearidade do processo. A direção então é tomada para realizar uma crítica (ponto B) por meio dos questionamentos levantados a partir dos exercícios de imaginação dos tópicos 1.2 (como o design exerce dominação); 1.3 (como o design reforça estigmas) e 1.4 (como o design se inscreve em projetos de violência) propostos anteriormente. O "episódio chave" fornece elementos para a crítica e especulação, mas o rumo que a especulação toma é aberto, podendo inclusive agir sobre a crítica ou ao "episódio chave". Ademais, a ideia de trazer o aporte teórico iniciando-os com exercícios imaginativos não surge apenas para convidar a leitora a participar do texto e da reflexão/especulação, mas também para abrir as possibilidades do trabalho crítico e permitir falar de violências sistêmicas como projetos. O conceito de pura violência como design global trazido por Jota Mombaça situa o racismo, a transfobia e o heterossexismo, por exemplo, como projetos que implicam e são implicados pela criação de ficções de poder. Esta é uma razão da escolha de trazer para a discussão essas violências e essas ficções, considerando que elas estão inscritas em narrativas construídas com o objetivo delineado

de operar "no feitiço deste mundo e seus modos de atualização dominantes" (MOMBAÇA, 2017).

Considerando então que violências como o racismo e a transfobia são projetos, como eles se relacionam com a prática de design? Ou, como as práticas de design contribuem para a elaboração destes projetos? Como vimos anteriormente, há algumas formas para isso. Seja em aspectos mais amplos, seja em aspectos mais direcionados, como por meio de abordagens, de técnicas ou ferramentas de design. Para este trabalho, escolhi dois exemplos: o do conceito de "design centrado no usuário" e o da ferramenta de criação de personas. A escolha ocorre pois são exemplos que permitem aproximações com as questões levantadas até então, tal como: o que o design centrado no usuário tem a ver com a teoria interseccional? Sasha-Costanza Chock (2021) traz essa colocação, quando lança a pergunta "Design para o dia a dia de quem?" em referência a *O design do dia a dia* de Norman. Segundo a autora, este livro — que é uma das obras canônicas do design — pode ser repleto de "insights úteis e exemplos convincentes", ou ainda, se tratar de "um compêndio de objetos projetados que são difíceis de usar, fornecendo princípios-chave para um melhor design" mas que ignora quase que completamente, por exemplo, as dimensões de raça, classe, gênero ou deficiência de usuários em relação a como estas dimensões moldam ou limitam o acesso a *affordances*¹ dos objetos. Ou seja, este usuário a qual se propõe centrar o design é um tipo muito específico de pessoa. A teoria interseccional permite a percepção de como as relações de poder e suas interseccionalidades influenciam as abordagens e práticas de design. Quando se propõe um exercício de imaginação relacionado a um certo usuário universal, é justamente para permitir que esse usuário seja identificado e nomeado — e não parece ser nenhuma surpresa que esse usuário seja um homem, branco, cisgênero, heterossexual...

Outro elemento que se destacou foi a ferramenta de criação de personas. Por que, ou como, esta ferramenta nos provoca a identificar mecanismos de violência?

Uma primeira perspectiva aparece do lugar da experiência. Como estudante, realizei diversos projetos no curso de design em que era indicado criar personas, quando não bastasse delimitar um público-alvo. Algumas vezes esse processo envolvia pessoas reais, conversas; no entanto, não é segredo nenhum que na

maioria das vezes, essas personas eram inventadas aleatoriamente para cumprir com a agenda dos projetos. As noções de público-alvo e personas são interessante quando percebemos que elas podem ser diferentes, no sentido em que são aplicadas de forma generalizada e particular, respectivamente, mas podem agir de formas muito parecidas a depender da abordagem, sobretudo quando visam atender nichos de consumidores.

Contudo, é possível também pensar em formas em que perguntas podem ser feitas para suscitar críticas, por exemplo: 1) Qual é o público-alvo do sistema carcerário brasileiro? 2) Quais personas estão inseridas nos contextos dos presídios e no alvo da violência policial? 3) A qual público "alvo" (dica) interessa o encarceramento em massa? A teoria interseccional aqui pode possibilitar a reflexão sobre as interseccionalidades que atravessam as possíveis respostas para estas perguntas.

Outra perspectiva de experiência que apresento é que, como uma pessoa transmasculina, conheço o lugar de objeto de pesquisa e o lugar do estereótipo e do estigma. Aqui, a teoria do ponto de vista me permite alcançar uma dimensão da elaboração de personas como uma persona em potencial. Novamente, é importante frisar que não estamos considerando que criar personas para determinado projeto seja algo necessariamente ruim, mas sim qual a participação efetiva dos sujeitos nos processos criativos e qual a relevância de priorizar esta ferramenta em detrimento de outras.

Por fim, para este trabalho, interessa particularmente o desdobramento ficcional, independente do juízo de valor que se possa fazer a respeito da construção dessas ficções e sim, para pensarmos o que é, senão um exercício de ficção e especulação, a criação de personagens? E quais ficções se deseja criar...

¹ A definição do próprio Norman (2006) para *affordances* é o de um termo que se refere às "propriedades percebidas e reais de um objeto, principalmente as fundamentais que determinam de que maneira o objeto poderia ser usado"

2.2 DECISÕES: PERCORRENDO CAMINHOS

Curiosamente, o título do trabalho surgiu antes do projeto tomar um direcionamento específico. Enquanto elaborava o escopo do projeto, algumas ferramentas de design foram listadas, como pode ser visualizado no mapa mental (anexo 1), e o termo *persona non grata* apareceu como uma brincadeira, um jogo com o nome da dinâmica de criação de personas relacionada ao sentimento de deslocamento e as questões de pertencimento expostos na introdução deste trabalho. Em partes, ter um título de antemão foi um recurso para embasar tanto o texto quanto a pesquisa do relatório, bem como a elaboração do roteiro. Mas uma vez conceituado o projeto — uma produção crítica que seria criada a partir da de uma abordagem ficcional e especulativa, engatilhada pela memória de um "episódio chave" — e um título sugestivo, foi preciso decidir como seguir com o trabalho. Até então, havia o desejo de pensar uma linguagem gráfica como uma forma de apresentar a narrativa ficcional proposta. O que poderia então ser essa linguagem gráfica? Talvez o relatório pudesse ser acompanhado de elaborados infográficos. No entanto, com a abordagem ficcional delimitada, poderia se tratar de um breve conto que trouxesse as questões levantadas por meio de uma narrativa apoiada no *playground* metodológico proposto por Dunne e Raby anteriormente. De fato, os primeiros passos do projeto se deram com a ideia de elaborar um conto especulativo. Este conto então poderia ser feito de diversas formas, poderia ser diagramado em uma publicação impressa (um conto ilustrado; HQ); poderia ser uma publicação digital como um e-book, um site, um aplicativo para dispositivos móveis; poderia ser uma peça audiovisual, uma animação em 2D, em 3D, um curta. É interessante elencar essas opções para entendermos como um projeto de design pode ter múltiplos desdobramentos.

Para decidir qual das possibilidades melhor se encaixaria no escopo do projeto, optei por uma lista de prós e contras (figura 2), tendo como base uma narrativa de conto especulativo e elencando três possibilidades, a saber 1) publicação impressa; 2) publicação digital e 3) produção audiovisual.

A questão de limitações (técnicas, tecnológicas, materiais etc.) apareceram em todas as listas de contras, mas a decisão foi direcionada para uma produção audiovisual. Esta decisão se deu por considerar não só os prós relacionados às questões práticas, como a disponibilidade de um computador e conhecimento básico dos softwares para realizar o trabalho, mas pelo próprio desafio de trabalhar com algo com o qual não possuía tanta intimidade e que permitisse uma experimentação em diversos sentidos. Em minha trajetória profissional, tenho muito mais afinidade com aquilo que envolve a produção gráfica de livros impressos, projetos gráficos, fechamento de arquivos para saída, acabamentos, formatos de livro, fluxos de produção, etc. Justamente por isso, sei quanto custa uma boa impressão, papel, tiragens. A decisão de não fazer um projeto de publicação impressa foi influenciada também por não ter a oportunidade de apresentar um produto final, mesmo que um modelo ou um protótipo, pois seria algo custoso. Mesmo que o trabalho de conclusão pudesse ser apresentado apenas como projeto, ter a oportunidade de apresentar algo para além do projeto souu mais atrativo. Em relação aos formatos digitais citados tais como o e-book ou um site, pesou o fato de haver uma proximidade maior com os princípios de edição do que com programação, por exemplo, além das etapas dos processos de testagem inerentes a projetos de interação que poderiam não encaixar em um cronograma apertado.

Por fim, por que a decisão por uma videocolagem? Aqui, os aspectos técnicos foram os balizadores da decisão. Não havia conhecimento técnico suficiente para determinadas técnicas de animação, por exemplo em 3D, tampouco tempo hábil para adquiri-los. A colagem, além da escolha estética, abria a possibilidade de experimentação e de trabalhar com o insólito, com o hibridismo próprio desta técnica.

Adicionado este aos demais fatores do projeto, já temos: uma produção crítica criada a partir da de uma abordagem ficcional e especulativa, engatilhada pela memória de um "episódio chave", no formato de uma narrativa em conto e adaptada para uma produção audiovisual, cujo título é "Persona non grata".

