



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO RIO DE JANEIRO  
ESCOLA SUPERIOR DE DESENHO INDUSTRIAL  
LABORATÓRIO DE DESIGN E ANTROPOLOGIA

**ESDI**

Do cosmos à terra:  
O Design e Antropologia para e com outros mundos possíveis



Giulia Cezini Bulhões Cahét

Orientação: Bárbara Szaniecki

Rio de Janeiro  
2020

Giulia Cezini Bulhões Cahét

Do cosmos à terra:  
O Design e Antropologia para e com outros mundos possíveis

Trabalho de Conclusão de Curso a ser apresentado na Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade Estadual do Rio de Janeiro como requisito para conclusão do Bacharelado em Desenho Industrial.

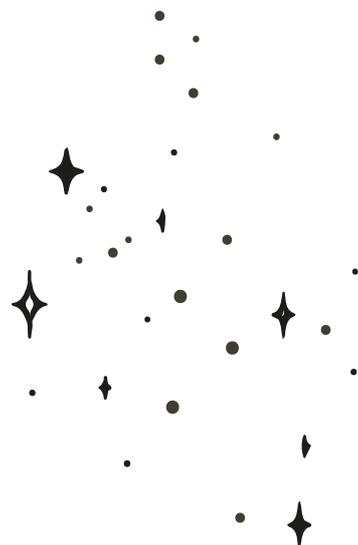
Orientação: Bárbara Szaniecki

Rio de Janeiro  
2020



“A gente não faz outra coisa se não despencar. Então porque agora estamos preocupados com a queda? Vamos utilizar toda a nossa capacidade crítica e criativa para construir paraquedas coloridos e pensar no espaço não como um lugar confinado mas como o cosmos onde a gente pode despencar em paraquedas coloridos. Não eliminar a queda, mas inventar e fabricar milhares de paraquedas coloridos, divertidos, e inclusive prazerosos.”

Ailton Krenak em *Ideias para Adiar o Fim do Mundo*, 2019.



## AGRADECIMENTOS

Agradeço a Ailton Krenak, cujas ideias mais inspiram e oxigenam, por ter me recebido de braço abertos em seu território. Agradeço também aos seus paraquedas coloridos, com o qual eu pude me jogar de cabeça e voar no cosmos desta minha criação e da minha vida.

Agradeço aos meus pais, Marlene Cezini e Abelardo Cahét, que sempre me amaram e apoiaram ao longo processo de altos e baixos que foi estudar em uma faculdade pública e que sempre fizeram de tudo para me dar o que ninguém tira de mim, o conhecimento.

Agradeço aos meus avós maternos, Alcina e Claudino, que me ensinaram o que é servir à terra e fazer deste a razão do meu viver, me mostrando o real sentido de honrar e resgatar a ancestralidade, e que me acolheram tantas vezes na roça onde moram para minha criação enquanto ser humano e para a escrita deste projeto.

Agradeço à minha orientadora, Bárbara Szaniecki, pela paciência nos momentos em que o caos foi maior que a ordem, por ter acreditado no projeto e ter me trago pro chão quando eu queria abraçar (ou melhor, salvar) o mundo com essa pesquisa.

Agradeço a Zoy Anastassakis, por ter me iniciado na antropologia, com sua forma inspiradora de ser, pensar e agir, me mostrando uma possibilidade de caminho acadêmico no qual hoje me sinto plena e apaixonada.

Agradeço a minhas amigas e amigos, amantes da natureza, que me ajudaram com seus conhecimento e acolhimento, estando sempre ao meu lado, nos momentos fáceis e difíceis, de cooperação e cumprimento de função para com a Mãe Terra.

Agradeço aos mestres e mestras, principalmente os do Quarto Caminho, que me ajudaram e ajudam - no processo de autoconhecimento, de escrita desta monografia e da vida como um todo - a ser uma pessoa mais presente e cada vez mais alinhada com meu propósito. Agradeço também a todxs que me iniciaram na agrofloresta, na permacultura e no sagrado feminino.

Por último, agradeço também, e principalmente, à Grande Deusa, a Mãe Terra, aos seres não humanos, às plantas de poder, aos quatro elementos, às entidades, guias espirituais e todas as forças da natureza que fizeram com que tudo acontecesse como aconteceu e que essa pesquisa, tanto acadêmica quanto pessoal, fosse manifestada com amor, cuidado e entrega.

## RESUMO

O Antropoceno, a crise sistêmica e o colapso socioambiental trazem a urgência de se repensar a insustentabilidade do ser-no-mundo moderno: antropocentrista, capitalista, neoliberal, extrativista, patriarcal e tantos outros adjetivos genocidas, imerso na lógica do "des-envolvimento" - literalmente, do "deixar de se envolver"- e que explora infinitamente os recursos de um planeta finito. A iminência do fim de mundo enquanto o conhecemos, comprovada científica e empiricamente, principalmente após a eclosão de uma pandemia mundial, pode ser interpretada como um resultado dessa forma de viver degenerante. Correr contra o tempo para mudar o rumo da espécie, que caminha em direção a autoextinção, ao lado de tantas outras, deixou de ser uma opção para se tornar a única saída para continuar coabitando o planeta. Ser apenas sustentável já não é o suficiente, se torna necessário também atuar de forma regenerante e criativa, a fim de responder à demanda de uma outra forma de existir: integrada à natureza.

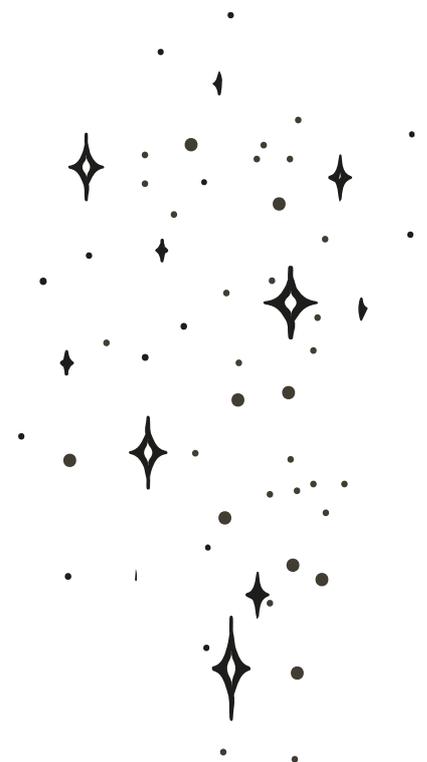
Em resposta a isso algumas alternativas, não só para futuros, mas para presentes possíveis, estão sendo criadas e, principalmente, reativadas, principalmente aquelas que têm como base a epistemologia dos povos originários, que já experienciaram o fim dos seus mundos, resistindo e expandindo suas subjetividades. Nesse sentido, proponho com essa pesquisa que não é mais necessário inventar novas formas de ser mas sim fazer emergir aquelas que estavam soterradas. Ideias e potências essas sustentadas por uma visão cosmológica e sistêmica que, combinadas com a ciência ocidental, possibilitam um novo oxigênio para conceber a realidade e seus urgentes desdobramentos. A partir de ideias que caminham para a descolonização, autonomia, animismo, regeneração e pertencimento, acredito ser possível sonhar e se realizar natureza, se reconhecer enquanto território de luta e resistência. A transição cultural e perceptiva na direção de uma noção de existência expandida e regenerativa, se volta em direção ao cuidado, ao feminino e à terra, nos entendendo como parte dependente de uma rede de seres inteligentes, transcender e convergir experiências criadoras de subjetividade em uma conjuntura de ausências e desmoronamentos. Se o céu e as certezas até então estagnadas estão caindo por terra, que possamos ser capazes de despencar no cosmos, cautelosamente, em direção à ela, à Terra, de volta a Gaia.

Fazendo antropologia por meio do design, essa pesquisa mistura perspectivas objetivas e subjetivas a fim de criar de outros tipos de narrativas acadêmicas por meio de um diálogo ontológico do design para e com outras ciências. Com essa convergência, trazendo o questionamento o que realmente significa ser humano, busca-se explorar como reproduzir um ser-no-mundo reenvolvido em termos ecológicos ao meio interno e externo. Inspirado nas ideias de Ailton Krenak para adiar o fim do mundo, esse projeto se propõe a misturar linguagens e modos de imaginação de mundo, por meio de uma pesquisa que se desenvolveu em "um dispositivo de fabulação": um jogo/oráculo para sonhar, intuir e criar a possibilidade de contar mais histórias, outras histórias. Deixando que a natureza fale por nós, cruzar cosmologias e práticas, visões decoloniais e sistêmicas, para habitar os desafios da criação de presentes e futuros possíveis e, ao fazer as perguntas certas, sonhar outros mundos.

Palavras-chave: Design; Antropologia; Ecologia; Gaia; Cosmopolítica; Descolonização.



7	1. Apresentação
	1.1 Introdução
	1.2 Contextualização
	1.2.1 Contexto de Pesquisa
	1.2.2 Pesquisa de Contexto
	1.2.3 Considerações Pessoais
15	2. Justificativa
16	3. Objetivos
	3.1 Objetivos Gerais
	3.2 Objetivos Específicos
18	4. Metodologia
	4.1 Pesquisa Conceitual e Abordagem Metodológica
	4.2 Pesquisa de Campo
	4.3 Design e Antropologia
	4.3.1 Dispositivos de conversa
	4.3.2 Protótipos
	4.4 Dispositivo de Fabulação
24	5. Pesquisa
	5.1 Mapeamento conceitual
	5.2 Mapeamento de Propostas de Design
	5.3 Pesquisa de Campo
	5.3.1 Idas a Campo
	5.3.2 Considerações Pessoais
42	6. Projeto
	6.1 Dispositivo de Fabulação
	6.1.1 Tangibilidade Projetual
	6.1.2 Abordagem Lúdica, intuição e encantada
	6.2 Definições Projetuais
	6.2.1 Tratamento Gráfico
	6.2.2 Impressão
	6.2.3 Livreto
	6.2.4 Cartas
	6.3 Como jogar
50	8. Referências
	8.1 Referências bibliográficas
	8.2. Fontes digitais
53	9. Anexos



# 1. APRESENTAÇÃO

## 1.1. INTRODUÇÃO

Essa pesquisa se propõe a fazer um levantamento e cruzamento de conceitos e caminhos que estão sendo pensados e praticados no âmbito do design, ecologia e filosofia no sentido de um ser-no-mundo integrado ao organismo planetário de forma regenerativa, contribuindo para a transição em direção a um existir sistêmico e a fim de gerar uma discussão ontológica a respeito do que significa ser humano e consequentes reflexões a respeito da criação de outros mundos possíveis. Por meio do design enquanto catalisador de um diálogo epistemologicamente convergente, o projeto se manifestou com o intuito de ativar uma visão cosmológica e bioinspirada, trazendo o futuro para o presente por meio do que foi chamado de "dispositivo de fabulação" um jogo/oráculo para reflexão, transcendência e fabulação de perspectivas.

Em um primeiro momento, é feita uma contextualização tanto a respeito da conjuntura na qual a pesquisa foi realizada - de pandemia mundial - quanto a respeito do tema: como o pensamento antropocêntrico moderno resultou de uma visão de mundo separou o homem da natureza, impondo uma superioridade do primeiro sobre o segundo, do civilizado sobre tudo que é selvagem, e que justificou a submissão e dominação de todas as outras formas de vida em função do "des-envolvimento". Consequentemente essa ideia do humano deixando de se envolver com o meio do qual provém e no qual habita resultou na exploração e esgotamento dos recursos necessários à vida, levando a humanidade à situação caótica na qual hoje se encontra e cuja conjuntura resultante é uma crise sistêmica em dimensão planetária. Para tal, foram utilizados de base principalmente os conceitos de Antropoceno, que seria a era geológica atual marcada pelos impacto humano na Terra e resultante de um sistema capitalista, produtivista, extrativista, antropocêntrico e patriarcal; e Gaia, o supraorganismo Terra, uma rede de interdependência e cooperação, as forças da natureza que clamam por sua presença, reconhecimento e cuidado.

Em seguida e em resposta a tal conjuntura, algumas ideias provenientes de distintas ciências foram convergidas para a ativação de um diálogo criativo sobre como voltar a se envolver, pertencer e se sentir parte integrante e regenerante do sistema planetário. Para tal, foi feito um mapeamento das perspectivas que emergem em resposta a esse contexto, enquanto alternativas de futuros possíveis que já estão sendo cocriadas, com foco naquelas embasadas na narrativa de mundo dos povos originários - como o Bem viver andinos e o Teko Porã guarani - e outras mais variadas resultantes de movimentações sociais objetivas e subjetivas que se cruzam e sustentam tal noção de autonomia e pertencimento à terra. Tal pesquisa conceitual foi feita a partir do levantamento de alguns autores que estão pensando, propondo e expondo outros mundos emergentes a partir da camada da humanidade que se sente convocada a atuar no sentido da regeneração e transição. Ailton Krenak, ativista, liderança indígena e um dos principais pensadores brasileiros, foi o autor escolhido para aprofundamento, principalmente por ser, como ele própria coloca, um "sujeito coletivo": "células que conseguem transmitir através do tempo suas cosmovisões", representando assim toda uma cosmogonia comum que indaga a alimentação e expansão d e uma subjetividade. Ele me recebeu em sua casa, na Aldeia Krenak, localizada em Minas Gerais para uma conversa. Em seu livro, Ideias para adiar o fim do mundo (Krenak, 2019), ele traz a visualidade do paraquedas coloridos enquanto forma de lidar com tempos de suspensão, essa crise de desmoronamento de mundo, a partir da cosmologia yanomami da queda do céu que representa o fim do mundo (Kopenawa, 2015). Essa narrativa serve de suporte conceitual no desenvolvimento da pesquisa. Além disso, foram levantadas formas de atuação do

design que propõem formas de encarar as demandas que a crise sistêmica fez emergir enquanto respostas mais alinhadas com a transição para um ser-no-mundo que existe de forma harmônica e cooperativa com a natureza, que concretizam as mudanças regenerativas em termos socioambientais. Entendendo o design como um dos responsáveis por essa conjuntura e, conseqüentemente, como um dos principais meios de regeneração desta.