PERSONA NON GRATA		
PRÓS E CONTRAS		
FORMATOS DE PRODUÇÃO DE FICÇÃO		
IMPRESSO	DIGITAL	AUDIOVISUAL
PRÓS		
Familiaridade com o formato e ferramentas Possibilidades de projetos gráficos diferentes dos convencionais Diversidade de opções: conto ilustrado, HQ, fanzine, livro de artista, jogos	Possibilidades de desenvolver novas técnicas Diversidade de opções: e-book, site, aplicativo, conto interativo, jogos	Possibilidades de desenvolver novas técnicas Diversidade de opções: animação, curta-metragem, <i>stop motion</i> , roscopia Adaptação de conto para roteiro Conhecimento básico de ferramentas
CONTRAS		
Custo de impressão, papel, acabamentos Apresentação apenas do projeto, sem produto final; modelo ou protótipo.	Pouco conhecimento de linguagem de programação Quantidade maior de etapas de testes com usuários e cronograma apertado	Tempo de execução de algumas tarefas pode ser maior Falta de intimidade com alguns processos

Figura 2 — Listagem de prós e contras

Para processo de decisão para a construção do conto, recorro novamente ao mapa mental (anexo 1) para tentar organizar a narrativa. Este mapa traz a situação disparadora e leva às práticas imaginativas do design crítico especulativo de Dunne e Raby. Decidi voltar ao início do projeto, pois ali havia uma narrativa pessoal e que fundamentava as perguntas levantadas para este trabalho. Pelo mapa, encontrei a possibilidade de usar a luva do "episódio chave" como tema central para ilustrar a crítica, bem como criar algo em cima da ferramenta da criação de personas já sugestionada pelo título escolhido para o projeto. Ainda assim, após identificar esses pontos, não consegui de imediato encontrar uma forma de encontrar elementos para desenvolver uma história, para tanto, utilizei da elaboração de uma espécie de jogo de cartas que pudesse servir de apoio para o desbloqueio da escrita.

Sabemos que o primeiro passo do exercício especulativo deste projeto foi encontrar um tema e adequá-lo a um formato. Antes de "fazer" uma história e criar um Mundo Ficcional, foi preciso "contar" uma história. Após escolher elementos para a construção da história: as luvas médicas citadas em sala de aula, o exercício da crítica em design e a perspectiva da ferramenta de elaboração de personas como reforço de estigmas; era preciso desenvolver uma narrativa. Decidi então elaborar cartas nas quais foram distribuídos elementos narrativos de ficção nos seguintes grupos: Cronologia, Temporalidade, Narração, Espaço e Cenário, num total de 15 cartas, sendo 3 alternativas atribuídas a cada um dos cinco grupos.

O objetivo desta distribuição era impulsionar a narrativa e criar um conto breve a partir de elementos retirados ao acaso. A atribuição das alternativas foi aleatória e o único critério de estipulação foi de que estas alternativas deveriam ser um ponto do qual se poderia derivar uma história, por exemplo: a carta sorteada para o elemento temporal da história foi a de um "futuro não muito distante". Desta forma, um atributo da narrativa foi decidido e bastava então criar uma relação com os demais. A escolha destes elementos se baseou naqueles que podem ser encontrados na estrutura em narrativas de ficção em geral, e não contou, portanto, com uma pesquisa extensa. A própria ferramenta do sorteio de cartas como uma ferramenta de *Storytelling* foi baseada em brincadeiras de infância e inspirada em jogos narrativos. Estamos tratando o termo *storytelling* como a técnica de contar histórias e criar narrativas, e também como um caminho que pode ser percorrido em práticas de design. A abordagem usada para

tomadas de decisão em design por meio de *storytelling* é um dos recursos que Ellen Lupton (2022) traz como ferramenta.

A brincadeira das cartas aleatórias resultou (figura 8) em um história para ser construída de **forma linear** em seu aspecto cronológico (figura 3), situada em um **futuro não muito distante** em seu aspecto temporal (figura 4) e contando com uma **narração onisciente** (figura 5) inserida um **aspecto espacial híbrido**, ou seja, tanto físico quanto psicológico (figura 6). Tudo isso se passando em um **cenário específico**: o próprio planeta Terra (figura 7).

CARTAS DE ELEMENTOS NARRATIVOS

CRONOLÓGICO



Figura 3 — Cartas de elementos narrativos Cronológicos: linear; não-linear; híbrido

CARTAS DE ELEMENTOS NARRATIVOS

TEMPORAL



Figura 4 — Cartas de elementos narrativos Temporais: passado longínquo; futuro não muito distante; futuro distante

CARTAS DE ELEMENTOS NARRATIVOS

NARRAÇÃO



Figura 5 — Cartas de elementos narrativos para a Narração: personagem; observador, onisciente

CARTAS DE ELEMENTOS NARRATIVOS

ESPAÇO



Figura 6 — Cartas de elementos narrativos Espaciais: físico; psicológico; híbrido

CARTAS DE ELEMENTOS NARRATIVOS

CENÁRIO



Figura 7 — Cartas de elementos narrativos de Cenário: planeta Terra; planeta distante; mundo fantástico

CARTAS DE ELEMENTOS NARRATIVOS

RESULTADO



Um conto LINEAR que passa em um FUTURO NÃO MUITO DISTANTE com uma narração ONISCIENTE em um espaço HÍBRIDO (físico e psicológico), situado no PLANETA TERRA

Figura 8 — resultado do sorteio de elementos narrativos

Para estruturar a narrativa, recorri ao arco narrativo do triângulo de Freytag que se divide em cinco partes: exposição, aumento da ação, clímax, declínio da ação, desfecho. Trata-se de uma estrutura dramática sistematizada no século XIX pelo romancista e dramaturgo alemão Gustav Freytag. O que nos interessa aqui não é seguir à risca esta estrutura, nem determinar se é válida ou não; mas poder visualizar uma dinâmica narrativa. Neste caso, ela forma uma espécie de pirâmide em que o ponto alto ocorre no meio da história. Para uma história que se pretende ser curta, o movimento proposto neste esquema pode ser aplicado sem maiores dificuldades. O arco narrativo do triângulo, ou pirâmide, de Freytag pode ser visualizado conforme o diagrama abaixo (figura 9):

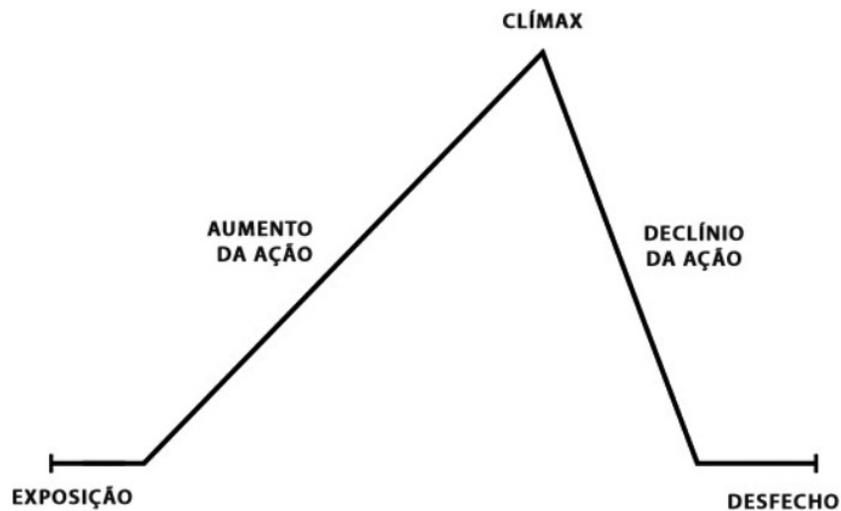


Figura 9 — Pirâmide ou Triângulo de Freytag (LUPTON, 2022)

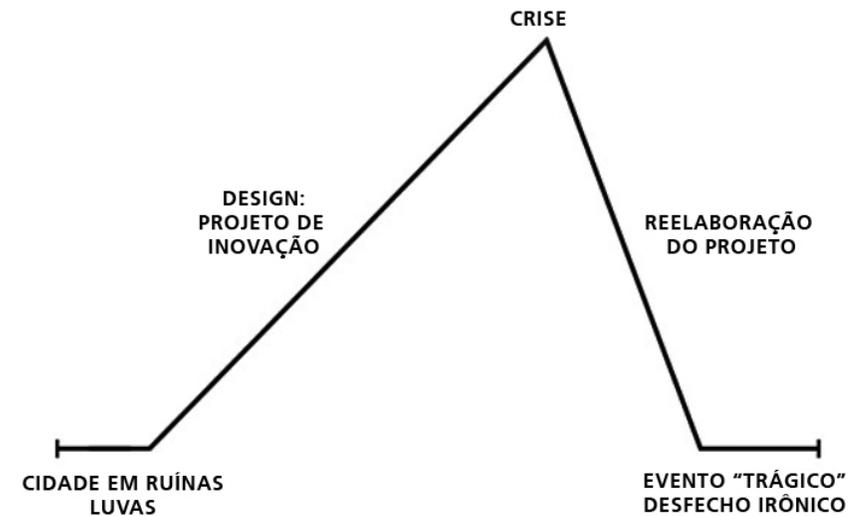


Figura 10 — Adaptação do triângulo de Freytag para o arco narrativo de *Persona non grata*