A partir dos fundamentos do Design Anthropology e da exploração dessas possibilidades transdisciplinares de respostas na direção de imaginação de uma existência pós-desenvolvimentista emergente de reintegração à Gaia, a ideia foi explorar uma forma de geração de autorreflexão, imaginação e capacidade criativa. Para isso, foi desenvolvido um objeto de design como forma de tangibilizar a pesquisa, com o intuito de ser um dispositivo que ative o pensar e a fabulação de realidades possíveis. A fim de explorar uma convergência entre uma linguagem lúdica, poética e ao mesmo tempo que tenha uma carga de embasamento teórico e de encantamento presente na narrativa dos povos da floresta, a discussão da pesquisa se dará por meio dessa coisa que não tem um fim, mas que propõe ser um meio. Para indagar a possibilidade de continuar a "contar histórias", o propósito do jogo é, a partir de uma reflexão ontológica de certos paradigmas que definem a realidade, ativar uma ambiente ritualístico para que as pessoas atingidas com esse projeto se sintam atravessadas por outras formas de inteligência que possam despertar um outro fazer de mundo.

Essa pesquisa busca colocar em prática no seu processo formas de fazer antropologia por meio do design, e vice versa, experimentando imaginações coletivas sobre o design da humanidade e enquanto humanidade, a fim de criar diálogos transdirecionais e mecanismos de expansão de subjetividades, para que a capacidade criativa comum de sonhar possa parir formas de ser-no-mundo para um futuro inovador mas com essência ancestral.



## 1.2. CONTEXTUALIZAÇÃO

### 1.2.1 CONTEXTO DE PESQUISA

Talvez o maior desafio dessa pesquisa tenha sido o seu contexto desenvolvimento. Ao propor a discussão sobre outros mundos possíveis para o futuro, com a eclosão de uma pandemia mundial se deu a necessidade de adiantar fabulações sobre o que há de vir e clamar por urgências para um presente possível. Esse adiantamento imaginativo durante o próprio desenvolvimento do projeto serviu como que uma metalinguagem existencial. Como que estar no olho do furacão e ter que descrever como ele é - e mais: descobrir o que fazer para apaziguá-lo. O aparecimento de um vírus com índice enorme de contágio no meio do processo de pesquisa, forçou seres humanos nos quatro cantos do planeta a voltar para casa em vários níveis e a se olhar enquanto indivíduo, enquanto comunidade e enquanto humanidade, sendo provocado a ficar diante disso sem ter alternativas do que fazer a não ser encarar a realidade e pensar sobre.

De certa forma, esse poderia ser um momento muito auspicioso, quase que como uma oportunidade, de fazer as mudanças necessárias no sentido da transição a uma existência mais comunitária e regenerante. Em sua essência, a própria pesquisa em si propõe a contribuir para esse movimento, por trazer a tona discussões e argumentos que estão se tornando agora tangíveis exatamente por meio dessa conjuntura. Ao mesmo tempo, olhar e analisar uma situação imersa em seu próprio dentro contexto se tornou ao mesmo tempo algo potente, tão desafiador e prepotente, questionando sobre como discorrer sobre os desdobramentos utópicos para essa situação sem cair na especulação (mesmo entendendo que talvez essa seja a única atitude possível de ser tomada). Mas o paradoxal pessimismo que paira no ar vem exatamente da falta de certeza se haverá espaço e tempo para uma futura análise no sentido do que "poderia ter sido".

A ideia de futuro estendido (Scarano, 2019), no sentido de uma noção de continuidade do presente e garantia de amanhã, já não cabe no contexto atual, devido o vencimento do sistema político e socioeconômico capitalista, dando espaço para um futuro improvável tomar o lugar do aqui e do agora. Numa conjuntura de falecimento das utopias de mundo do século XX, o limiar de outras possibilidades existenciais é latente. Assim sendo, a humanidade é convidada a sonhar não o futuro, mas o agora. O tangível no presente se torna criar desdobramentos, não utópicos, descartáveis ou engessados, mas constantes em sua impermanência e resiliência, seja por não ter outra de escolha ou seja pelo poder apaixonado de tomar esse caminho. Mais do que analisar o presente fazendo proposições e projecções sobre o futuro, cabe à espécie humana, a meu ver, a partir do passado dar um passo de cada vez, estar mais no agora. Assim, aqui apresento o que aprendi ao longo da quarentena: a evolução não é linear nem unidirecional, mas pode caminhar no sentido de mecanismos ancestrais, encontrando aí um conhecimento de sobrevivência. Não reconheço mais a necessidade de criar mais nada novo, ideologias, utopias, modelos, soluções mas sim cavar fundo no que há de mais intrínseco no que é ser humano. Somente aí, então, acredito que algum futuro poderá existir para a espécie, a partir da capacidade de estar no presente. É interessante olhar para o planeta como um organismo em constante movimento, instabilidade e autorregulação no qual o equilíbrio também é o desequilíbrio. As águas estão mais limpas, o céu está tendo uma brecha para respirar livre de aviões, o mato volta a crescer. Conscientemente ou não, com isso tudo, Gaia e sua intrusão (Stengers, 2015) está achando formas de dar sinais e é sobre essa linguagem que aqui discorro sobre.

### 1.2.2 PESQUISA DE CONTEXTO (OU SOBRE UMA ESCATOLOGIA DA MODERNIDADE)

Vivemos uma crise complexa e sistêmica resultante de uma ideia de humanidade e de uma estrutura de pensamento patriarcal e colonizadora que encaminha espécie para seu fim antecipado. Chegou-se a um ponto crucial que urge por uma outra forma de ser-no-mundo. Não apenas no sentido externo, da matéria, mas principalmente, no sentido mais interno possível: da consciência. Assim como os ecossistemas naturais estão em crescente desequilíbrio e iminente colapso, o sistema político e socioeconômico desmorona, "perdendo o chão", e levando junto tudo o que se tinha como garantido. Inclusive o futuro.

O advento da dita modernidade, entre os séculos XVI e XVII com o Iluminismo e o (Re)nascimento colocando o homem enquanto algo separado e superior a qualquer outra forma de vida resultou no controle, submissão e dominação de tudo o que era tido como primitivo e desconhecido (a natureza e a mulher por exemplo), com o fim de "iluminar" os que "permaneciam no escuro" colonizando, explorando e subjugando a partir de tal justificativa, tudo o que o é selvagem. Ao mesmo tempo, que deixou de se envolver com a natureza externa (o meio ambiente), se distanciou da sua própria natureza interna, que, poeticamente falando, além de luz, é sombra. Ironicamente, hoje se vê obrigado a encarar e acolher o outro lado do natural que sempre evitou: o escuro, o incerto, o desconhecido, o feminino, o caos e a morte, literal e metaforicamente.

Nesse sentido pode-se concluir que, dentro de uma crise multifocal, transpassa uma crise de percepção de mundo, na qual a base dualista e separatista entre natureza e cultura que dá sustentação à ontologia moderna, o significado do que realmente é ser humano entra em questão. Para além do problema físico de geração de lixo e esgotamento de recursos naturais, há um problema cognitivo e ontológico da consciência humana enquanto resultado de um tempo especialista em criar ausências: do sentido de viver em sociedade e do próprio sentido da experiência da vida (Krenak, 2019).

O mistério da subjetividade da vida e do encantamento de mundo, no qual tudo está conectado e animado, presente desde nas cosmologias ameríndias até no paganismo pré-feudal europeu, foi subjugado e tido como inferior. Não bastasse isso, essas outras ciências e inteligências foram exterminadas pelo antropocentrismo patriarcal e europeu: mulheres, que detinham os saberes e a linguagem da natureza, eram tidas como bruxas e queimadas vivas; xamãs e o conhecimento ancestral indígenas foram dizimados.

Se essa camada da humanidade existia - e (r)existe! - de forma profundamente conectada com a terra e os ciclos, existe outra deixou de se envolver, buscando o "des-envolvimento". Essa modernidade determinista, antropocêntrica, falocêntrica e patriarcal justificou a dominação de corpos e a exploração do ambiente, que se tornou um meio de produção para acumulação de riqueza. O resultado disso foi a transformação da humanidade numa "civilização da mercadoria" (Kopenawa, 2015) estritamente desigual, sustentava por uma ideia de sociedade (estrutura social baseada na posse, na qual os indivíduos são sócios) ao invés de comunidade (estrutura social baseada no comum e no compartilhamento). A partir da crença no progresso contínuo e crescimento infinito, o consumismo e conseqüente extrativismo esgota os recursos naturais do planeta e desequilibra os limites planetários a ponto de ultrapassar os parâmetros para a manutenção da vida como a conhecemos.

Ao lado da queda do sistema econômico capitalista neoliberal escravista e produtivista, da estabilidade geopolítica, e das estruturas sociais - caminha um colapso ambiental sem precedentes, no qual os limites ambientais que permitem sobrevivência dos ecossistemas estão

sendo ultrapassados, segundo dados do IPCC<sup>1</sup>. A sexta extinção em massa já é comprovada por cientistas e, se não formos capazes de, até 2030 segundo a ONU, fazer de tudo para reverter as práticas predatórias e exploratórias de consumo e consequente esgotamento dos recursos naturais, as condições de vida no planeta serão profundamente alteradas, colocando em risco a própria existência da espécie humana e de toda a rede de seres vivos e não vivos que sustentam a vida na Terra. Espécie esta que, ao mesmo tempo que é quase que desprezível na idade da Terra (em relação ao tempo evolutivo), foi capaz de imprimir na biosfera os impactos ecodidas de sua existência. Até os seres mais antigos do planeta, as rochas, já absorveram os resquícios da ação humana: é comprovado a partir do reconhecimento da presença de plutônio em formações rochosas, o que poderia marcar o início de uma nova era geológica. Além disso, o aumento brusco da temperatura na biosfera e da concentração de dióxido de carbono na atmosfera devido o uso de combustíveis fósseis e consumo desenfreado de carne bovina (principal responsável pelo emissão de metano), esses são apenas alguns dos muitos fatores que marcam o Antropoceno<sup>2</sup>, o período mais recente da história da Terra. Existir uma era geológica na qual os humanos influenciam no clima e na saúde dos ecossistemas é tão alarmante a ponto dessas ações, em um espaço de tempo pequeno em relação ao tempo de vida do planeta, ser tão desequilibrantes em termos de condições biogeoquímicas que os parâmetros para restabelecimento do equilíbrio são incalculáveis e imprevisíveis.

Ainda assim, o capitalismo parece mais forte que nunca, permanecendo para muitos como a única possibilidade de mundo possível. A colonização predatória perpetua a submissão e dependência estratégica dos países do Sul em nome do desenvolvimento, induzindo estes a alimentarem uma economia primária e colonial, a base de exportação e exploração dos recursos do seu próprio território (vide o Brasil, que tem sua economia sustentada por 4 commodities cuja extração degrada o meio ambiente: petróleo, minério, monoculturas e gado). Desenvolvimento este baseado no consumo - imposto como estilo de vida e motivo de felicidade - cujos lucros e impactos ambientais se distribuem desigualmente pelo globo. Consequentemente, povos deixados à margem dessa humanidade que engloba apenas um grupo seleto de pessoas (Krenak, 2020), por terem diferentes narrativas de existência e pertencimento à terra, acabam sofrendo de forma muito mais intensa os resultados do agravamento climático e da eclosão da crise político-econômica, que hoje tende à volta da sombria extrema direita.

Esses povos originários carregam em sua essência uma noção ancestral de integração à natureza, que perpassa pelo pensamento sistêmico, ecologia profunda e a "história do interser" que vêm sendo resgatado por designers, filósofos e cientistas atrás de um movimento de revalorização de uma ancestralidade que sempre esteve aí "sustentado o céu" (Kopenawa, 2015). Subjetividades essas que convergem com a teoria da Terra como um organismo vivo, autorregulável e sustentado por redes de interdependência, retroalimentação e cooperação, também conhecido como Gaia<sup>3</sup>. Se o planeta é um organismo, e organismos tendem à

---

1 Painel Intergovernamental de Mudanças Climáticas.

<sup>2</sup> Embora ainda há discussões na comunidade científica para o uso da terminologia, o termo Antropoceno já é usado e conhecido no meio acadêmico. Concordando com Donna Haraway, tal nomeação apenas intensifica ainda mais o problema da posição do humano enquanto o centro da questão. Como alternativa, a filósofa propõe em seu livro *Staying with the Trouble* o termo Capitaloceno: a era do capital, colocando o capitalismo como o real responsável pela crise socioambiental. Para evitar mais controvérsias do que já têm, optei pelo Antropoceno.

<sup>3</sup> Teoria iniciada por Vladimir Vernadsky na década de 20, que foi aprofundada e disseminada por Lynn Margulis e James Lovelock na década de 70. (ver tópico 5.1)

homeostase, seria possível todo esse caos se regular e o equilíbrio ser restabelecido? Ou mais, e se tantas outras civilizações estivessem certas e o planeta é uma Deusa, e o humano estaria apartado dessa sacralidade? Olhar o atravessamento dessa entidade e do seu sistema imunológico a partir da ótica do cuidado abre caminho para outras respostas? Se segundo os povos andinos, a Terra é Pacha (Solón, 2019), mãe que cuida e acolhe, que preza pelos filhos e estabelece a ordem cósmica, segundo os gregos é titã guerreira, insubmissa e selvagem, nascida do caos e que para ele retorna. O resgate de múltiplas verdades e pluriversos, como o Bem Viver, coloca essa possibilidade de relacionamento animista com o organismo planetário. Porém houve um processo de desencantamento do mundo, e a única encantaria que permeia a sociedade moderna não é a da natureza, mas a do capital (Stengers, 2018).

Por que é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo? A "feitiçaria" do lucro como objetivo único e crescente se tornou tão poderosa que se coloca para muitos como a única saída e/ou possibilidade de mundo, inclusive fagocitando que os movimentos que buscam subvertê-la - o que acaba se tornam oportunidade de mercantilização, como aconteceu com o desenvolvimento sustentável, greenwashing, economia verde, entre outros. Portanto de pouco adianta, em tempos de extremos e catástrofes, um discurso sustentável: se todas as práticas destrutivas acabassem amanhã e somente as sustentáveis continuassem, a civilização continuaria caminhando em direção à extinção precoce (Wahl, 2019), ou seja, é necessário correr contra o tempo para reverter o atual déficit com os ecossistemas.

A lógica da "ecologia do desastre", que Ailton Krenak ressalta algumas vezes como um empreendimento do capital que, por meio de catástrofes induzidas, premeditadas e esperadas por acontecer, destrói um ecossistema social e natural para vender uma lucrativa reconstrução, também se expandiu em termos cognitivos e subjetivos do ser humano. Como sistema político-econômico dominante que focou tanto no des-envolvimento do meio externo, pode-se dizer que o capitalismo degenerou também o meio interno. O equilíbrio e evolução das ecologias do pensamento ecológico-filosófico (Guattari, 1989) do ser, do meio e do planeta segue, portanto, a mesma lógica, de destruição para depois reconstruir. Nesse sentido, reside então um imperativo paliativo, que lucra ao estancar os sintomas, quando na verdade é na causa - no caso, na ontologia moderna que sustenta um projeto de mundo - reside a doença. O design serviu por muito tempo a essa lógica, sendo entendido como uma disciplina sustentada por um lado pela perpetuação de uma materialidade baseada no colonialismo e no consumo e por outro na criação de infinitas soluções e "parafemálias" (Krenak, 2020) para dominar a natureza, expandir o conforto e preencher o vazio existencial moderno.

Sem cumprir sua função no planeta, e mais, indo na direção contrária ou até não sabendo qual função nos pertence enquanto partes de um organismo maior, o ser humano se desprende da sua essência e do seu propósito, se tomando similar a um parasita, que suga sem sair com um balanço energético positivo, alimentando processos entrópicos ao invés de sintrópicos, desassociando ao invés de agregando. Aliás, sequer sabemos qual nossa função no planeta? Sabemos quem somos? O que viemos fazer? Qual a nossa real natureza? Será que nós valem a pena? A ponto de mudarmos toda uma certeza de realidade?

Talvez o caminho mais auspicioso a se percorrer para se começar a mudança seja reformulando a pergunta oportuna. Se durante muito tempo as pesquisas foram atrás de respostas, agora o ser humano se vê em um meio termo, suspenso entre as questões mal direcionadas e soluções premeditadas, com uma urgência de ter onde se segurar. Floresce então dessa suspensão uma necessidade de diálogo, de construir pontes, principalmente com as vozes que não foram ouvidas. Acolhendo o que foi deixado à margem, integrando as sombras, o escuro, o incerto,

depois de tanto tempo de certezas que pareciam intocáveis. Se pelos últimos 500 anos a realidade foi interpretada de uma única forma - a do método científico, cartesiano, separatista e determinista - hoje emerge a necessidade da complementaridade de outras narrativas e ciências como formas de produção de conhecimento de si e do mundo. O que é ser humano em uma sociedade que perdeu a humanidade enquanto essência genuína? Que humanidade é essa que é composta apenas de um grupo de humanos? Como alimentar relações e materialidades baseadas no afeto (para com outros seres humanos e não humanos)? Quais mundos possíveis podem e devem ser cocriados no agora a fim de se reenvolver?

Se a partir de um olhar epistemológico, a questão se aprofunda e inter-relaciona com outras, ao se direcionar pro campo da metafísica, espiritualidade e subconsciente isso fica ainda mais latente. Pensando o universo como fractal, no qual o microcosmo é um reflexo do macrocosmo, em um estado inacabado, o planeta Terra, que vive um pico de complexidade, está por se fazer assim como também o humano enquanto espécie também não está "pronto". Se cada célula é imprescindível para o funcionamento de um organismo, cada indivíduo (como já diz a própria palavra, aquilo que não se divide) é imprescindível para o funcionamento do todo, de Gaia. O ser humano enquanto uma célula que se desprende da mãe é só uma percepção (Krenak, 2020), e não uma realidade. Apesar da prepotência separatista e antropocêntrica ter elevado essa espécie a um pedestal, o ser humano é uma das espécies mais dependentes da biosfera. Metaforicamente falando, continuamos ligados como que por um cordão umbilical a essa mãe, e a vulnerabilidade de sobrevivência da humanidade é cada vez maior. E é aí que entra Gaia: sem pedir licença, o planeta deixa de ser um agente passivo que nos serve até a exaustão e esgotamento, para assumir o lugar de sujeito ativo e de direitos em algumas constituições que abraçam a ideia de Estados pluriversos e jurisprudência da Terra. É uma realidade que não dá para ignorar depois de vista.

Assim, as opções são a morte da espécie ou o fim do mundo, ou melhor, o fim de um mundo específico e extremamente insustentável. Se por um lado os governos nos oferecem "alternativas infernais" (Stengers, 2015) para seguir com esse modelo completamente ultrapassado, do outro já não há para onde fugir a não ser tentar reverter os erros para tornar o futuro menos pior. Nesse momento de ruptura do equilíbrio com mudanças sistêmicas globais catastróficas sem previsões ou parâmetros, e o abismo é inevitável, assim como a queda. A questão é como cair.

### 1.2.3 CONSIDERAÇÕES PESSOAIS

Enquanto o céu despenca e o mundo como o conhecemos tropeça no ar envolto ao cosmos, nos cabe a pergunta: onde aterrissar, ou melhor, como aprender a voar. Os paraquedas coloridos de Krenak que têm a terra como pista de pouso, parecem mais atraentes, e sábios, do que pular em direção ao buraco negro para o qual alguns humanos conduzem a biosfera. Ficar com o problema, abraçá-lo e com ele fazer a transição para um mundo em cooperação e integração com a natureza. Para tal, é necessário voltar em direção à terra, seja pelo corpo e/ou pelo território mental, físico ou espiritual. Diferentemente do que a crença no capital nos faz acreditar, existem muitos mundos que existem, resistem e muitos mais a serem criados. Paradoxalmente apenas um deles deve acabar, e este é o único que entendemos como saída. Como já colocado anteriormente, não proponho com esse projeto inventar nada mas sim trazer a tona as narrativas ancestrais que nunca se dissociaram de Gaia, pois elas podem nos ensinar o "caminho de volta para casa". Esses outros mundos possíveis têm algo em comum, e é exatamente o que o atual não tem, que é a direção para onde esse novo mundo ou essa transição deve emergir: a noção de consciência que permeia todos os seres. Tal concepção está presente nas cosmogonias dos mais diversos povos originários, a partir de uma visão encantada e bioinspirada da realidade, e que, por manterem uma relação de sacralidade e atravessamento para com essa entidade planetária, podem ser a direção na projeção e processo criativo mundos urgentes.

Pensando em alternativas possíveis (pequenas mas eficazes) a seguir para regenerar a consciência, para conseqüentemente ativar a ação regenerativa humana em sistemas socioambientais que possibilitem, se der tempo, a não extinção precoce da espécie, e utilizando a potência do design enquanto mais um ator na criação e mudança de cultura, essa pesquisa busca explicitar a interseccionalidade de caminhos para a transição. Indagando a autonomia e oxigenando o processo criativo coletivo de um futuro sustentável, devido o contexto, busca despertar para o pertencimento à natureza, permeando passado, presente e futuro e convergindo espaços físicos e metafísico. O que se propõe aqui é a discussão de um design que não se enquadre em uma ou outra definição, mas que possa permear esses tentáculos epistemológicos para sustentar a natureza que existe dentro e fora do ser humano a partir de uma percepção sistêmica e de interdependência. A fim de refletir a respeito da ontologia do ser humano a partir da ecologia profunda, esse projeto de pesquisa se propõe, a partir de uma discussão conceitual por meio do design, criar um dispositivo de fabulação tenha em seu cerne as bases ideológicas capazes de especular e sonhar outras realidades possíveis, baseadas no afeto e no cuidado, consigo, com próximo e com o planeta.



## 2. JUSTIFICATIVA

Essa pesquisa nasce principalmente como fruto de uma conjuntura de urgências explicitada no tópico anterior, que há um bom tempo já é discutida entre cientistas das mais diversas áreas. Devido tal condição gritante e emergencial de esgotamentos e catástrofes, sinto um chamado, enquanto designer e ser humano, para a responsabilidade de me engajar nessa temática, a fim de dispor as minhas potências para contribuir na criação de um presente regenerativo para um futuro sustentável, baseado na autonomia e no pertencimento à terra. Acredito que a camada da humanidade que não se descolou dessa relação e ainda se percebe enquanto natureza são aqueles que podem nos guiar de volta para esse ser-no-mundo que, embora caminhe no sentido da inovação e tecnologia, carrega uma essência ancestral. Os povos originários, desde o fim de seus mundos com a ascensão da modernidade e do colonialismo, resistiram expandindo sua subjetividade mesmo com a invasão de seus territórios e corpos. Portanto sinto de me utilizar da oportunidade de poder trazer esse argumento para o dever acadêmico no sentido de, a medida do possível, ampliar nosso horizonte existencial com as perspectivas que ao longo dessa pesquisa explicito.

Essa questão me toca e afeta em um lugar interno muito sensível e sutil, intrínseco à minha percepção de mundo e propósito de vida. Nesse sentido, meu posicionamento perante a forma de abordagem do tema segue na linha de sensibilizar e ativar uma consciência pessoal que perpassa pela consciência do supraorganismo planetário, no sentido do design dessa forma de viver embasada nas perspectivas cosmológica e sistêmicas que transbordam para além da dicotomia cartesiana ocidental.

Assim sendo, percebo a necessidade da revisão do papel do designer no projeto de criação (ou reativação) de uma realidade sustentada pela cooperação para com a entidade que chamamos de natureza, aproveitando a capacidade dessa área de enxergar e fazer enxergar os problemas na sua essência. Pensando o design como ferramenta facilitadora e estratégica para essa transição, tanto de percepção quanto de construção de mundo, justifico minha posição enquanto designer nessa pesquisa enquanto catalisadora de mudanças. A estratégia pela qual quero dar a possibilidade de emergir esse novo mundo é resgatando uma consciência do passado, agindo no presente para cocriar o futuro, pois acredito que não são vários pilares separados que devem ser mudados sozinhos mas sim os vários pontos de uma rede comum. Para tal, são necessárias ferramentas que valorizem, no caso a partir de um poder intrínseco e particular do design de observar e escutar, formas de conceber a realidade que foram silenciadas; formas estas que percebem o ser humano enquanto mais um ser integrado na grande teia da vida. E então, oferecendo uma perspectiva menos dicotômica, separatista, cientificista, colonial e modernista, entender a vida de forma mais fenomenológica, interdependente e encantada. Pois “fazer design é o antídoto para os atos de fundar, colonizar, estabelecer ou romper com o passado. É o antídoto para a arrogância e para a busca de certezas absolutas, começos absolutos e de desvios radicais.” (Latour, 2009).



### 3. OBJETIVOS

#### 3.1 OBJETIVOS GERAIS

O principal objetivo da pesquisa é gerar um diálogo convergente entre diferentes conceitos e saberes para que sirva de contribuição para despertar o profundo pertencimento do ser humano àquilo que chamamos de natureza, à rede da vida e ao supraorganismo planetário Gaia. Ou seja, ativar uma consciência e conseqüentemente um movimento de regeneração e criação de um mundo integrado com o ambiente e os outros seres, vivos e não vivos. Ao fazer isso, busco trazer uma ideia de futuro possível por meio de uma ação no presente, pensando na evolução não como progresso mas como uma possibilidade de vislumbrar uma continuidade existencial a partir de uma reativação de valores e subjetividades ancestrais.