Este gráfico auxilia na visualização da estrutura do texto, e ainda que uma narrativa possa ser interpretada de maneiras distintas; o arco narrativo, em geral, pode seguir a apresentação da situação na base, ascendendo para o ponto alto de crise, e descendendo até o desfecho (figura 10). O texto de *Persona non grata* foi construído aliando um processo subjetivo de escrita ao caminho objetivo da estrutura narrativa, podendo ser resumido da seguinte forma: um conto de ficção especulativa situado em um cenário distópico no centro do Rio de Janeiro, no qual as luvas são vestimentas que tornaram-se símbolos de poder e status, ao mesmo tempo em que são importantes ferramentas de coleta e processamento de big data. Elas são usadas para coletar dados pessoais dos indivíduos para fornecê-las a governos e grande corporações. Isto porque, nesta realidade, todas as pessoas são forçadas a usar trajes de proteção química, cobrindo os corpos por completo, levando a sociedade a buscar outras formas de diferenciar os indivíduos. Um time de designers de uma grande corporação busca inovar o apelo das luvas para a população, tornando-as elementos menos opressores e mais acessíveis, permitindo assim que os governos mantenham o controle por meio dos dados e as corporações, os lucros. Para garantir bons resultados, os designers se valem dos frutos do processamento de dados para criar personas super estereotipadas — para auxiliar no desenvolvimento do projeto — apelidadas de

“hiperpersonas”, que configuram os nichos de consumidores ideais. No entanto, a coleta massiva de dados resulta em um *bug* no sistema que acaba se convertendo em uma hiperpersona demasiado complexa e que gera uma enxurrada de informações para serem processadas, impossibilitando a manutenção dos lucros. A corporação enfrenta um dilema ético ao tentar conciliar interesses comerciais e eliminar o problema criado, que antes era altamente lucrativo. A história culmina na proposta da “metapersona” como solução, mas, ironicamente, no momento de iniciar este novo processo e trabalhar na proposta salvadora, a inspiração dos designers se esgota, por meio de um evento “trágico”, deixando o futuro em aberto, sem soluções miraculosas.

Como proposta de design especulativo, o conto busca, por meio de um tom irônico e distópico, abordar temas como controle social, ética na tecnologia e as consequências da manipulação de dados, criando uma realidade onde seus resultados se tornam imprevisíveis. Esta narrativa foi pensada em uma linguagem voltada para designers, com provocações voltadas para as pessoas envolvidas com suas práticas e ferramentas, porém não de maneira exclusiva.

2.3 CONTO: PERSONA NON GRATA

CENTRO DO RIO DE JANEIRO, data incerta. A contagem do tempo deixou de ser um costume, as horas como medida passaram a ser irrelevantes — ainda que o tempo nunca deixe de correr e a lembrança de como as coisas costumavam ser siga habitando a memória de alguns. A questão é que, já não sabemos quanto tempo passou e assim, bem diante de nossas incertezas, a cidade erguia-se revelando uma paisagem desoladora. Embora suas ruas, outrora em algum lugar de nossas recordações parecessem repletas de vida, encontravam-se agora em ruínas, envolvidas por uma névoa cinzenta que parecia abraçar os destroços. Forças policiais controlavam as entradas estratégicas das vias, ostentando pesado armamento e postura atenta para monitorar toda movimentação no entorno. Tanto civis quanto militares levavam trajes de proteção química, macacões de segurança que providenciavam uma cobertura total dos corpos, a ponto de ser impossível distinguir as pessoas, a não ser pelo tipo de roupa e equipamentos de proteção que trajavam. As luvas eram símbolos explícitos da posição social das pessoas no mundo, identificadas por seu material e estilo, e algumas por determinadas insígnias. Ora, diante de tanta gente coberta da cabeça aos pés, era preciso uma tática eficiente para identificar os sujeitos transitando ocultos nesse intrincado jogo de sombras.

As luvas transcendiam sua função utilitária e assumiam uma nova faceta: tornavam-se objetos cobiçados e representações de poder. Não apenas aludiam ao status, mas algumas também abrigavam em seu cerne uma capacidade nefasta de capturar informações valiosas. Em meio à crise inigualável que assolava a oferta de commodities como o látex e o petróleo, as luvas médicas disparavam em seus preços e eram objeto de desejo para muito além da suposta proteção contra doenças. Mas havia ainda um detalhe nas luvas capazes de gerar temor e fascínio, pois aquelas dotadas de um emblema oficial ostentavam um poder oculto: um dispositivo de inteligência artificial com a capacidade potente de processamento de big data pela captura de dados pessoais. Por meio dessa insidiosa coleta de informações, os indivíduos eram subjugados a uma vigilância incessante, com determinadas populações e comunidades mantidas sob rígido

controle. Entretanto, somente uma ínfima minoria possuía o privilégio de identificar e se apossar dessas informações...

No epicentro da metrópole arruinada, uma equipe de especialistas reunia-se em um suntuoso edifício corporativo, seu propósito era conceber uma nova luva, com a finalidade de estimular o anseio por status que ardia no coração das pessoas, uma vez que as luvas eram um sinal de supremacia, pois seu uso era difundido entre aqueles que ocupavam lugares de destaque na sociedade — seja por poder aquisitivo, governamental ou por ocupações tradicionalmente valorizadas, como médicas e jurídicas. A aquisição de luvas exigia um grande dispêndio financeiro, e muitas pessoas desejosas de ascensão, improvisavam luvas caseiras com materiais diversos, ou adquiriam modelos do mercado clandestino.

Na dinâmica para alavancar o projeto, a equipe imergiu em uma tarefa incansável e envolveu em uma miríade de ferramentas: o turbilhão de ideias do *brainstorming*; as jornadas e trilhas que mapeavam os passos singulares de cada pessoa envolvida ou idealizada pelo grupo além de muitos painéis prontos para receber anotações e esquemas para soluções inovadoras. Guiado por tantas ferramentas, esquemas iterativos e análise de big data, o time criou uma série de personas exponenciais, refletindo uma diversidade de perfis e necessidades entranhados na sociedade. Pensaram em luvas arquitetadas para serem extensões de corpos amputados, que protegessem as frágeis mãos de crianças ou ainda que se adequassem aos dedos enrugados dos idosos e o que mais considerassem como uma peça no catálogo de clientes em potencial. Foram criadas as hiper-personas, nichos de consumidores altamente estereotipados baseados nos resultados dos processamentos de dados pessoais, generalizados de acordo com critérios como classe, raça, gênero, idade. E, como se houvessem descoberto a grande mina do duplo diamante, encontraram uma solução derradeira: incumbir as próprias pessoas de vestir essas luvas, como se fossem mantos de poder e assim transmitindo, de forma intrínseca e automática, os fragmentos viscerais de suas existências em linguagem algorítmica. Dessa maneira, eliminaram a necessidade de intermediários e agentes externos, tecendo uma teia cibernética capaz de absorver os dados mais íntimos e essenciais. Até mesmo soluções para manter o lugar de poder e exclusividade entre aqueles que já possuíam luvas foram traçadas, com produtos de alto custo e capital simbólico para os ricos, ao passo que popularizaram entre todas camadas da sociedade, com a produção de luvas dos mais diversos tipos e preços. Uma trama orquestrada tão somente para

salvaguardar os lucros das corporações e perpetrar a coleta enviesada de dados através de sua nova patente de inteligência artificial.

O projeto revelou-se triunfal, à medida que as luvas se transformaram em objetos de desejo e consumo frenético. Contudo, seus alicerces começaram a tremer quando as políticas de dados e a inteligência artificial colidiram em interesses antagônicos, pois das entranhas do banco de dados emergiu uma persona que transcendeu os limites do imaginário, ganhando vida própria e questionando seus criadores. Esta persona era um complexo conjunto de dados, com muitas camadas de desejos, contradições, dores e identidades que já não se bastava ao ser enquadrada em determinado grupo social isoladamente. Cada categoria criava novas intersecções com outras, gerando outras personas por partição, em uma combinação infinita de dados incitando um grande caos tanto nos computadores quanto nos corredores da corporação. As personas estavam fora do controle, e não havia propósito comercial viável em criar luvas para coletar e produzir mais dados e assim, a equipe se viu frente a um desafio sem precedentes.

A crise se desdobrava em toda a sua complexidade: o prazo era urgente e a corporação necessitava conter a revolta das personas e manter seus lucros, ao mesmo tempo em que buscava uma redenção perante os usuários das luvas, que as desejavam cada vez mais e demandavam por modelos que atendessem às suas supostas necessidades, alimentadas por aquelas surgidas por meio dos dados fornecidos pelas luvas já comercializadas e retroalimentadas pela gestão de big data.

Reunidos em uma grande mesa e buscando soluções, a equipe de especialistas lançou mão novamente de suas ferramentas de design e inovação. Esboços meticulosos e protótipos imponentes foram criados, experimentados e refinados, enquanto as jornadas emocionais serviam como guias no labirinto das experiências humanas projetadas pela equipe, na esperança de encontrar um caminho que conciliasse os interesses da corporação e silenciase o barulho das personas. Era necessário reinventar as luvas e a marca, além de atender às demandas tanto de seu público usuário de fato, quanto do público de personas que já não conseguiam eliminar de seus sistemas.

No centro da sala de reuniões, uma grande lousa — com diversas anotações, setas, post-its e painéis semânticos — exibia a palavra “metapersona”, escrita com letras imensas. Tratava-se do projeto de uma entidade transcendente que desafiasse quaisquer fronteiras de identidade real ou virtual e que gerasse lucros e não questionamentos. No momento em que começaria o planejamento estra-

técnico de seu desenvolvimento, o estoque de post-its, o grande repositório de ideias e anotações, esgotou-se. Era como se a própria inspiração tivesse chegado ao fim, deixando os designers imersos em um silêncio desconcertante...