Outro objetivo dessa pesquisa consiste em ativar a potência do designer enquanto possível criador de mundo por meio do cuidado (Latour, 2009) - no caso, em comunhão com a antropologia e a ecologia - ao invés de servir mais uma vez a uma estrutura de poder e opressão. Exatamente pelas escalas das urgências nunca terem sido tão grandes e complexas, se torna necessária conseqüente expansão do conceito de design:

“No momento mesmo em que a escala do que precisa ser feito se tornou infinitamente maior (nenhum revolucionário político comprometido a desafiar os modos capitalistas de produção jamais considerou reelaborar o clima da Terra), a noção do que significa ‘fazer’ alguma coisa também está sofrendo profundas modificações. Essas mudanças são tão profundas que as coisas já não são ‘feitas’ ou ‘fabricadas’, mas sim cuidadosamente – ou cautelosamente – elaboradas através do design.”

Bruno Latour.

Nesse sentido, meu intuito é experimentar o lugar otimista do design enquanto ferramenta potencializadora de mudanças, como uma ponte que facilita e concretiza projetos de mundo, ainda que de forma sutil e sensível. Propondo uma visão sistêmica, regenerativa e bioinspirada que vão contra o desenvolvimento extrativista e produtivista que leva a humanidade a uma crise multidimensional e ao risco da extinção, outro objetivo dessa pesquisa é indagar uma posição permeável do designer, que colabora com seres vivos e não vivos para a manutenção da vida.

Para isso, visio expor a urgência da transição cultural planetária no sentido de uma sociedade sustentável buscando mecanismos de acender o pertencimento à terra e à Terra. Instigando uma ligação afetiva com o território existencial, inspirada pelas falas de Ailton Krenak, proponho uma relação entre o pensar e o fazer enquanto interdependentes e potentes, num lugar de canal para uma nova forma de ser e estar no mundo. Propondo, assim, a terra não mais como algo mais separado do ser humano mas uma parte dele, como membro que faz parte de um corpo, acendendo esse pertencimento, integração e cooperação com todas as formas de vida a partir de uma linguagem lúdica e intuitiva.

Assim, busco com esse projeto ficar com o problema (Haraway, 2016), acolhendo os conflitos existentes e fazendo destes um gatilho para essa mudança profunda na forma de pensar e agir que tantas vezes friso ao longo do texto, utilizando do design enquanto disciplina permeável e complementar de ativação. A partir de uma nova perspectiva enquanto devir que já está florescendo, essa pesquisa tem como objetivo sensibilizar e empoderar cada um de sua autorresponsabilidade e poder na regeneração multidimensional e sistêmica da humanidade e da biosfera, combinando estratégias de atuação subjetivas e objetivas. Seja lutando pela reforma agrária, por uma jurisprudência da Mãe Terra, por movimentos sociais com luta de classe, seja

fabulando, rezando, intuindo, escrevendo monografias.. acredito que o fim seja o mesmo: a busca por autonomia, autogestão, sobrevivência e consciência para fazermos as transmutações que devem ser feitas.

### 3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

O principal objetivo específico desta pesquisa é desenvolver um experimento de geração de um diálogo e reflexão, a partir da interdisciplinaridade do Design e Antropologia por meio de um projeto: fazer pesquisa por meio do design, ou seja, desenvolver experimentos e/ou dispositivos para se fazer pensar e que alimentem uma discussão, e não apenas colocar o design enquanto resultado final para visualização dessa pesquisa. Portanto, o projeto é uma pesquisa e a pesquisa é um projeto.

Entendendo a imaginação e o sonhar como formas de ativação e expansão de subjetividade, busquei utilizar o conceito de "paraquedas coloridos" (Krenak, 2019) para formular um modo de "sustentação para tempos de suspensão", tais quais os atuais. A partir dessa narrativa, o intuito foi se utilizar de ferramentas do design, no caso, um projeto gráfico-editorial lúdico, enquanto possibilidades de mudança e de capacitação de criação imaginativa de realidades futuras, entendendo como o campo filosófico se encaixa nelas e como o campo do design atua em seu cerne (Manzini, 2007).

Assim sendo, esses objetivos específicos se deram por meio da criação do que chamei da criação um dispositivo de fabulação, que funciona enquanto material de sensibilização e ativação para pensar e provocar reflexões sobre como é possível expandir a subjetividade e cocriar a realidade. A partir do conteúdo pesquisado, a ideia é provocar a imaginação de mundos possíveis a partir da ideia de "paraquedas coloridos", pontos lúdicos e poéticos de convergência criativa. Foi desenvolvido então um projeto gráfico-editorial - um baralho de cartas e um livreto de apoio - que sirva de suporte ao uso desse dispositivo, no sentido de explicitar a pesquisa e reflexões geradas a partir da pesquisa. Além disso, devido fins pessoais para ingresso em mestrado, por último é desejável publicar um artigo ao finalizar a pesquisa em plataformas que estejam se utilizando do campo do design e antropologia para se pensar essas questões.



## 4. METODOLOGIA

### 4.1 PESQUISA CONCEITUAL E ABORDAGEM METODOLÓGICA

O processo de aproximação e definição de tema se deu a partir de diversos mapeamento de ideias (brainstorming) com teorias e práticas que permeiam o universo conceitual abordado. Para uma ideia mais visual dos conceitos levantados, foi feito um mapeamento cartográfico destes. As cartografias de ideias foram feitas de forma experimental repetida e constantemente ao longo do desenvolvimento do projeto, no sentido de entender onde se daria o foco do mesmo. A partir disso, é possível conceber o fluxo projetual como uma espiral, no qual se retorna ao mesmo ponto porém com considerações e experiências diferentes e cada vez mais valorosas.

O projeto se inicia basicamente de forma teórica, fazendo um levantamento e mapeamento bibliográfico de conceitos que estão em pauta nas discussões e publicações a respeito de Gaia, antropoceno, fim de mundo, crise sistêmica, perspectivas cosmológicas e respostas alternativas a outros mundos. Também foi feita uma pesquisa de pensadores que estão refletindo sobre essas questões. Além disso, uma pesquisa conceitual das frentes de pesquisa e teorias no campo do design ao redor do mundo que estão lidando com essa urgência socioambiental.

Em seguida, foi feita uma leitura ativa do mapeamento conceitual para que, destacando trechos e comparando-os por critérios pré-estabelecidos e justificados, fosse possível ter uma visão mais sensível dos pontos convergentes para que pudesse se analisar como os conceitos levantados e estudados se dão de forma tangível. Assim se tornou possível visualizar a direção dessa pesquisa em se destinar a criar pontes. A princípio isso se deu a partir da criação de visualidades (mapeamento ou cartografias) das práticas que correspondem e alimentam os conceitos levantados.

A escolha de autores e conceitos se deu tentando quebrar uma lógica colonizadora e unilateral de produção de conhecimento, não indo apenas atrás de fontes do norte planetário, mas também, e principalmente, daquelas provenientes da “sub-humanidade” (Krenak, 2020) a fim priorizar a voz de povos originários e suas respectivas visões de mundo. Assim sendo, a pesquisa se baseia na narrativa do livro Ideias para adiar o fim de Mundo, de Ailton Krenak, liderança indígena e um dos principais pensadores da atualidade no Brasil, assim nas suas outras falas em diversas lives que aconteceram ao longo da quarentena e palestras suas que assisti antes do isolamento social.

Essa pesquisa tem um caráter em um certo ponto experimental em relação ao viés metodológico, ou seja, repensando também a forma de fazer pesquisa, e não na finalidade desta. E, como esse projeto se propõe criar um diálogo epistemológico sobre a relação ontológica do ser humano com a rede planetária e com sua concepção de mundo, a interseccionalidade entre design e antropologia é a linha de pesquisa escolhida e naturalmente inerente a esse projeto, ainda que de forma experimental.

## 4.2 PESQUISA DE CAMPO

Foram feitas idas para campo ao longo da pesquisa. Uma delas foi a visita ao território indígena Krenak, no Médio Rio Doce, onde conversei com Ailton Krenak<sup>4</sup>. Além disso, estive presente em diversos seminários, ciclos de estudo e palestras que contribuíram em termos de conteúdo e ideias para o projeto. Entre eles, o principal foi o *Selvagem: ciclo de estudos sobre a vida*<sup>5</sup>, com duração de 3 dias no Jardim Botânico do Rio de Janeiro. Organizado pela Dantes Editora, contou com a mediação do Ailton Krenak (que foi onde ele me convidou para visitá-lo em sua casa) e com a presença de diversos autores e pensadores que lidam com a temática discutida nesta pesquisa, dentre os quais Fábio Scarano e seu livro *Regenerantes de Gaia* escolhi para aprofundar por meio de um grupo de estudo em 2020. Minha presença nesse seminário se deu com o intuito de pesquisa de campo, por ser um local de diálogo e convergência entre diferentes ciências, onde os diversos assuntos aqui levantados eram discutidos e a proposta do projeto abarcada.

Também foi feita uma visita à Aldeia Vertical Dja Guata Porã, com o objetivo de investigar como se dá na prática a ideia de expansão da subjetividade (Krenak, 2019) que se deu a partir do episódio de realocamento indígena que marca seu surgimento/ Localizada no conjunto habitacional do Minha Casa Minha Vida, no bairro do Estácio, Zona Norte do Rio de Janeiro<sup>6</sup>. Lá fui recebida para um almoço tradicional indígena e passeio pela horta pela Niara do Sol, liderança indígena que conheci na visita à exposição Dja Guata Porã quando na disciplina de Projeto Visual III ministrada por Zoy Anastassakis em 2018. Lá também conheci a curadora da exposição, Sandra Benitez, mulher indígena e pesquisadora do Museu Nacional, com quem, posteriormente, desenvolvi, também por intermédio da Zoy, o projeto de extensão *Correspondências*, que aconteceu na ESDI em 2019 pelo Laboratório de Design e Antropologia, onde estagiei enquanto iniciação científica no mesmo ano. Tal experiência também contribuiu para a escolha de tema desta pesquisa, por consistir na geração de encontros criativos entre pesquisadoras de design e de antropologia, mulheres indígenas e não-indígenas.

O estudo mais minucioso do caso da aldeia Dja Guata Porã, além do de outros que estavam previstos, para os quais a ida a campo estava planejada para ser feita como teste do projeto no primeiro semestre de 2020 foi interrompida pela pandemia do COVID-19. Esses encontros seriam de extrema relevância para o desenvolvimento prévio da pesquisa, dado que o intuito do projeto é "propiciar um ambiente de aprendizado coletivo múltiplo, seguro e lúdico, acionando mecanismos motivadores para evocar a criatividade e facilitar a relação entre os atores envolvidos" (Szaniecki et al, 2017) e suas narrativas - não enquanto indivíduos mas sim enquanto sujeitos coletivos - na forma de um jogo exploratório de design. A ida a campo se deu com o objetivo de essas pessoas que estão resistindo e expandindo suas existências a partir da relação com a terra, como pessoas que, a partir da conjuntura de crise e suspensão descrito no tópico 1.2, e criando o que o Ailton Krenak chamou de "paraquedas coloridos", um lugar de convergência (Santos, 2015), que cria vida a partir desses paraquedas, que seria uma sustentação a partir da qual outro mundo, mais integrado e regenerativo, tem a possibilidade de emergir. Portanto, devido o contexto de pesquisa, me vi na obrigação de mudar o sentido do projeto e inventar o meu próprio "paraquedas colorido".

---

<sup>4</sup> ver tópico 5.3.2.

<sup>5</sup> ver tópico 5.3.1.

<sup>6</sup> ver tópico 5.3.3.

### 4.3 DESIGN E ANTROPOLOGIA

O Design Anthropology é um campo acadêmico híbrido, emergente e transdisciplinar que combina elementos do design e da antropologia reformulando como cada uma dessas áreas produz conhecimento, a fim de gerar engajamento e envolvimento de saberes por meio de diálogos e proposições no contexto de pesquisa, “abrindo um espaço onde pesquisa e prática se encontram e se permeiam, gerando correspondência e colaboração entre os cocriadores, de práticas significantes capazes de transformar o presente enquanto criamos alternativas para o futuro” (Otto e Smith, 2013). Assim “o design se torna um caminho de se fazer antropologia, e antropologia um caminho de se fazer design (Otto e Kjaersgaard, 2012), assumindo um potencial de explorar possibilidades de mundo por meio das relações presentes em um ambiente.

Particularmente acredito que a pesquisa antropológica, ao se aliar com metodologias de projeto de design, é capaz de abrir novos horizontes para a conjuntura de desmoronamento de mundo, pois tal combinação pode trazer, ao mesmo tempo, reflexões alternativas sobre o estar-no-mundo a partir de outras narrativas e soluções reais desenvolvidas a partir destas.

Entendendo o contexto atual enquanto uma urgência de mundos possíveis, os saberes e perspectivas dos povos originários, que têm como essência a não desassociação do ser humano do meio no qual habita, se tornam capazes de nortear um caminho de volta a uma consciência una e diálogo com outros seres no sentido de uma possibilidade de ser-no-mundo outra, criando e vivendo agregando energia e gerando recurso e mais vida. Assim sendo, essa pesquisa se propõe gerar um cruzamento de diversas epistemologias existenciais tidas como subalternas (como a de indígenas e quilombolas) a partir do design e da antropologia, para experimentar um ambiente de diálogo e encontro de cosmogonias. Complementando o papel do designer com a sabedoria desses povos e com uma inteligência não necessariamente racional e cientificista, a ideia é explorar alguns possíveis desdobramentos desse campo, que entende o design enquanto de uma ciência social aplicada possível de ser complementada em sua ontologia outras humanidades e existências que não a hegemônica, tomando-se possível “refletir sobre o papel social do design e explorar suas possibilidades de contribuição na construção coletiva” (Costard, 2017) de uma fabulação de mundo.

Para isso, foi pesquisada e estudada a metodologia do design e antropologia aplicada em dispositivos de conversação, a fim de “criar um ambiente de pesquisa com experimentos especulação e intervenção para impulsionar diálogos e engajamento participativo, com qualidades de induzir diálogos” (Anastassakis e Szaniecki, 2016). Os dispositivos são instrumentos de experimentação em pesquisa, a partir de uma combinação transdisciplinar entre design e antropologia enquanto modos de produzir conhecimento. O objetivo é se utilizar desse conceito para gestar atravessamentos e experimentos no fazer design no sentido em imaginação coletiva sobre alternativas possíveis que se deram como visualizações do que foi visto em campo, para estabelecer diálogos e desenhar juntos (Latour 2008) essas expansões existenciais.

#### 4.3.1 DISPOSITIVOS DE CONVERSAÇÃO

A ideia de “dispositivos de conversação” foi pensado e proposto por Bárbara Szaniecki e Zoy Anastassakis, professoras da ESDI/UERJ, pesquisadoras do LaDA - Laboratório de Design e Antropologia, enquanto artefatos de visualizações que servem de experimentos para pesquisa de campo e processo de desenvolvimento de projetos. Articulando o conceito foucaultiano de dispositivo, “um conjunto heterogêneo de discursos, organizações e decisões”, com o de conversação, “como uma construção compartilhada de discursos possíveis” (Anastassakis e Szaniecki, 2016), o intuito é criar um ambiente de pesquisa com experimentos especulação e intervenção para impulsionar diálogos e engajamento no sentido de uma imaginação coletiva de perspectivas. São como um instrumento para uma abordagem transdisciplinar do Design e Antropologia, a fim de se fazer pesquisa explorando as possibilidades de combinação entre diferentes agentes e modos participativos de produção de conhecimento, construindo de forma compartilhada narrativas outras.

Induzindo “processos de imaginação coletiva por meio do desenvolvimento de artefatos que ativam reflexões sobre alternativas possíveis, busca-se alcançar uma estrutura mais horizontal e transversal entre agentes heterogêneos que possuem diferentes conhecimentos e práticas (Szaniecki et al, 2020) para cocriar essas outros mundos e ativar processos especulativos de criação de imaginários. A noção de dispositivos de conversação abarca a geração de uma interatividade, e no caso também uma ludicidade, que geram engajamento e ativam reflexões, conectando os diversos atores envolvidos de pesquisa e nas questões a atravessam, por meio de um material gráfico por exemplo que gere um investimento de atenção a fim de gerar um diálogo sensível e colaborativo. A conversação, nesse sentido, assume um papel de coconstrução e expansão de subjetividades entre os diversos participantes, associando os atores em uma rede na qual existe uma produção simultânea de existências a partir da cooperação, pois o outro deixa de um receptor passivo e passa a assumir um lugar de um cocriador do discurso e co-atualizador da realidade a partir de narrativas de mundos potencialmente diversas mas complementares. Por sua continuidade persistente, esse diálogo forma novos mundos a partir desses processos colaborativos, convergentes, multidisciplinares e transdirecionais.

Fazer a antropologia por meio do design seria, a partir do que os dispositivos de conversação propõe, praticar essa correspondência, que se dá não apenas pela teoria descritiva da etnografia nem só pelo aspecto prático projetual que o design que prevê. Na verdade, diz mais respeito a humildade dentro do campo do design na qual as habilidades e potencialidades daqueles que não são diplomado como designers de responderem às circunstâncias mutantes da vida são colocadas, especulando alternativas no meio de processos coletivos de imaginação social. Assim, essa intervenção material proposta pelos dispositivos de conversação agrega pessoas em torno de questões e conseqüentemente promove trocas de visões e interesses utilizando-se do “design por meio de um engajamento holístico que é crítico e material, que alimenta a capacidade criativa comum” (Anastassakis e Szaniecki, 2016).

#### 4.3.2 PROVÓTIPOS

A ideia dos provótipos, como "artefatos críticos facilitadores e catalisadores de atores" (Gunn e Donovan, 2012), de certa forma também complementou a pesquisa em termos metodológicos por condizer com os objetivos de projeto e complementar as formas encontradas de atingi-los. Indo na direção de algo parecido com protótipos, porém com diferente finalidade, o propósito dos provótipos é provocar discussões entre os diversos atores que atravessam as questões projetuais, sendo desenvolvidos para instigar "reflexões sobre as práticas existentes e possibilidades futuras, através de processos experimentais de imaginação coletiva" (Costard, 2017). Nesse sentido os provótipos auxiliam na articulação ou ilustração das incompletudes projetuais a fim de provocar discussões das alternativas de desdobramento e estimular o diálogo a partir de práticas colaborativas podendo ser utilizados como forma de pesquisa ou geração de ideias. Assim, a ideia que os designers deixam de lado um papel de poder e/ou controle para se abrir a um espaço de convergências e engajamento compartilhado, contínuo e criativo com os envolvidos, gerando experiências projetuais espontâneas por intermédio desses artefatos de provocação reflexiva.

#### 4.4 DISPOSITIVO DE FABULAÇÃO

Repensando crítica e criativamente as possibilidades acima mencionadas, exponho como experimentação de projeto a proposição de uma combinação e transmutação destes, na forma do que foi chamado de "dispositivo de fabulação".

Devido a necessidade de "ferramentas visuais como estímulo para as conversas sociais" (Manzini, 2015) e para mediação de processos de imaginação de mundo, tanto de forma individual como coletivas, o processo de pesquisa despertou uma vontade de explorar por meio do design as potencialidades de desdobramentos que permeiam a visão humana sobre sua própria ontologia, ou o que poderia ser "um design capaz de produzir novas narrativas e novas territorialidades" (Szaniecki et al, 2020). Nesse sentido, o projeto também busca problematizar a que e a quem o design serve, reformulando a ontologia do próprio campo a partir de outras epistemologias, abrindo espaço para uma multiplicidade de saberes, fazeres e existências que criam mundos o tempo tempo.

Entendendo um dos desafios proposto pelo Design Anthropology como o desenvolvendo de ferramentas e práticas para a criação colaborativa de futuros possíveis, além de métodos de intervenção, articulados por equipes multidisciplinares em processos de design e inovação (Otto e Smith, 2013), buscou-se criar uma relação de engajamento com a questão proposta por meio de uma proposição de reflexão, imaginação e diálogo, sem fins determinados, ou seja, cuja intenção seja a ativação da capacidade de fabular caminhos que sustentem e integrem uma conexão bioinspirada e regenerativa.

A fim de fazer o exercício de ocupar um espaço de investigação entre as perguntas e as respostas, entre o presente e o futuro e entre teoria e prática, a ideia foi desenvolver um material gráfico a respeito das possibilidades de associação e imaginação. Criando ambientes nos quais a abundância, a diversidade e a complementaridade podem gerar diálogos sobre novas percepções e desdobramentos existenciais, o dispositivo formulado vai na direção de design things, entendendo estas como ferramentas experimentais mediadoras que provoquem diálogos através da prática e que assumam também o papel de preparar condições sócio materiais para que questões controversas emergjam e possam ser discutidas de modo amplo e democrático, por

meio de atividades de visualização, imaginação, experimentação e reflexão contínua (Binder et al, 2015) assim como “táticas e estratégias para a construção de públicos em torno de assuntos surgidos e elaborados a partir das interações contextuais em trabalho de campo; enquanto protótipos e dispositivos de conversação” (Costard, 2017). A escolha de propor o desenvolvimento de uma “coisa” de design se deu a partir de um viés metodológico de pesquisa do *Design Anthropology*, que com esse tipo de materialidade, busca “reunir a diversidade de opiniões e desejos; de estimular a troca através da mediação de possíveis debates entre essas diferenças; produzir espaços de engajamento; através de ferramentas de visualização que provocam diálogo e materializam os assuntos compartilhados” (Costard, 2017). Primeiramente, como a proposta do projeto incluía a ida a campo, essas “coisas” de design iam no sentido de representações de assuntos de interesse e meios de gerar reuniões sócio-materiais para articular condições sociopolíticas (Latour, 2014). Entretanto, porém, tal desenvolvimento foi de certa forma podado devido às condições que a pandemia do COVID-19 impuseram, assumindo um lugar menos social e coletivo e mais individual e subjetivo.

Assim, combinando e reformulando as ideias de design things, protótipos, dispositivos de conversação e ainda dos “jogos exploratórios de design” (Brandt et al, 2006) que vêm do CoDesign dinamarquês para promover engajamento (no caso, individual frente a própria realidade) em processos participativos, imaginação de outros futuros possíveis e engendramento de sentidos coletivos (Szaniecki et al, 2020), o que resultou a partir da pesquisa foi um dispositivo de fabulação, uma materialidade como procedimento metodológico de design para fabular, investigar e adivinhar, coletiva ou individualmente, cosmologias para, no caso, “adiar o fim do mundo” (Krenak, 2019a).



## 5. PESQUISA

Foi feita uma pesquisa de conceitos e teorias, levantados para aprofundamento a partir de fichamentos de uma gama diversa de livros sobre ecologia, antropologia e design colocados em diálogo para se pensar a crise sistêmica atual e a conseqüente urgência de saídas. Cada ponto disposto a seguir foi selecionado devido a relevância na literatura pesquisada. Diversas cartografias mentais foram desenvolvidos com a intenção de entender enquanto processo o mapeamento relacional desses diferentes conceito e seus fundamentos para que, assim, possa se dar uma visualização das relações em cheque. Observando que os pontos nos quais os conceitos convergem adquirem diferentes pesos e importâncias de acordo com o foco e afunilamento, torna-se necessário expor essa multiplicidade de caminhos possível e escolher um para discussão. Nesse sentido, foi feita uma leitura ativa do conteúdo pesquisado, na qual os pilares que sustentam cada conceito foram grifados, diferenciando-os por meio de cores específicas, a fim de ressaltar o que é importante em cada fala. Entendendo que esses pilares têm diferentes abordagens, as diferentes cores representaram diferentes categorias, que foram estabelecidas a partir de critérios pré-definidos. A fim de entender os pontos convergentes entre os diferentes conceitos levantados, o intuito foi combinar aqueles pilares/argumentos que se propõem ideias parecidas para se fazer emergir a partir disso confluências, entendendo e visualizando como os conceitos/ideias se reagrupam e dialogam a partir desses pontos convergentes. Tais “confluências” (Santos, 2015) foram extraídas para se tornar as cartas que, posteriormente, compõem e sustentam o dispositivo de fabulação desenvolvido enquanto materialidade da pesquisa. Além disso, também foi feito um mapeamento (Figura 1) conceitual a fim de expor onde as diferentes ideias levantadas se localizam, em termos de território planetário

## 5.1. MAPEAMENTO CONCEITUAL

Os conceitos levantados foram dispostos em uma ordem que seguiu a separação destes em categorias estabelecidas a partir das diferentes óticas sobre a relação indivíduo-mundo:

- amarelo: formas de perceber e explicar a realidade, ou seja, conceber o mundo (Antropoceno, Gaia, e Cosmopolítica)
- verde: forma de se perceber no mundo, a partir de um lugar interno bioinspirado (Interser, Autopoiesis e Ecofeminismo);
- azul :formas de ser, estar e fazer no mundo propostos pelo Sul global, a partir de uma ótica bioinspirada de cosmologias ancestrais no sentido de autonomia e soberania do corpo-território, (Bem Viver, Teko Porã, Ubuntu, Swaraj)

### COSMOPOLÍTICA

Cunhado pela filósofa Isabelle Stengers, o termo tem sido cada vez mais utilizado por antropólogos e pensadores que dialogam com a concepção de mundo indígena e não ocidental de um modo geral. Essa forma de conceber a realidade consiste na ideia de uma política do cosmos, entendendo este último enquanto “o desconhecido que constitui esses mundos múltiplos, divergentes, articulações das quais eles poderiam se tornar capazes (...) no sentido de que uma transcendência teria o poder de requerer daquele que é divergente que se reconheça como uma expressão apenas particular do que constitui o ponto de convergência de todos” (Stengers, 2007 p.447) na qual há uma capacidade de hesitar e considerar outras formas de pensar as questões, desacelerar as decisões e abrir espaço para outros modos de existir. Vendo e lidando com as coisas a partir de outras ontologias que não aquelas baseadas na ruptura entre cultura e natureza que resultou no capitalismo (cujas soluções são condicionadas pelo imperativo do mercado), ela propõe, por meio do desconhecido em um estado geral e incerto, uma participação política de seres e entidades humanas e não-humanas, que não estão inseridos nessa estrutura política vigente, e que as vezes não têm voz e nem querem ter na política. Entendendo que a atividade humana tomou proporções geológicas, o que muitos cientistas designam como Antropoceno, a divisão estrita entre o que seria humano e o que seja natureza se dissolve. Essa ruptura entre o dito selvagem e civilizado, muito menos uma superioridade do último sobre o primeiro não faz parte da narrativa existencial de muitos povos tidos como sub-alternos e, nesse lugar de experimentação exatamente dessa uma outra perspectiva de existência, a cosmopolítica indaga uma retomada da aliança ontológica com a terra, por meio de técnicas e modos de resistir e existir outros para assim “ouvir a terra e dar lugar a novos seres e agentes dentro da política para resistir”(Stengers, 2015). E mais, por meio de uma intercambialidade de posições, “ nos desenraizarmos de nós mesmos para que ‘os outros’ deixem de ser exóticos aos nossos olhos”, entendendo esses enquanto aqueles capazes de desacelerar, resistindo às formas como as questões são apresentadas, não negando a urgência destas, mas sim mobilizando o pensar e o agir em temporalidades outras. Assim, criar o que ela coloca como uma “inquietação das vozes políticas, um sentimento de que elas não definem aquilo que discutem; que a arena política está povoada pelas sombras do que não tem, não pode ter ou não quer ter voz política”. A cosmopolítica, nesse sentido, seria uma forma de se fazer/ser política criando a existência de o “cosmos” enquanto “um bom mundo comum” mas também do que ela chama de uma “ecologia das práticas”, inventando maneiras da coexistência de de diferentes práticas, justamente desacelerando a formação de mundo comum e criando um espaço de hesitação a respeito da ideia do que é (e pra quem é) “bom”.