Era o fim...

2.4 VIDEOCOLAGEM

O processo de escrita do conto aliou um esquema de estruturação a uma elaboração criativa subjetiva do conteúdo. Houve primeiramente um resultado inicial de validação, no qual o conto criado pareceu cumprir com a proposta de gerar reflexões. Com esta primeira etapa concluída, passamos para a construção da videocolagem onde novas necessidades surgiram: a adaptação do texto para um roteiro audiovisual, estipular linguagens e estética, tipo de edição de imagens e montagem, escolha de tipografia, storyboard, narração, trilha sonora, entre outros. A versão final da videocolagem pode ser visualizada pelo link: <https://youtu.be/pL53iWrIpFw>

Validação

A validação do texto foi realizada a partir da leitura de três pessoas diferentes. O critério de seleção de espectadores foi escolhido a partir da proximidade com a escrita especulativa. Dentre as três pessoas consultadas, uma está ligada ao universo profissional do design, uma não está ligada ao universo profissional do design e a terceira está ligada ao universo editorial, especificamente no que se refere a edição de textos. O texto foi entregue para leitura, e o feedback foi realizado espontaneamente a partir do método de listagem livre (*free listing*). O feedback das pessoas leitoras teve dois propósitos: 1) verificar a coerência e coesão do texto e 2) validar o princípio de que o texto gera reflexões críticas sobre design.

Em ambos os sentidos, o retorno foi satisfatório. A narrativa, mesmo que voltada para um público específico, foi bem recebida. Como esperado, a pessoa já envolvida com o universo do design teve uma compreensão maior de todo o contexto que se desenvolve no segundo ato do conto. No entanto, todas foram capazes de compreender o tom do texto, a história que se desenvolve e que a partir do segundo ato, ele trata de questões pontuais do campo do design.

Sendo a listagem livre, houve algumas questões específicas e procedentes sobre estilo e ritmo do texto — uma das leitoras comentou, por exemplo, que a dinâmica do conto é um pouco acelerada, há uma quantidade grande de informações e que poderia ser interessante desacelerar um pouco, fazer uma narrativa “um pouco menos agressiva, mas ainda assim ácida”. Outro comentário pertinente e semelhante foi de que o conto poderia ser mais longo para ambientar

melhor as situações expostas. Decidi, neste momento, não alterar o texto do conto por questões práticas do andamento do projeto, e também porque os critérios principais que buscava foram contemplados. Isto não implica no fato de que o texto não possa ser reelaborado e reescrito em outra ocasião, atendendo aos pontos levantados pelas pessoas leitoras. Em realidade, este seria o procedimento ideal, dado o caráter iterativo de muitos processos em design — visto que a atividade de escrita aqui está contida neste processo.

Entre os critérios atendidos na validação, no que diz respeito a suscitar reflexões, alguns questionamentos possibilitam desdobramentos e intervenções interessantes na narrativa, justamente no campo da especulação: por que as pessoas usavam trajes de proteção? Como as luvas coletam os dados? Como funciona a metapersona? Deixar estas perguntas em aberto sem que se formem buracos na narrativa é um desafio a ser considerado. O intuito é que a própria pessoa ao ler o texto busque imaginar as respostas possíveis para estas perguntas. Já outros questionamentos listados no feedback da leitura, foram aqueles concernentes a inteligibilidade do texto e que direcionam para pontos de melhora, por exemplo, explicar o processo de criação de personas e sua relevância para o projeto.

Roteiro

Para a adaptação do conto para uma linguagem mais dinâmica que se adequasse a uma composição audiovisual, o enredo foi dividido em três atos, a saber: 1. Luvas (exposição), 2. Isto é *design thinking!* (processo), 3. persona non grata (desfecho). Como se trata de um experimento, boa parte do vídeo só tomou forma no processo da montagem, o guia principal para a edição final foi a narração, que determinou o tempo e os cortes das cenas, ou seja, o roteiro esteve contido na próprio texto narrativo. A princípio houve um esboço de storyboard (figuras 11 e 12) para planejar visualmente o arco da narrativa e divisão entre os atos, no entanto, o processo de colagem e edição de imagens tornou-se prioridade no cronograma do projeto, o que propiciou diversos improvisos experimentais ao longo da montagem. A separação da narração em três atos foi, portanto, o que definiu a forma de como a história seria contada, seguindo a estrutura da narrativa do conto. A maioria dos movimentos de zoom e transições, além dos cortes de edição, surgiram de forma experimental durante a montagem do vídeo final. O texto final do roteiro da narração do vídeo em três atos segue abaixo:

ATO 1 — AS LUVAS

Boas-vindas a um mundo onde já não se conta o tempo e a cidade está mergulhada na desolação. Ruas antes vibrantes agora estão em ruínas. Devido as condições cada vez mais precárias de vida no planeta, o uso de trajes de proteção química é imposto a população de todos os lugares, seja por parte de civis ou militares. E de todos os elementos do traje, as luvas desempenham papel estarrecedor: são elas que definem o lugar que cada pessoa ocupa no mundo.

Uma vez que é impossível distinguir as pessoas com os corpos totalmente cobertos, as luvas passam a ser uma estratégia não apenas para proteção, elas carregam símbolos de identificação social, status, poder e vigilância. Mas são apenas algumas delas - dotadas de um emblema oficial - que ocultam um segredo perigoso: um dispositivo de inteligência artificial com a capacidade nefasta de, sem que ninguém perceba, coletar informações pessoais. Seja através de abordagens policiais ou protocolos de segurança em escolas, hospitais, postos de identificação civil, bancos e até mesmo em visitas domiciliares. Basta que um agente identificado pelo emblema se aproxime e estenda a palma da mão diante de uma pessoa. Esta operação oculta uma tecnologia misteriosa e eficiente de processamento de big data e que possibilita tanto o acesso à identidade civil das pessoas, quanto as suas preferências e tendências de consumo, potencializando um sugestionamento algorítmico preciso ao mesmo tempo em que produz recursos para o controle governamental sobre determinados grupos sociais e também proporciona ao mercado informações valiosas sobre os hábitos de consumidores.

ATO 2 — ISTO É DESIGN THINKING!

É no coração desse cenário decadente que uma equipe de especialistas conspira para criar algo inovador. Um produto que não fosse tão intimidador como as luvas coletoras de dados, e que funcionasse também como um artefato que pudesse suprir o desejo popular por status. No planejamento do projeto, o time de designers abraça apaixonadamente a tarefa de encontrar uma solução, uma salvação, um remédio para todos males do mundo e lança mão de todas as ferramentas e técnicas disponíveis incluindo uma minuciosa tarefa de elaboração de personas. Muita energia do

grupo foi dedicada em criar estas representações fictícias de clientes, com personalidades próprias, vontades e limitações. Tal recurso só tornou-se possível com a quantidade imensa de dados coletados previamente pelas luvas oficiais. As personas criadas pela equipe eram totalmente estereotipadas, uma vez que eram baseadas no cruzamento de informações genéricas e algumas aleatoriamente inventadas por ferramentas generativas de inteligência artificial. Suas personalidades eram tão exageradas que foram apelidadas pela equipe de “Hiper-personas”. No entanto, elas cumpriam um papel importante ao serem projetadas como consumidores reais, atendendo a nichos de mercado, reforçando os estereótipos e possibilitando a inserção de um mínimo produto viável que se mostrou uma novidade bombástica, ora vejam só... luvas!

Os designers chegaram a conclusão de que o melhor a ser feito era fazer com que as pessoas vestissem luvas elas mesmas capazes de capturar os dados de cada uma. Assim, poderiam ofertar uma variedade de modelos por meio de uma marcaque fosse desejada.

Para aquela parcela da população impossibilitada de adquirir luvas, ainda haveria agentes externos autorizados para a coleta de informações, mas era certo de que o novo produto seria um sucesso absoluto e todos fariam de tudo para conseguir adquirir o seu almejado par de luvas.

Dito e feito! O projeto é um verdadeiro triunfo. A produção e o consumo de luvas se alastra pela sociedade tal qual crescem as montanhas de lixo, se intensificam as variações climáticas e as mutações de vírus, bactérias e seres microscópicos misteriosos que não param de surgir e se espalhar pelo planeta...

ATO 3 — PERSONA NON GRATA

De um lugar tão insuspeito como a base de dados das hiper-personas, emerge um espectro insubmisso: formado por uma série de personalidades complexas, múltiplas, interconectadas, incontroláveis. Um bug no gerador de personas ligou os conjuntos de estereótipos e pressuposições a todos os demais dados coletados, gerando quantidades cada vez maiores de informações para além de qualquer capacidade de processamento, impactando nos resultados do projeto. Não há vazão, apenas dados, dados e mais dados. As hiper-personas não configuram mais um alvo preciso para os

marketeiros, há um caos no gerenciamento de algoritmos, a própria computação não dá conta dos cálculos imediatos. É convocada uma reunião de crise e emergência, desta vez para encontrar uma solução para a solução anterior para o problema... que era qual mesmo? Bom, de qualquer forma, o desafio torna-se ainda mais complicado. O prazo é apertado, há uma insurreição de dados, a produção das luvas está desalinhada com as novas necessidades de mercado criadas pelos próprios usuários sugeridos pelos dados fornecidos. Como conter a crise, a enxurrada de informações e ainda manter os lucros, bater e dobrar a meta? É preciso encontrar uma solução que satisfaça os usuários e silencie o tumulto de big data. Nos ânimos aflorados da reunião, em um insight valioso, a palavra “metapersona” surge como a resposta. Meta persona é a hiperpersona contida, uma entidade que produz lucros sem piedade e sem perguntas, retroalimentada por dados e códigos gerados por si mesma e que não se expandem, a partir apenas de sugestões definidas e limitadas pelos mesmos algoritmos. Eureka! A equipe determinada se entrega de corpo e alma ao projeto mas então, o pior, o inimaginável, o pior pesadelo que um grupo de designers pode ter acontece... o estoque de post-its se esgota.