## GAIA

A teoria de Gaia parte de uma ideia que, na verdade, permeia a existência humana desde os tempos imemoriais: a concepção do planeta enquanto uma entidade. Tal hipótese, antes associada a mitologia grega, passou a ser estudada dentro dos termos científicos modernos primeiramente por Vladimir Vernadsky, mineralogista russo que, por volta de 1920, reconhecendo Terra enquanto um sistema esférico autorregulável, no qual a vida é a força motriz da formação planetária; se aprofundou no estudo da biosfera e na concepção da ideia de noosfera, a esfera do pensamento humano que envolve o planeta, assim como a atmosfera. Posteriormente, a teoria de Gaia foi proposta por James Lovelock com o auxílio de Lynn Margulis no início da década de 70, concebendo o planeta enquanto um supraorganismo complexo de retroalimentação e interdependência, cujas funções biogeoquímicas tendem à homeostase. Embora tenha sido recebida com repúdio pela comunidade científica da época, que a definiu como algo que dialogava o misticismo e tendências do movimento hippie, a teoria tem inúmeras comprovações que validam por meio do método científico de interpretação da realidade sua afirmação. Para Isabelle Stengers e Bruno Latour, uns dos mais importantes filósofos contemporâneos, Gaia enquanto esse supraorganismo cujo equilíbrio a existência humana depende se torna um sujeito que não podemos mais ignorar. A “intrusão de Gaia” (Stengers, 2015), ou seja, a imposição da existência dessa rede de interação, interdependência e retroalimentação de seres orgânicos e inorgânicos, passa a ser tanto consequência quanto resposta do chamado Antropoceno.

## ANTROPOCENO

Antropoceno é um termo formulado pelo biólogo Eugene F. Stömer mas que foi popularizado por Paul Crutzen, químico ganhador do Prêmio Nobel de Química de 1995. O prefixo grego “antropo” significa humano; e o sufixo “ceno” denota as eras geológicas. Ou seja, em termos etimológicos, a palavra, relativa à área da Geologia, diz respeito aos efeitos da ação do ser humano sobre os mais variados ecossistemas terrestres. Embora ainda não seja um consenso unânime no campo científico a existência desta enquanto uma nova era geológica vigente devido variadas interpretações sobre a ideia e divergentes opiniões a respeito do seu início, é inegável a percepção das mudanças planetárias preocupantes consequentes da presença humana moderna. Entretanto os dilemas ambientais e sociais originados pelo Antropoceno, seja o termo validado ou não pela comunidade científica, vão para além dos limites disciplinares e debate acadêmico, se tornando extremamente urgentes por ameaçar a existência da espécie humana, e muitas mais no planeta. Assim sendo, pode ser interpretado como um alerta sobre os efeitos agregados das ações humanas que se acumulam com alta velocidade e intensidade, recaindo não apenas sobre humanos, mas também não humanos e vários outros sistemas entrelaçados, com extrema desigualdade em termos de local, natureza e pessoas. Se a ruptura distinta entre cultura e a natureza, defendida pelos ideais iluministas e propagada de forma imperativa ao resto do planeta pela colonização europeia, pode ser pragmática para a interpretação da realidade segundo o cientificismo, ela não é categórica nem ontológica pois restou, pelo menos nesse planeta, “pouca” natureza que não tenha sido de alguma forma afetada pelo impacto direto ou indireto da ação humana. Ou seja, ao mesmo tempo que o Antropoceno é resultado de uma ideia de desassociação proposta pela modernidade, paradoxalmente ele também carrega em sua ontologia a indissociação do devir-humano daquilo que é chamado de natureza. Nesse sentido é mais provável a conclusão de que jamais fomos modernos, pois “se o aparelho crítico dos modernos os tornava invencíveis, porque eles hoje hesitam quanto a seu destino?” (Latour, 1994).

## DESCOLONIZAÇÃO

Também conhecido como pós-colonialismo ou movimento decolonial, a descolonização, por mais que inicialmente tenha se referido ao movimento emancipatório e de independência das colônias de suas metrópoles em sua grande maioria europeias, vai muito além disso, tratando de relações transversais que complementam e deslocam noções de centro e periferia, no qual o global e local moldam um ao outro. Se a partir do século XV e XVI o sistema relacional eurocêntrico era o imperialismo colonial antigo voltado para produção e expansão do território, hoje o império enquanto poder soberano se encontra descentralizado e desterritorializado de governo. Porém não é como se a colonialidade tivesse sido vencida; pelo contrário, a cultura global reproduz as estruturas de desigualdade e opressão, o que faz com que a descolonização dialogue com a desglobalização. Assim, uma “sub-humanidade” (Krenak, 2020) que sustenta ontologias pluriversais sustenta a possibilidade de um entrelaçamento e desprendimento que permitem “outros possíveis”, a partir da multiplicidade de respostas críticas descoloniais que partem das culturas e lugares epistêmicos dos povos ex-colonizados. Esse pensamento crítico “limiar” de fronteiras, de “entre-lugar” que vem do “subalterno” da modernidade e das cosmologias locais dão vida a outras possibilidades de mundo. A descolonização, transnacionalismo e cosmopolitismo, aparecem enquanto resistência e efeito que encontram sua potencialidade de existência em frentes populares que se constituem na base de identidades e tradições, por exemplo indígenas e negras, que permitem a expressão dessas subjetividades subalternas. Nesse sentido, a questão se torna como dar voz à “multiplicidade de respostas críticas descoloniais que partem das culturas e lugares epistêmicos subalternos de povos colonizados em todo o mundo e a “repressão e resistência enquanto “pensamento crítico da fronteira” (Mignolo 2010), pois é em torno desta fronteira que as vozes dos “sem vozes” se fazem ouvir, produzindo formas plurais de transmodernidade. Nesse sentido, descolonizar é reclamar nossa vida, recuperar o horizonte, não é voltando ao passado, mas dotando-o de conteúdo presente, libertando-se das amarras coloniais que limitam a imaginação (Krenak, 2019b).

## ECOFEMINISMO

O ecofeminismo é um termo criado em 1974 por Françoise d'Eaubonne, a partir da convergência das lutas ambientais e feministas enquanto filosofia, teoria e interpretação de mundo. Unindo em uma única perspectiva a ecologia e o feminismo, esse diálogo toma forma de movimento político pela libertação do corpo feminino e da natureza de uma relação de domínio antropocêntrica e machista. Buscando o fim de todas as formas de opressão nas quais se baseia o sistema patriarcal de controle, propõe uma “transformação social que busca a integralidade das mudanças a partir do reconhecimento das interdependências entre seres humanos e com a natureza” (Beltrán, 2019). A perspectiva ecofeminista relaciona as questões de submissão de raça, gênero e classe social com a exploração contínua e descontrolada da natureza, colocando em evidência o cuidado e a sustentabilidade.

A partir da extinção de praticamente todas as formas de organização social matriarcais com a ascensão da Igreja Católica na Idade Média e do capitalismo baseado nos pilares do patriarcado e da colonização, tanto a natureza como os corpos femininos - assim como suas formas de inteligência e ciência - foram perseguidos, explorados e transformados em recursos produtivos, seja matéria prima ou mão de obra, para suprir atividades industriais que extinguem, a partir de uma justificativa determinista estritamente masculina em termos qualitativos, aquilo que é selvagem e orgânico.

A teoria/luta ecofeminista coloca as mulheres como impulsoras de uma revolução ecológica e socioambiental, indo contra a submissão que oprimiu e oprime mulheres e todos os tipos de espécies animais e vegetais ao longo da história. Reafirmando a vida enquanto o centro da estrutura social, política e econômica, o ecofeminismo propõe uma análise crítica do capitalismo e da “monocultura da mente” (Shiva, 1995), cujo pensamento reducionista extingue a diversidade ao tentar dominar e ter controle sobre a natureza (e sobre as mulheres) que, segundo as ideias de Platão que foram tomadas enquanto ordem cultural-simbólica no Renascimento, “é tudo aquilo sobre o que não se tem controle” (Scarano, 2019). Enquanto alternativa política e ética, além de combater o esgotamento de recursos e a submissão de todo tipo de vida, também propõe uma reativação do sagrado, resgatando uma concepção animista de mundo presente tanto na cosmologia de muitos povos indígenas assim como no paganismo da europeu pré-moderna e nas antigas sociedades matrifocais, que tinham como tradição o culto à Deusa. Nesse sentido, o ecofeminismo tem diversas frentes e desdobramentos, ou seja, múltiplas interseccionalidades, tomando o lugar de um movimento pluriversal, partilhando olhares e lutas complementares em busca da autonomia, seja sobre os corpos, seja sobre a terra. Alguns dessas vertentes são: o essencialismo e construtivismo; ecofeminismo do sul ou popular; ecofeminismo ecumênico; entre outros. No Brasil, o termo ganhou maior visibilidade durante e a partir da ECO-92. Atualmente, uma das principais expoentes do movimento ecofeminista é Vandana Shiva, uma das líderes e membro da diretoria do Fórum Internacional sobre Globalização. Enquanto ativista, seus principais campos de luta estão entre a bioética, biodiversidade e a biotecnologia, ajudando organizações do Movimento Verde em diversos países do Sul global, com foco principal em agricultura, conservação de sementes, desenvolvimento sustentável e o lugar das mulheres no chamado Terceiro Mundo.

## INTERSER

No primeiro dia de lua cheia de fevereiro de 1966, o monge budista vietnamita Thay Nhat Hanh ordenou os seis primeiros membros de sua “Ordem do Inter-Ser” a partir da redação dos 14 Preceitos que, segundo ele, eram fieis aos mais profundos ensinamentos de Buda e adaptados à nossa época. A ideia amplamente difundida nos dias de hoje, entretanto, requer uma explicação poética para seu profundo entendimento:

“Se você é poeta, vê claramente uma nuvem em um papel em branco. Se não existir a nuvem, a chuva não cai. Se não cair a chuva, a árvore não cresce. Se não cresce a árvore, não se faz papel. Então, podemos dizer que o papel e a nuvem se encontram em interexistência. Se observarmos mais profundamente o papel, veremos nele a luz do sol. Sem a luz do sol, o mato não cresce. Ou melhor, sem ela, nada no mundo cresce. Por isso, reconhecemos que a luz do sol também existe no papel em branco. O papel e a luz do sol encontram-se em interdependência. Se continuarmos observando profundamente, veremos o lenhador que cortou a árvore posteriormente levada à marcenaria. Veremos também o trigo no papel. Sabemos que o lenhador não pode existir sem o pão de cada dia. Por isso, o trigo, a matéria-prima do pão, também existe no papel. Pensando desta maneira, reconhecemos que um papel branco não pode existir quando faltar qualquer um destes elementos. Não posso citar nada que não esteja aqui, agora. O tempo, o espaço, a chuva, os minerais contidos no solo, a luz do sol, as nuvens, os rios, o calor... Tudo está aqui, agora. Não podemos existir sozinhos. Este papel branco é totalmente constituído de “elementos que não são papel”. Se devolvermos todos os “elementos que não sejam papel” à sua origem, o papel deixará de existir. O papel, em sua espessura fina, contém tudo do universo. Nele, não há nada que não exista em interdependência. A inexistência de elementos independentes significa que tudo é satisfeito por tudo. Temos que existir em interexistência com os demais, assim como um papel que existe porque todos os demais elementos existem.”

## AUTOPOIESIS

Do grego, *auto* "próprio" e *poiesis* "criação", a autopoiesis é um termo cunhado pelos chilenos Francisco Varela e Humberto Maturana na década de 1970 e diz respeito à capacidade dos organismos de produzirem a si próprios, ou seja, um ser vivo é considerado um sistema autopoietico quando se constitui de uma rede fechada de processos moleculares nos quais as moléculas produzidas geram, com suas interações, a rede de moléculas que as produziu. Assim, um sistema vivo enquanto um sistema autônomo tende a se autoproduzir, autorregular e se adaptar, mantendo interações com o meio, que não é tido como agente externo mas um fator intrínseco ao organismo. Nesse sentido, a conservação da autopoiesis e da consequente resiliência são condições sistêmicas para a manutenção da vida. A teoria autopoietica detém um caráter essencialmente de observação das interações entre os diversos elementos de um organismo, criando assim argumentos científicos que se baseiam nas relações e funções do sistema, organizado e auto-suficiente. Maturana e Varela reconheceram assim uma "circularidade essencial na natureza dos sistemas vivos" em termos de configuração e constituição de seus componentes, essencialmente interconectados e mutuamente interdependentes, gerando assim uma rede de retro-alimentação e autogestão. Essa conclusão evidencia, pelo menos a partir dessa ótica específica, a ausência de um propósito intrínseco que atravessa os elementos de um sistema: sua função é a manutenção da sua integridade constitucional e configuracional, podendo também se complexificar e/ou regenerar em "padrões de fenômenos internos" dependendo dos fatores do meio externo. Portanto, o sistema atua como um observador dentro do "escopo epistemológico circunscrito por estas circularidade constitucional e comportamental". A autopoiesis, enquanto teoria, dialoga em termos essenciais com a teoria de Gaia, entendendo o planeta enquanto um organismo cuja função é a manutenção da sua existência. Partindo do pressuposto que a Terra é um sistema vivo inacabado, que está o tempo tendo se autoproduzindo por meio da retroalimentação de seus elementos e com tendência à homeostase, os seres humanos por dependerem e integrarem essa rede de constituição e configuração de Gaia também detém a função de cooperar com a manutenção da vida.

## BEM VIVER

O Bem Viver é uma convergência de diversas cosmovisões indígenas centradas nos sistemas de conhecimento, prática e organização dos povos andinos. Esse conjunto de ideias que ganhou força no início do milênio teve origem no *suma qamaña* e *sumak kawsay*, modos de vida das comunidades dos Andes que ganharam maior visibilidade teórica com o avanço do neoliberalismo na região. Buscando a reaprendizagem e revalorização de práticas e visões indígenas de maneiras autogestionárias de existir em sociedade como forma de resistência à mercantilização e exploração, o Bem Viver se coloca como uma alternativa ao extrativismo, propondo um desenvolvimento mais humano e amigável com a natureza. Em sua essência, o Bem Viver advoga por resgatar o passado para redimir o futuro, ampliando as vozes ignoradas das comunidades e da Mãe Terra (Solón, 2019). Esse conceito se sustenta em alguns pilares básicos:

- visão do todo ou Pacha: propõe uma indissolução cíclica do espaço e tempo, entendendo estes enquanto dimensões em espiral no qual passado, presente e futuro se interrelacionam de maneira dinâmica, de forma que uma ideia de crescimento linear unidirecional e progresso não se encaixam. Ao mesmo tempo que o cosmos é visto como algo em permanente evolução no qual tudo está em constante movimento, o ser humano

não é tido como algo separado da natureza, mas sim como parte de Pacha, o “organismo vivo em que todas as partes estão relacionadas entre si, em constante interdependência e intercâmbio” .

- convivência na multipolaridade: o todo é tido como um pluriverso transdirecional de diferentes polos, entendendo a polaridade indivíduo-comunidade como algo imerso na polaridade humanidade-natureza. Ou seja, o desafio não é “ser” mas “aprender a se inter-relacionar”. Em termos práticos, a propriedade privada individual coexiste com a propriedade coletiva, baseada na colaboração como forma de diminuir as desigualdades, colocando o bem-ser (a essência da pessoa) antes do bem-estar (a condição da pessoa).
- busca do equilíbrio: diferentemente de uma ideia (falaciosa) de estabilidade que o capitalismo promete pelo crescimento contínuo, no Bem Viver a homeostase é ativa e dinâmica, transformando o todo por meio dos diferentes elementos que o compõe. Portanto, com a ideia da mudança cíclica no tempo-espço, o equilíbrio de um sistema não é tido como algo estável mas sim em composto de desequilíbrios e inconstância. Assim, uma sociedade é compreendida como uma comunidade quando coopera para a autorregulação do equilíbrio entre humanos com a natureza a fim de gerar, se possível, um balanço energético positivo.
- complementaridade da diversidade: o Bem Viver é um conceito plural, tanto pelo reconhecimento da pluriculturalidade humana como pela existência da diversidade enquanto pré-requisito para a saúde dos ecossistemas naturais. Assim, quanto mais um organismo se articula com o outro, maior e melhor se torna a resistência individual e do todo, o que faz o conceito propor a criação de regras assimétricas que beneficiem os menos favorecidos.
- descolonização: para o Bem viver, essa é uma luta contínua, pois o legado físico e mental de exploração não se encerrou com os processos de independência e formação de nações, como aprofundado anteriormente nesta pesquisa. Compreendendo a colonização como um processo que é perpetuado sob novas formas e estruturas de dominação, descolonizar-se seria “desmantelar esses sistemas políticos, econômicos, sociais, culturais e mentais que imperam” (Solón, 2019). Para a autogestão e a autodeterminação, devemos descolonizar nossos territórios e nosso ser, gerindo encontros com as raízes, identidade, histórias e dignidade.
- superação do estatismo: a autogestão e autodeterminação é uma das principais frentes de atuação do Bem Viver, sendo uma proposta se constrói para com toda a sociedade. O Estado, para isso, se coloca no lugar de estimular o empoderamento de comunidades e organizações sociais por práticas não clientelistas, com processos de emancipação de baixo pra cima, subversão das estruturas coloniais, com um fim comum e que é a autonomia
- potencializar o comunitário: atacar as causas estruturais da desigualdade é um dos principais fatores para a recuperação do equilíbrio tanto econômico quanto social. O Bem Viver, nesse sentido, propõe um novo modelo de economia baseado no campesinato, nos indígenas e no localismo, além de despertar o potencial que reside na agroecologia, nos sistemas agroflorestais e no fortalecimento da soberania alimentar. Com apoio de um Estado que potencialize as redes comunitárias por meio de intercâmbio, crédito, conhecimento tradicional e inovação a partir da perspectiva local, além de incentivar uma produção ecológica livre de transgênicos, combinar práticas e saberes tradicionais com

avanços tecnológicos a fim de contribuir para reestabelecer o equilíbrio com a natureza e o fortalecimento das comunidades.

- ser natureza: aprendendo com comunidades indígenas que convivem na selva e carregam em sua narrativa existencial cosmologias bioinspiradas e integrativas, uma das formas de ativar o que poderia ser inserido no conceito de ecologia profunda é fomentar iniciativas agroflorestais e lutar contra o extrativismo com os direitos da Mãe Terra, substituindo a agropecuária, a monocultura e a mineração por outros meios de produção que permitam o crescimento de ecossociedades justas e equitativas.
- plena diversidade cultural: o ideal de um Estado plurinacional consiste na coexistência de diferentes nacionalidades e suas respectivas identidades e subjetividades) dentro de um mesmo território a partir do fortalecimento das autonomias indígenas, subalternas e locais.
- despatriarcalização: propondo a desestruturação das relações e instituições de poder que reproduzem subordinação e opressão resultantes de um sistema patriarcal, o Bem Viver propõe a libertação e autonomia do corpo da mulher assim como da natureza.
- democracia real: o Bem Viver propõe, como já dito antes, um respeito, equilíbrio e complementaridade entre as diversas partes do todo a fim de avançar no sentido autogestão, autodeterminação e no empoderamento das comunidades e organizações sociais, limitando o poder dos poderosos e do próprio Estado.
- complementaridade internacional: entendendo a necessidade de articulação para com processos semelhantes em torno do planeta, recuperando reconstruindo e empoderado outras visões que, com diferentes ênfases, apontam o mesmo objetivo a nível global, sua realização só será possível na complementaridade e na retro alimentação com outras alternativas sistêmicas.

Complementado por outras visões como a jurisprudência da Terra e os direitos da natureza, o Bem Viver foi incorporado na constituição da Bolívia com Evo Morales em 2008 e no Equador com Rafael Correa em 2009. Sua aplicação concreta, entretanto, foi bastante controversa por ter servido de justificativa para a aplicação de um modelo de extrativismo produtivista em nome de um conjunto de proposições e a serviço de um desenvolvimento produtivo e industrializador dos recursos naturais.

## TEKÓ PORÃ

Tido como o Bem viver Guarani, o tekó porã é um termo que significa o "belo caminho", ou o "bem viver", caracterizando a filosofia, cosmogonia e espiritualidade refletida na sabedoria popular e modo de viver de muitos dos povos originários das Américas. Seria um modo ser e estar no mundo cujo significado aparece no livro O tesouro da língua Guarani, escrito pelo jesuíta Antonio Ruiz de Montoya em 1639. Assim como o Bem Viver andino, o tekó porã é sustentado por alguns pilares etimológicos, teóricos porém sempre extremamente práticos, sendo alguns deles:

- tekó: é um conceito que ultrapassa a particularidade de uma linguagem e se constitui numa referência filosófica global, recebendo então diversas qualificações, qualidades e desdobramentos, sendo um dos mais importante o porã: a boa maneira de ser e viver. Indo muito além de uma idéia abstrata, é uma profundo experiência de atravessamento de existência compartilhada, o que em termos ontológicos constitui o "sujeito coletivo" (Krenak, 2019b).

- A partir das ideias de reciprocidade e intercâmbio de bens materiais e da convivência, o chamado jopói, assim como o tekó katú, uma subjetividade autêntica e legítima, a filosofia e cosmologia desse bem viver guarani propõe uma narrativa interrelacionada e um diálogo intergeracional, dando razão não somente aos anciãos e pajés mas também às crianças e adolescentes.
- Também na cosmologia guarani o planeta é um organismo vivo, chamado tekohá, onde convivem diversos seres habitada pelos humanos, sendo Ñandé tekohá o lugar no qual a cultura e subjetividade pode se manifestar. Contendo em si uma visão holística e sistêmica, significa e produz ao mesmo tempo uma complexa teia de relações econômicas, sociais, políticas, ecológicas e religiosas, de tal maneira que sem takohá não há tekó (sem lugar do ser não há modo de ser). Portanto, pode-se afirmar que existe uma profunda e intrínseca ligação entre o território e o sujeito, que só consegue exercer sua existência em totalidade a partir desse elo. A concepção da Terra enquanto uma Grande Mãe doadora que tudo provê, diferentemente do Bem Viver andino, não é comum e nem típica do tekó porã guarani, que vai em uma direção de uma percepção plástica, visual e inclusive auditiva. Por isso é designado muitas vezes como uma concepção de belo, sendo bonito experimentar a terra em sua multiplicidade de manifestações de cores e vozes. A história colonial, segundo a cosmologia, é uma sucessão progressiva de males cujo ápice consiste na desapropriação e negação do território a esses povos, que se tornaram migrantes e expropriados da sua subjetividade mais intrínseca: o pertencimento à terra. O povo guarani então se encontraria atualmente em busca da "terra-sem-males", temendo o dia em que haverá somente males sem terra;

O tekó porã nunca deixou de estar presente na cosmologia existencial dos guarani, que viveu e vive nas costas brasileiras, se tornando cada vez mais relevante, sendo estes povos "a memória de nosso futuro que, se não existissem, teria que inventá-los" devido sua "outra maneira de conceber a relação entre a sociedade e a natureza, entre os humanos e os não-humanos, uma outra forma de conceber a relação entre a Humanidade e o restante do cosmos." (Takuá, 2018)

## UBUNTU

O termo Ubuntu, que vem da língua bantu, é uma concepção ética dos povos originários da África e significa "Eu sou porque nós somos", que vem do aforismo zulu umuntu ngumuntu ngabantu, ou "Uma pessoa é uma pessoa por meio de outras pessoas". Essa filosofia que tem como princípio básico a coletividade, sustentando a ideia de uma comunidade universal na qual se insere todos os seres, vivos e não vivos, teve sua disseminação acadêmica de seu pelo ganhador do prêmio Nobel, Desmond Tutu, arcebispo anglicano emérito da Cidade do Cabo, na África do Sul, embasando grande parte da luta da África contra a colonização e contra o apartheid. A provocação de que o ser humano só é por meio de outros, implica que qualquer outra forma de existir - aquelas que excluem, separam e desassocia - serem "desumana", ou seja, que não é humano. Portanto, a partir da filosofia do ubuntu a existência quanto necessariamente inter-relacional faz parte da ontologia humana. Em termos sociais, o humano só é reconhecido como tal enquanto sujeito em meio ao coletivo, seja grupo, tribo, clã ou comunidade, o que implica em uma tradição de diversos estágios, ritos e cerimônias de iniciação. Além da perspectiva do pertencimento, no sentido secular, a filosofia ubuntu também pode representar a partilha, compaixão, o respeito mútuo, e principalmente cuidado - não apenas com humanos mas incluindo outras existências - e simplesmente amor.

## SWARAJ

Com o ideal de uma nação pluralista, defendendo a coexistência de diferentes comunidades e identidades, de luta interseccional de classe, raça e de gênero, o Swaraj é um termo multifocal indiano que consiste tanto na autonomia coletiva, como a autogestão comunitária, assim como autonomia individual, sobre o próprio corpo e elevação espiritual. Escrito em idioma gujarati em 1909, o Hindi Swaraj, entretanto, foi banido na Índia pelas autoridades britânicas, metrópole colonial da época, pela possibilidade de despertar um extremismo político e abalar a estabilidade, que já era pouca, e controle da colônia. O movimento decolonial emancipatório da Índia teve como principal líder o país onde Mohandas Karamchand Gandhi (1869-1948) que combateu com o princípio da “não-violência” a submissão e opressão racista dos governos coloniais que violavam a liberdade não apenas de seu país, mas também de outros, o que fez com que seus princípios fossem disseminados para além dos territórios nos quais atuou, permeando principalmente países do continente africano. Além de dignidade, liberdade e autonomia, os princípios gandhianos propunham uma forma de luta política por meio da desobediência civil, abrindo caminho para uma infinidade de atitudes públicas que seriam pacificadoras e questionadoras - como protestos simbólicos e greves de fome - que se colocavam como resistência contra poderes ditatoriais, a favor dos movimentos ambientais e, principalmente dando ênfase em práticas e costumes tradicionais que foram descartados pelo colonialismo.