A inspiração desaparece, deixando os designers imersos em um silêncio perturbador. É o fim...

Esboço de *storyboard* para organização visual do projeto

PERSONA NON GRATA - ATO 1

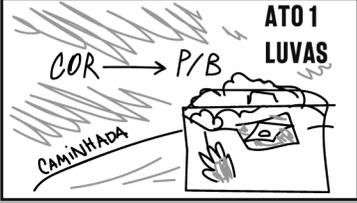
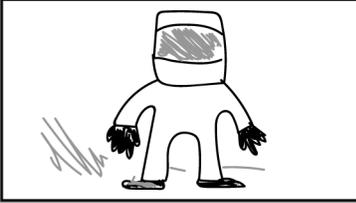
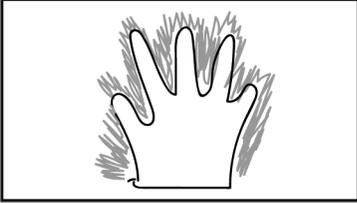
	
<p>TELA DE ABERTURA Apresentação do título Fundo preto Tipografia + efeito glitch</p>	<p>ABERTURA ATO 1 vídeo da caminhada em cor Transição para PB Tipografia + efeito glitch</p>
	
<p>Apresentação da cidade com vista aérea Início da narração</p>	<p>Diversos cortes de cenas na cidade Destroços, desolação</p>
	
<p>Apresentação de civis, militares e os trajes de proteção</p>	<p>Apresentação das luvas</p>

Figura 11 — Esboço para storyboard

Esboço de *storyboard* para organização visual do projeto

PERSONA NON GRATA - ATO 1

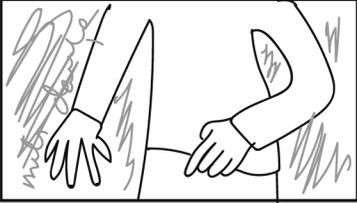
	
<p>Cenas diversas de luvas 1 - lavando louça Zoom para aparecer somente a luva e a louça</p>	<p>Cenas diversas de luvas 2 - solda Zoom para aparecer somente a luva e a máscara de solda</p>
	
<p>Cenas diversas de luvas 3 - reciclagem Lettering + glitch + palavra chave</p>	<p>Imagens animadas que simulem imagens de computador e processamento de dados</p>
	
<p>Pessoa dançando alegremente em contraste com a tensão provocada pela trilha Zoom nas luvas</p>	<p>Imagens que causem algum tipo de desconforto, como as de mãos tocando uma cortina de plástico. Zoom nas mãos.</p>

Figura 12 — Esboço para storyboard

Narração e som

Escolhi a narração em voz over em função do atributo de uma narração onisciente determinada para o texto.

A gravação da voz foi realizada em casa, por mim, pelo telefone celular. Isto fez com que diversos ruídos ambientes acabassem aparecendo junto à leitura do texto. Neste caso, a opção de manter os ruídos, até mesmo por não dominar ferramentas de captação e edição de áudio também direcionou a edição das imagens, em que recursos como pixelização, adição de ruído e glitch foram aplicados.

A decisão de utilizar uma trilha sonora de fundo foi pensada para criar desconforto, por isso foi utilizada uma trilha em looping, encontrada através de uma busca na plataforma Opensound. O intuito foi criar um ambiente desolador, obsessivo, ansioso, intrigante e incômodo.

Alguns ruídos digitais também foram utilizados, por exemplo no título de abertura. Esses sons foram retirados da biblioteca virtual de sons Freesound.

O intuito inicial era também usar um modulador de voz para a narração, mas não encontrei, na época da realização do projeto, nenhum recurso gratuito que trouxesse resultados com certa qualidade.

Decisões estéticas

Acerca das decisões estéticas tomadas no decorrer do projeto de videocolagem, todas as imagens tiveram alterações na saturação, fazendo com que o resultado final seja uma peça de vídeo em preto e branco. Apenas alguns elementos que possuem um destaque específico em algumas cenas aparecem em cor, em outras com ruídos estilo *glitch* (anexos 2, 3, 4)

A escolha pelas imagens em preto e branco foi uma solução para criar uma padronização das imagens, pois muitas foram retiradas de bancos de imagens gratuitos da internet e cada uma possuía características diferentes. Podemos comparar a imagem em cor com o resultado em preto e branco para entendermos como esta edição influenciou no aspecto final do vídeo (anexo 5 e 6).

As imagens de aberturas dos capítulos foram realizadas com a câmera do telefone celular. Essas imagens consistem em uma caminhada, em que filmo o chão de onde passo. Escolhi filmar cenas que para mim poderiam facilmente serem usadas em cenários distópicos, como a bandeira do Brasil jogada em uma caçamba de entulhos, o lixo espalhado na rua, viaturas policiais (anexos 7, 8 e 9). Optei por deixar essas imagens em cores para que marcassem não só a transição

entre os atos, mas também que pudessem, de alguma forma sinalizar as aproximações da realidade em que nos inserimos com as narrativas distópicas.

A escolha do *lettering* do título (figura 13), aberturas de capítulo e das palavras que aparecem ao longo do vídeo foi feita buscando algo que pudesse compor com as imagens, ao mesmo tempo em que pudesse gerar um contraste. Uma fonte sem serifa, de caixa alta, um tanto descontraída, ao mesmo tempo que impactante por conta de seu peso. Escolhi usá-la na cor branca, aplicando efeitos de glitch com os canais RGB (anexos 2, 6, 7, 8 e 10) para criar uma distorção que acompanhasse o ritmo da narrativa.

**ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
0123456789
\$?&%@!#*+=**

Figura 13 – Fonte Bartender SemiCondensed Sans

Uma referência usada foi a minissérie *Black Mirror* (2023), tanto por recorrer ao elemento comum da sequência de abertura com ruído e tipografia distorcida (anexo 11), quanto pela premissa de abordar questões do uso da tecnologia com consequências que podem ser bastante desagradáveis. Há um episódio específico, *A Joan é péssima* (*Joan is Awful*), em que a personagem principal descobre que sua vida está sendo simultaneamente retratada por um serviço de streaming, em um drama estrelado pela atriz Salma Hayek. Além do interessante recurso da metalinguagem, recorrente na série, o episódio provoca uma reflexão sobre o uso descomedido de dados de usuários.

Já uma referência acidental foi o documentário *Ilha das Flores*, curta de 1989 que conta o percurso do tomate, saindo do campo até chegar ao aterro sanitário. Ao longo da montagem, lembrei deste filme diversas vezes porque de certa forma algumas imagens me ativaram a memória dele. Havia já muitos anos que o assisti, o que fez com que o curta não acabasse sendo uma referência direta de início, mas que se fez presente não só pela escolha de alguns elementos estéticos

aos quais recorri, como imagens de lixo; da narração em voz over e também uma linguagem de jornada, onde há um caminho visual sendo percorrido.

Na primeira de todas as etapas para dar início a uma elaboração de peça audiovisual, foi feita uma pesquisa de quais tipos de imagem serviriam para compor o vídeo. Com os elementos narrativos em mente, busquei por imagens distópicas e que aludissem ao mundo criado na história contada (anexo 12 e 13). O exercício de ficção especulativa aqui tomou corpo ao buscar imagens atuais, de eventos contemporâneos e tentar transportá-las para uma realidade diferente (talvez nem tão diferente assim).

Imagens

Muitas imagens, como as de construções em ruínas e algumas de trajes de proteção química foram disponibilizadas gratuitamente em bancos de imagens online, como o Unsplash. Todas as imagens foram editadas para dar o tom estético de videocolagem escolhido para o vídeo.

Outra escolha importante foi o zoom nas imagens (anexos 5, 6 e 14). Algumas possuíam marcas d'água que destoavam no andamento do vídeo (anexos 5 e 21), ou então, por serem imagens aleatórias, possuíam elementos que não condiziam necessariamente com o ambiente distópico da narrativa (anexo 5). Em relação aos vídeos, alguns foram documentados de caminhadas cotidianas, gravadas pelo celular e usadas nas cenas de abertura (anexos 7, 8 e 9). Outros vídeos foram retirados de bancos gratuitos, como Videezy e Pexels, exceto o vídeo que retrata uma caminhada noturna pelo centro do Rio de Janeiro, que foi retirado do canal do YouTube MadrugadaRJ.

O uso de frames muito rápidos, como por exemplo os que aparecem no início do ato 2 (anexo 15), são usados como um elemento disruptivo da narrativa, com referências a mensagens subliminares.

A história menciona um emblema que identifica os oficiais que, antes das novas luvas, faziam a coleta de dados das pessoas. Foi elaborado um elemento gráfico (figura 14) que fizesse referência a uma iconografia que estivesse presente na história. Por isso, a junção da imagem de uma mão — e portanto, uma referência às luvas — com elementos presentes das insígnias de graduação militar.

O emblema foi uma experimentação que surgiu logo no início da edição das imagens, como uma tentativa de fazer imagens em vetor, que acabaram sendo descartadas no processo. No entanto, em algumas ocasiões (anexo 16), o emble-

ma foi inserido para fazer uma alusão a imagens institucionais que pudessem estar contidas dentro da história.



Figura 14 — Emblema das luvas

Para este projeto, decidi experimentar também com algumas ferramentas generativas de inteligência artificial em versão gratuita, como a Invideo e a Gen2 para vídeos e a Gencraft, para imagens estáticas. A escolha do uso de tecnologias generativas de imagens se deu pela possibilidade de criar cenários que já estavam descritos pelo conto *Persona non grata*, e que poderiam ser aproveitados como prompts de comando. No entanto, o resultado de algumas dessas imagens geradas por inteligência artificial, sobretudo aquelas em que se tentou gerar imagens de mãos e luvas, e anatomia humana em geral (esta última mais para imagens em movimento), não foram satisfatórios (anexos 17 e 18). As ferramentas de geração de imagem foram eficientes em compor alguns cenários (anexos 19, 20 e 21), mas não em sua totalidade.

Limitações do projeto

No decorrer do projeto, alguns obstáculos surgidos obrigaram a uma nova tomada de rumos. Reconhecer as limitações no processo foi um fator importante para a conclusão da edição do vídeo.

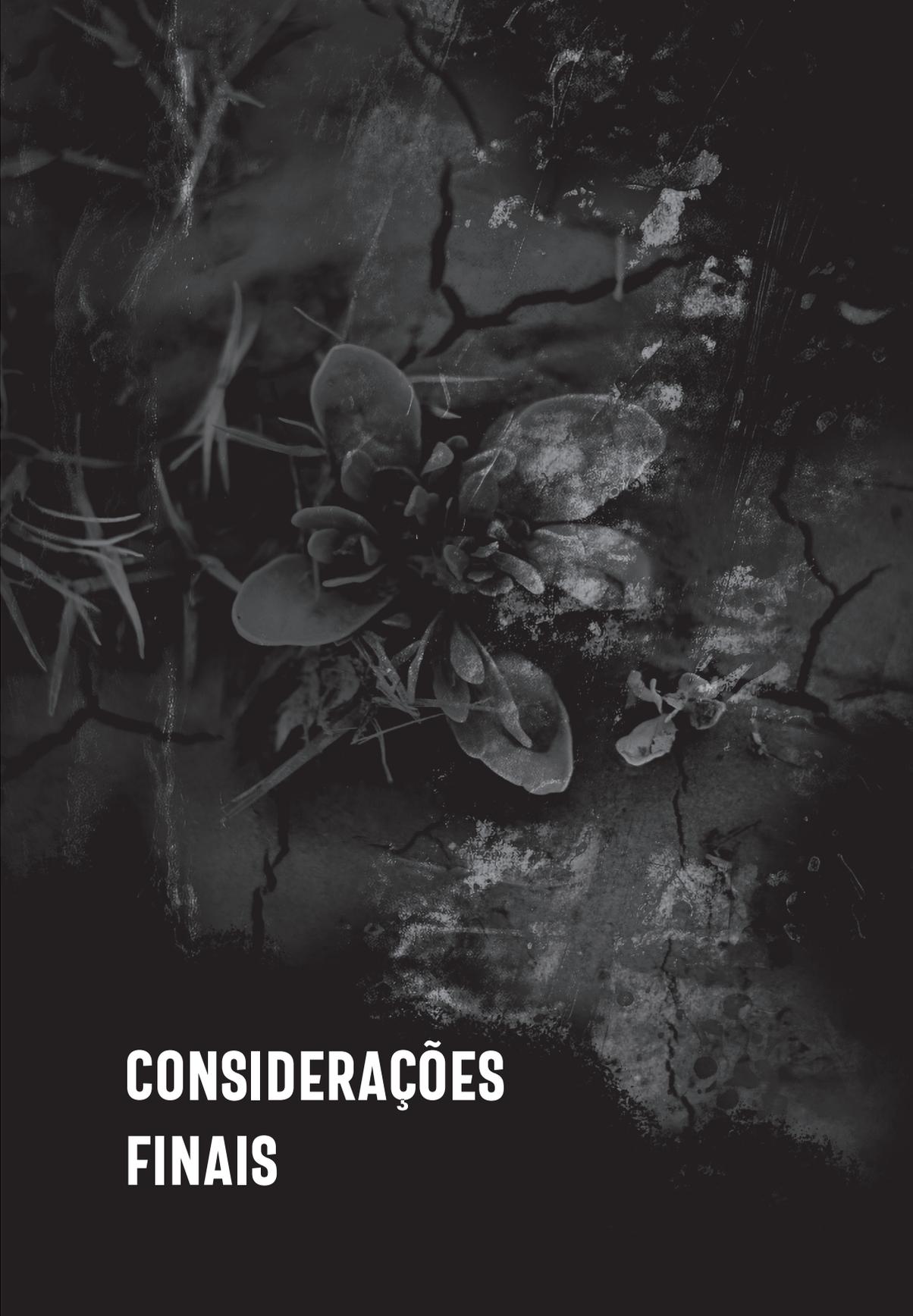
Havia, por exemplo, boa parte das colagens sendo trabalhadas com animações no software Adobe AfterEffects. O próprio emblema mencionado anteriormente seria um elemento animado, a princípio. Algumas imagens, como a Central do Brasil e helicópteros com jogos de câmera (anexos 22 e 23) também estavam planejados, assim como uma animação dos ponteiros do relógio da

Central (anexos 24 e 25), mas essas cenas foram descartadas, pois as animações e efeitos contidos nelas já não permitiam ser renderizadas propriamente.

Durante o processo, a placa gráfica do computador que estava usando para a edição da videocolagem parou de funcionar corretamente. Esse imprevisto reduziu por completo o recurso das animações pretendidas e fez com que o vídeo precisasse de outros recursos animados e de edição. Havia um planejamento e um objetivo e mesmo assim, quando a realidade se impôs, foi preciso delimitar e refazer o escopo do projeto para que ele pudesse ser concluído.

Uma vez identificadas as limitações — listo: placa de vídeo irregular, falta de recursos para resolver o problema imediatamente, prazos —, quais os parâmetros a serem considerados? O primeiro é que a edição seria feita da forma mais simples possível, com cortes secos. As animações passaram a se concentrar na tipografia, com a aplicação do *glitch* por meio da edição dos canais de cor e na aplicação de alguns efeitos, o mínimo possível, que tivessem essa característica de ruído e distorção (anexos 2, 10 e 15). Desta forma, os riscos de ter um trabalho que não pudesse ser exportado corretamente diminuíram consideravelmente.

O vídeo foi editado no software Adobe PremierePro, com resolução 1080p, um formato padrão de vídeo HD, e exportado no formato MP4. Esta escolha foi feita pensando na qualidade final da imagem, mas que também permitisse fazer o *upload* para plataformas de *streaming*, como o YouTube. Foram consideradas também as questões pertinentes a codificação e renderização apontadas acima, pois o formato MP4 permitiu gerar arquivos um pouco menores do que se fossem gerados, por exemplo, no formato AVI, e mesmo assim mantendo a qualidade esperada do produto final.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

NO INÍCIO deste trabalho, recorri a uma experiência ruim em sala de aula. Para fechar, retomo uma outra experiência, desta vez agradável, também no primeiro ano do curso de design na Esdi, na disciplina de prototipação em que o exercício era trabalhar com a prototipagem de um dispositivo de teletransporte. Além das questões de aprendizado e desenvolvimento técnico nas questões de design e introdução aos conceitos de UX/UI, o caráter imaginativo da atividade permitiu expandir e experimentar com aquilo que habitava o campo do impossível. Quando decidi pensar em trabalhar com especulação em design, o exemplo do teletransporte me veio várias vezes em mente. Pois além do exercício lúdico, havia algo que permitia insistir na possibilidade, afinal quem nunca desejou se teletransportar pelo menos uma vez na vida? No meu percurso diário casa-esdi-trabalho-casa, a vontade de poder acessar uma tecnologia dessas foi uma constante. Não interessa aqui a real materialização desta possibilidade, até porque, entrar em um transporte lotado permite sentir muitas vezes que leis da física já estejam sendo desafiadas: quando dois, três, quatro corpos são levados a ocupar o lugar de um só dentro de ônibus, trens e metrô. Talvez não estejamos aqui para viver esse momento do advento do teletransporte (bom, nunca se sabe, pois até certa idade achei que as videoconferências instantâneas eram possíveis apenas nas obras de ficção...), mas até lá, são tantas outras perspectivas que apenas o ato de se pensar em teletransporte proporciona, por exemplo: direito à cidade, à mobilidade e acessibilidade. Começamos por especular...

Em relação aos levantamentos teóricos e críticos, estes só foram possíveis a partir do trabalho colaborativo, sejam nas sessões de orientação do projeto de graduação, sejam nos demais encontros que se formaram, seja nos processos diretos de validação e revisão do vídeo e do texto, quanto no processo coletivo e criativo por meio de trocas, revisões, ideias, intervenções, conselhos, críticas, inspirações, conversas, apoio e quebras no espaço-tempo. Cito alguns nomes

que compuseram esse e tantos espaços de troca: Angela Donini, Ani Ganzala, Bruno Pinheiro, Carolina Neves Raphael, Cintia Guedes, Fabi Barreto, Flávia Viana, Gatinha, Jon Nunes, Jota Mombaça, Lorena Braga, Luísa Tapajós, Musa Michelle Mattiuzzi, Monique Cruz, Natana Magalhães, Natane Santos, Sara Elton Panamby, Sofi Repolês, Tatiana Nascimento, Walla Capelobo.

Decidi chamar o projeto de “experiência” em design para além de um “experimento” em design, por diversos motivos. Primeiro, porque ele só foi possível a partir da minha experiência como estudante, e o trabalho experimental do vídeo e da escrita só pode acontecer a partir daquilo que foi vivido até chegar aqui. Este projeto foi realizado inscrito em um lugar específico e o levantamento de escritas majoritariamente de autoras negras, trans, não binárias, sexo dissidentes foi uma escolha consciente tanto pelo tipo de conteúdo produzido quanto pelo apelo as teorias do ponto de vista, e o quanto isto pode ser relevante para a pesquisa em design, independente do seu caráter especulativo ou ficcional proposto neste trabalho, sobretudo, se levarmos em consideração que o corpo docente do curso de design da Esdi é formado exclusivamente por professores e professoras brancos, ao menos até o momento em que se escreve este projeto, então temos também um panorama que contribui na manutenção do referencial teórico branco e excludente ao reunir sua bibliografia base e referências (FRANÇA e CARVALHO, 2022). Portanto, aliar o conhecimento incorporado e encarnado das experiências e percepções de mundo, das vivências de privilégios e opressões, dos desejos, das inquietações e dores; questões que não se encerram no (ou na ideia de) indivíduo e que transbordam para as experiências comunitárias, afetivas, políticas em suas possibilidades e impossibilidades; estabelecem o ponto de partida para investigar o design como projeto de dominação, com seus vieses e estigmas; e seu lugar na constituição do mundo tal como o vivemos, com a perspectiva de especular outros mundos possíveis.

Neste sentido, é fundamental que eu apresente o ponto de vista desta escrita, como pessoa “transvestigênera”¹, racializada branca², filha única de mãe solo,

1 O termo transvestigênera foi cunhado por Indianarae Siqueira, para abarcar as identidades trans de pessoas que se autodeclararam para além de vestes, roupas ou órgãos genitais, ou seja, para além das categorias fixas de travesti, transgênero e transexual. Uma “viagem para além do gênero, além das roupas, é uma viagem de uma pessoa que pode transitar a todo momento sem definições mas ao mesmo tempo escolhendo a definição que mais lhe aprouzer” (SIQUEIRA, 2015)

2 Escolho o termo “racializada” para apontar que pessoas brancas são racializadas desde o lugar da norma, das definidoras do “outro”. O apagamento da autorreferência racial para além

nascida e criada na região sul do país em um contexto de classe média, gorda, trabalhadora, candomblecista, atualmente residente do subúrbio carioca, sobrevivente da ala psiquiátrica. É fundamental, também, que o que foi exposto aqui não se encerre e reduza à mera constatação sobre marcas e relações de poder e desigualdades, mas que tragam à tona os conflitos, desconfianças e desconfortos necessários para se falar da norma. Este, portanto, não é um trabalho que busca respostas ou — como se esperaria de um “bom designer” inscrito nos parâmetros capitalistas de sucesso — soluções de problemas ou a mera busca e listagem de alternativas para um problema posto. Tampouco pretende-se encerrar em perguntas, mas permitir-se fazê-las

Da mesma forma, meu intuito com *Persona non grata* em seu formato de videocolagem é poder criar possibilidades de desdobramentos, de ação e também gerência por parte de espectadores. Criar novos rumos, é também uma parte importante da narrativa, uma vez que permite que a especulação seja coletivizada. Decidir por um desfecho que não encerra o assunto foi um recurso consciente. Afinal, o que pode acontecer com designers em um mundo depois que o post-it acaba?



do reconhecimento do próprio fenôtipo, é um dos recursos da branquitude para negar a detenção de privilégios raciais simbólicos e materiais, conforme brevemente exposto na parte 1, tópico 1.2

REFERÊNCIAS

Bibliografia

- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Ubu, 2016
- COLLINS, Patricia Hill, BILGE, Sirma. **Interseccionalidade**. São Paulo: Boitempo, 2020
- COSTANZA-CHOCK, Sasha. **Design Justice: Community-Led Practices to Build the Worlds We Need**. Cambridge: The MIT Press, 2021.
- CRENSHAW, Kimberlé. **Mapping the margins: Interseccionalidade, identidade política, and violence against women of color**. *Stanford Law Review*, v. 43, n. 6, p. 1241-1299, jul. 1991.
- DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. **Speculative everything: design, fiction, and social dreaming**. Cambridge: The MIT Press, 2013.
- FRANÇA, Daniela; CARVALHO, Ricardo Artur Pereira. **A hegemonia branca e o conhecimento excludente no Design: uma análise sobre referências profissionais e bibliográficas**. *Arcos Design*, Rio de Janeiro: PPESDI / UERJ. v. 15, n. 1, Fevereiro 2022. pp. 147-170. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>>.
- GONZALEZ, Lélia. **Racismo e sexismo na cultura brasileira**. In: SILVA, L. A.. *Movimentos sociais urbanos, minorias étnicas e outros estudos*. Brasília: ANPOCS, Cap. 3, 1983. (Ciências Sociais Hoje, 2)
- LUPTON, Ellen. **O design como storytelling**. São Paulo: Olhares, 2022.
- MOMBAÇA, Jota. **Não vão nos matar agora**. Rio de Janeiro: Cobogó, 2021.
- MULLER, Tânia M. P.; CARDOSO, Lourenço (orgs.). **Branquitude: estudos sobre a identidade branca no Brasil**. Curitiba: Appris, 2017

SILVA, André Felipe Cândido da; CUETO, Marcos. **HIV/Aids, os estigmas e a história**. *História, Ciências, Saúde - Manguinhos*, Rio de Janeiro, v. 25, n. 2, p. 311-314, jun. 2018.

NIEMEYER, Lucy. **Design no Brasil: origens e instalação**. Rio de Janeiro: 2AB, 2007

NORMAN, Donald. **O Design do dia a dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006

O'NEIL, Cathy. **Algoritmos de destruição em massa: como o big data aumenta a desigualdade e ameaça a democracia**. Santo André: Rua do Sabão, 2020

SILVA, Priscila Elisabete da. **O conceito de branquitude: reflexões para o campo de estudo**. In: MULLER, Tânia M. P.; CARDOSO, Lourenço (orgs.). *Branquitude: estudos sobre a identidade branca no Brasil*. Curitiba: Appris, 2017

Web

AGÊNCIA BRASIL.. **Organização Mundial da Saúde declara pandemia de coronavírus**. Brasília, 11 mar. 2020. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2020-03/organizacao-mundial-da-saude-declara-pandemia-de-coronavirus>>. Acesso em: 30 nov. 2022

GRINBERG, Felipe. Em parceria com a prefeitura, Coppe vai instalar hub de inteligência artificial no Automóvel Club. **O Globo**, Rio de Janeiro, 16 jul. 2023. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/rio/noticia/2023/07/16/em-parceria-com-a-prefeitura-coppe-vai-instalar-hub-de-inteligencia-artificial-no-automovel-club.ghml>>. Acesso em: 7 set. 2023.

OPAS. **OMS declara fim da Emergência de Saúde Pública de Importância Internacional referente à COVID-19**. 5 mai. 2023. Disponível em: <<https://www.paho.org/pt/noticias/5-5-2023-oms-declara-fim-da-emergencia-saude-publica-importancia-internacional-referente>>. Acesso em: 7 set. 2023

SIQUEIRA, Indianarae. **Por que transvestigênera? Indianara explica!** [...] Rio de Janeiro, 14 de dez. 2015. Facebook: indi.siqueira. Disponível em: <<https://pt-br.facebook.com/indi.siqueira/videos/por-que-transvestig%C3%AAAnereindianara-explicae-hoje-tem-formatura-do-prepararem-col/453759098142237/>>. Acesso em 15 set. 2022.

UNAIDS. **Guia de Terminologia**, 2017. Disponível em: <<https://unaid.org.br/terminologia/>>. Acesso em 15 set. 2022.

USUÁRIO. In: **Dicionário Priberam da Língua Portuguesa**, 2008-2021. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/usu%C3%A1rio>. Acesso em: 16 nov. 2022.

VAN AMSTEL, Frederik M.C. A derrocada do usuariocentrismo. **Blog Usabilidoido**, 2022. Disponível em: http://www.usabilidoido.com.br/a_derrocada_do_usuariocentrismo.html. Acesso em: 19 out. 2022.

VAN AMSTEL, Frederick M.C. Experiência do usuário como um ideal ético. **Blog Usabilidoido**, 2022. Disponível em: http://www.usabilidoido.com.br/experiencia_do_usuario_como_um_ideal_etico.html. Acesso em: 19 out. 2022.

BLACK Mirror. **IMDB**. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt2085059/>> Acesso em: 18 nov. 2023.

Audiovisual

CODED Bias. Direção de Shalini Kantayya. Produção de Shalini Kantayya; Sabine Hoffman. EUA, China e Reino Unido: 7th Empire Media, 2020. Vídeo (90 min). Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/81328723>. Acesso em: 18 dez. 2022.

ILHA das flores. Direção de Jorge Furtado. Casa do Cinema de Porto Alegre/ KODAK. Porto Alegre, 1989. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=60zZ5RcugII>>. Acesso em: 16 out. 2023

JOAN is awful (Temporada 6, ep. 1). Black Mirror [Seriado]. Direção: Allin Pankiw. Escrito por: Charlie Brooker. Netflix, 2023. (56 min). Disponível em: < <https://www.netflix.com/br/title/70264888?source=35>>. Acesso em: 7 set. 2023.

RECURSOS ACESSADOS:

Bancos de imagens, vídeo e áudio:

FREESOUND: <https://freesound.org/>

MADRUGADA RJ: www.youtube.com/@MadrugadaRJ

OPENSOUND: <https://www.opensoundmusic.com/>

PEXELS: <https://www.pexels.com>

UNSPLASH: <https://unsplash.com>

VIDEEZY: <https://videezy.com>

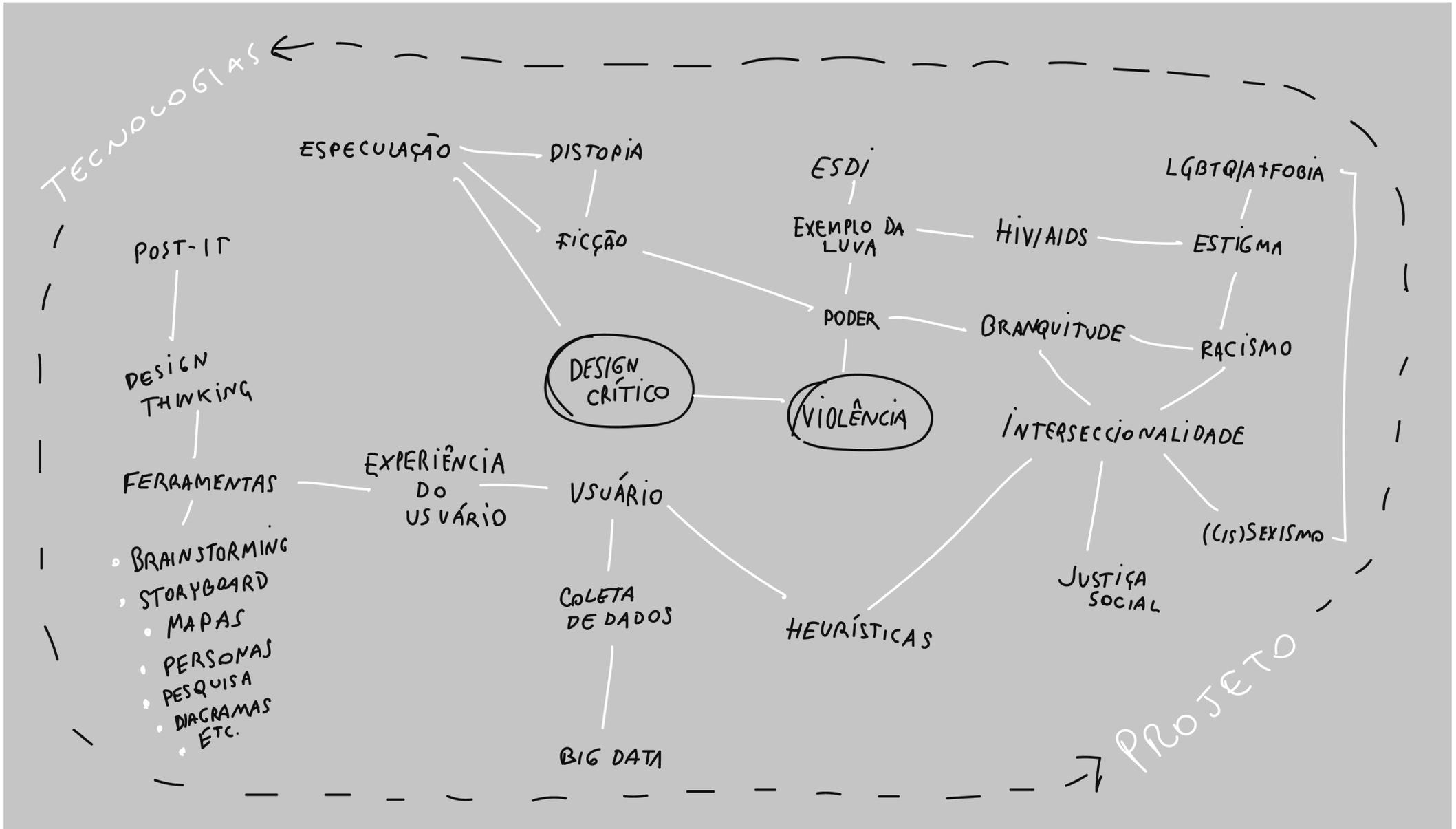
WIKIMEDIA COMMONS: <https://commons.wikimedia.org/>

Geradores de imagem por Inteligência Artificial:

GEN 2 by RUNWAY: <https://research.runwayml.com/gen2>

GENCRAFT: <https://gencraft.com/>

INVIDEO: <https://invideo.io/>



Anexo 1 – Mapa mental (esboço)



Anexo 2 – Exemplo de uso de cores (tela de abertura)



Anexo 3 – Exemplo de uso de cores



Anexo 4 – Exemplo de uso de cores (I "glove" you.)



Anexo 5 – Comparação imagem original (acima) e editada (embaixo)



Anexo 6 – Comparação imagem original (acima) e editada (embaixo)



Anexo 7 – Exemplo de uso de cores (abertura do ATO 1)



Anexo 8 – Exemplo de uso de cores (abertura do ATO 2)



Anexo 9 – Exemplo de uso de cores (abertura do ATO 3)



Anexo 10 — Exemplo de aplicação tipográfica e efeito *glitch*



Anexo 11 — Referência tipográfica (p. 67). Título de abertura da série *Black Mirror*
Fonte: IMDB

KEYWORDS

cinza
distopia
hazmat
lixo
ruínas

cenário

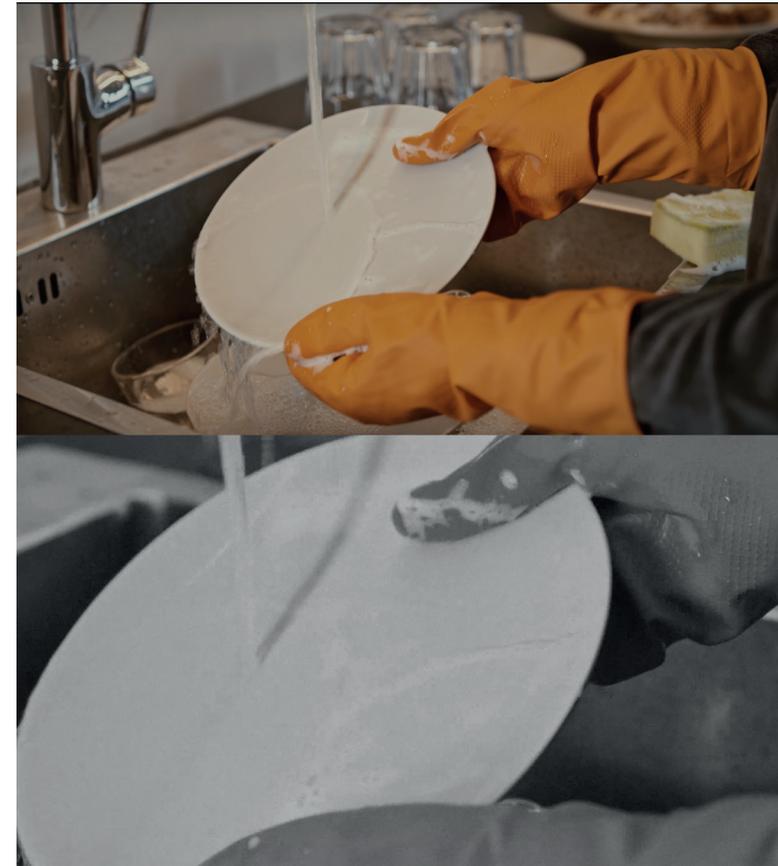
Description...



Anexo 12 — Moodboard (captura de tela da ferramenta [niice.co](https://www.niice.co))



Anexo 13 — Imagens coletadas. Fonte: Unsplash



Anexo 14 — Comparação imagem original (acima) e editada (embaixo)



Anexo 15 — Exemplo de intervenção em imagem (original: ilustração da conferência de Berlim, domínio público). Fonte: Wikimedia Commons



Anexo 16 — Exemplo de uso do "emblema oficial"



Anexo 17 — Exemplo de imagens geradas por IA (descartadas)



Anexo 18 — Exemplo de imagem gerada por IA (descartada)



Anexo 19 — Exemplo de imagem gerada por IA



Anexo 20 — Exemplo de imagem gerada por IA (anexo 19) aplicada no vídeo



Anexo 21 — Exemplo de imagem gerada por IA e comparação da imagem original (acima) e editada (embaixo)



Anexo 22 – Exemplo de colagem animada (descartada)



Anexo 23 – Exemplo de colagem animada (descartada)



Anexo 24 – Exemplo de colagem animada (descartada)



Anexo 25 – Exemplo de colagem animada (descartada)