A profunda crítica a uma falsa ideia de civilização enquanto um movimento que busca aumentar o conforto material, propagado pelo imperialismo enquanto imperativo ontológico global, faz parte do Swaraj. Segundo Gandhi, a civilização é aquele modo de conduta que indica ao homem o caminho do dever, também conhecido como dharma, cujo cumprimento atrelado à observância da moralidade leva ao domínio sobre a mente, paixões encaminhando o ser humano, conseqüentemente, ao conhecimento de si mesmo. Nesse sentido, o termo em língua gujarati para civilização significa boa conduta. A partir da ideia de um descontentamento enquanto pré-requisito para revolução, Embora seja difícil achar formas de definir e categorizar o “bem viver indiano”, o líder espiritual e político coloca:

“Há Swaraj quando aprendemos a governar a nós mesmos. Ele está, portanto, na palma de nossa mão. Não pense que esse Swaraj é como um sonho. Não há nenhuma ideia de passividade. O Swaraj que pretendo expor é tal que, quando o compreendermos, passaremos o resto de nossas vidas persuadindo outras pessoas a fazerem o mesmo. Mas esse Swaraj tem que ser vivenciado por cada um de nós. Um homem que está se afogando nunca salvará outro homem.” (Gandhi, 1909).



## 5.2. MAPEAMENTO DE PROPOSTAS NO CAMPO DO DESIGN

### DESIGN PARTICIPATIVO

O Design Participativo teve origem no continente europeu entre movimentos sociais e políticos da década de 1960 e 1970 e se estabeleceu na Escandinávia, associado em áreas como tecnologia da informação e relações trabalhistas. Desde o surgimento como comunidade de pesquisa científica, tem compreendido e afirmado o design como instância prática, social e política, abarcando o compromisso de oferecer alternativas pra tornar os processos de design mais democráticos, abertos e acessíveis pra uma participação mais ampla, com análise crítica e aprendizado mútuo. Assim, abrange uma abordagem que se fixa no processo e nos produtores do design, e não um estilo de design, tanto como dimensão política - usando a fim de criar formas de democratização e acesso a tecnologia e informação - quanto maneira de abordar o design de forma responsável e inovadora por parte dos designers. Estes são convidados a cooperar com os investigadores e os operadores durante um processo de inovação. O Design Participativo tem muitas aplicações no desenvolvimento e mudanças no ambiente construído e de particular importância para os planejadores e arquitetos, em relação ao marketing e projectos de regeneração da comunidade, oferecendo uma abordagem potencialmente muito mais democrática para o processo de concepção, uma vez que envolve mais do que um interessado. Nos últimos anos, tem se voltado para a questão da participação cidadã nos interesses públicos e do próprio papel do design em processos de democratização.

### CODESIGN

O CoDesign se deu de um desdobramento a partir da crítica dos limites do design participativo e está se disseminando na engenharia design de produtos, design de comunicação e design ecológico, repensando os campos tradicionais do design e as novas áreas para o design que estão se abrindo, enquanto designers se vêem na necessidade de se engajar em colaborações abertas com uma rede de "não-designers". Esse perfil de (pesquisa em) design, que consiste em uma abreviação para design colaborativo, é uma investigação crítica de novas possibilidades, na qual diversos parceiros estão ativamente envolvidos em diálogos materiais a respeito do que constitui futuros atrativos a partir diferentes pontos de vista. Ele é transdisciplinar, devido seu caráter de se endereçar a problemas complexos nos quais nenhuma disciplina sozinha é capaz de ter a resposta. O Codesign é baseado nas tradições do design participativo, design com foco no usuário, design crítico e na etnografia, integrando também o conhecimento de áreas de pesquisa como o design participativo, design e antropologia, estudos da ciência e tecnologia, estudos de performances e design de interação.

O objetivo do Centro de Pesquisa em Codesign, CODE, que se localiza na Dinamarca, é tanto produzir novo conhecimento sobre como o trabalho do design é conduzido na prática quanto contribuir para uma contínua melhoria do campo através do desenvolvimento e exploração de diferentes abordagens, métodos e ferramentas para co-desenhar onde o conhecimento dos participantes são colocados em jogo e diferentes atividades simultaneamente sustentam mútuos processos de aprendizagem para os envolvidos. É central nessa prática diversas abordagem de pesquisas experimentais que investigam práticas existenciais e exploram novas possibilidades para processos nos quais os participantes "ensaiam o futuro", produzido assim um novo conhecimento através da interação entre pessoas e artefatos em contextos específicos.

## DESIGN PARA INOVAÇÃO SOCIAL E SUSTENTABILIDADE

Proposto pelo italiano Ezio Manzini em torno de 2008, o Design para Inovação Social e Sustentabilidade (DESIS) se baseia na formação de plataformas habilitantes - comunidades criativas, organização colaborativas e novas redes projetuais - como ferramentas para a transição cultural rumo a um futuro sustentável. Considerando o design enquanto parte do problema, ou seja, um dos responsáveis pela construção das tendências dominantes insustentáveis de padrão de produção e consumo, é proposto se repensar o papel do designer a fim de colocá-lo enquanto parte da solução contribuindo efetivamente para que esse futuro possível emergja, melhorando e regenerando a qualidade de mundo, por serem atores sociais que lidam com interações cotidianas dos seres humano com seus artefatos (Manzini, 2008). A partir do preceito que designers têm instrumentos e ferramentas pra "operar sobre a qualidade das coisas e sua aceitabilidade, oferecendo novas soluções a problemas velhos e novos, e propor seus cenários como tema em processo de discussão social, colaborando na construção de visões compartilhadas sobre futuros possíveis e sustentáveis, se torna necessário se utilizar dessas habilidades difusas do design - modos de ser e fazer criativos e colaborativos, modos não convencionais de pensar e agir - enquanto ponto de partida da estratégia rumo a sustentabilidade. O DESIS é uma interação de diferentes pilares:

- sustentabilidade: ideia que sustenta uma transição baseada em descontinuidades locais sistêmicas, ou seja, mudanças radicais cujo fim é a reestruturação em todas suas dimensões, que se darão por meio de um processo de aprendizagem social. Entendendo que a "sustentabilidade deveria ser o meta-objetivo de todas as possíveis pesquisas em design", essa escolha positiva ao mesmo tempo gera transformações do reduzindo o nível de produção e consumindo menos recursos ambientais e regenerando a qualidade do contexto socioambiental em questão.
- modos de vida: propondo um bem estar sustentável baseado na qualidade do contexto de vida como um todo, a defesa do comum e o fortalecimento das capacidades pessoais.
- inovação social: experimentações de futuros possíveis de novos modos de vida sustentáveis que grupos de pessoas inventam espontaneamente, denominadas comunidades criativas e organizações colaborativas.
- redes projetuais: criação de condições, ambientes favoráveis, com projetos de suporte pra inovações sociais por meio de interações "de baixo pra cima" (bottom-up), de cima pra baixo e entrepares.

Ou seja, o DESIS poderia ser definido enquanto um design estratégico que visa efetivar as "descontinuidades locais" no sentido de alcançar mudanças sistêmicas, estimulando a criação de comunidades criativas, a regeneração do tecido social e das condições ambientais, aumentando a qualidade e quantidade de vida e recurso.

## DESIGN PARA TRANSIÇÃO

O Transition Design é um campo emergente que pode ser tido como um desdobramento mais abrangente e radical de transformação em termos de escala de atuação do design de serviços - que projeta fazendo a manutenção dos paradigmas existentes - e do design para inovação social - que questiona essa forma de vida. Entendendo que os chamados "problemas perversos" - esgotamento dos recursos ecossistêmicos, perda de biodiversidade, desigualdades

socioeconômicas e a crise climática - desse século precisam de soluções que vão no sentido de novas abordagens e mudanças fundamentais em todos os níveis da sociedade, o Design para Transição propõe uma nova área de pesquisa e prática em design que direcione a sociedade rumo a um futuro sustentável. Seu objetivo consiste na profunda transformação dos paradigmas dominantes e do modo de vida atual, de consumo de bens e consequentemente de recursos naturais, por meio da reformulação das infraestruturas de sustentação da sociedade, indo desde a fonte de energia até a alimentação, economia, saúde e educação. Baseado no conceito de "localismo cosmopolita", um estilo de vida efetivamente local e regional mas global em sua conscientização e troca de informações e tecnologia (Irwin, 2015) o Transition Design se sustenta por uma estrutura inter-relacional de quatro áreas do conhecimento, ação e autorreflexão:

- visão para transição: necessária para uma sociedade mais sustentável, pode ser resumida na reformulação do estilo de vida que vá na direção da criação de comunidades com relações simbióticas com a natureza, de atuação local mas com intercâmbio de informação, cultura e tecnologia em âmbito global.
- teorias de mudança: interdisciplinaridade e diálogo entre áreas para uma profunda compreensão das dinâmicas socioambientais.
- paradigmas (mindset): para a viver e fazer a transição se torna necessário uma autorreflexão no sentido de abertura, presença e colaboração.
- novas formas de design: reformular o campo de abordagem e a forma de atuação do design, tanto em termos individuais quanto coletivos, requer uma compreensão das dinâmicas de mudança e uma nova consciência, sistêmica e sensível.

## DESIGN PARA AUTONOMIA

Proposto pelo colombiano Arturo Escobar enquanto um campo de crítica transnacional, o Autonomous Design pode ser considerado uma resposta à urgência para inovação e criação de novas possibilidades de surgimento das lutas, formas de contrapoder e projetos de vida a partir de ontologias relacionais politicamente ativas. Entendendo que o ponto de início de todo processo de design para transição em direção à sustentabilidade, ou à uma era Ecozoica, deve ser a Terra em si, a preservação de sua integridade e auto-organização (Escobar, 2018) Escobar propõe um design participativo relacional: uma práxis de cura e cuidado; um design engajado com a comunidade, terra e com movimentos sociais e suas múltiplas relações de poder, comprometido com as autonomias locais, com a democracia direta e com a luta contra o patriarcado, racismo e a colonização da sociedade, ou seja, um design para os pluriversos.

Com foco em projetos para com comunidades e movimentos sociais de luta para a defesa do território e espaço, o objetivo desse campo do design é o fortalecimento contínuo da autonomia da sociedade a partir da manutenção e valorização da ancestralidade de uma comunidade - suas práticas de longa data, que no entanto contraditoriamente acontecem - e, ao mesmo tempo, da orientação em direção ao futuro, incorporando-a enquanto projeto de vida na comunidade. A partir do pressuposto de que um processo de design deve se dar principalmente em ressonância com as amplas lutas e alternativas existenciais - como aquelas para o pós-desenvolvimento, Bem Viver e descolonização - o Autonomous Design provê uma alternativa pluriversal para o Antropoceno criado por humanos (Escobar, 2018), transformando as condições que criam insustentabilidade e "defuturamento" em críticas teóricas e resistências práticas de manutenção do comum, da soberania, da autogestão e de uma subjetividade baseada no pertencimento.

## DESIGN REGENERATIVO

O Design para Culturas Regenerativas, ou simplesmente, Design Regenerativo, proposto por Daniel Wahl em 2016, parte da provocação do por que a humanidade deve continuar a existir, partir do pressuposto de que, ao buscar evitar a extinção precoce da humana, não basta que a transição seja direcionada à um modo de vida sustentável, dado que os danos na biosfera e a projeção destes resultam em um “déficit” com o organismo planetário, mas sim a reformulação de um caminho regenerativo para o futuro. Propondo como ponto chave para essa mudança uma percepção de mundo outra, que vai no sentido de uma visão sistêmica e do interser, o design regenerativo explora alternativas de enfrentamento da crise global, ontológica e estrutural, por meio de uma compreensão da profunda interconexão entre os diversos aspectos e fatores que sustentam a vida. Assim sendo, entende-se que as culturas que são cocriadas dialogam com as propriedades emergentes da vida e da natureza, já que estamos intrinsecamente entrelaçados com os processos biogeofísicos que sustentam a vida na Terra (Wahl, 2019). Levando em consideração a premissa de que “a vida cria condições que conduzem à vida”, o desafio que o design regenerativo abarca é o de redesenhar a presença e atuação humana no organismo planetário, por meio de uma colaboração mundial, regional e local para criar “soluções elegantes cuidadosamente adaptadas a esse único lugar” (John Todd). Dialogando com os princípios do design permacultural, mais do que aprender da natureza, Wahl indaga a urgência de se fazer design como a natureza, e assim transmutar o humano de um ser degenerativo para um ser regenerativo. Propondo uma convergência interdisciplinar, multifocal e transdirecional, como a partir da combinação de diferentes frentes - como o o design ecológico, biomimética, permacultura, indústria ecológica, economia circular, o que esse campo de design evoca é desfazer o estrago, coletivamente como espécie, que fizemos por muito tempo, regenerando funções de ecossistemas saudáveis em todo o lugar e fazendo design como a natureza. Conclui-se que simplesmente fazer design para a sustentabilidade não é mais suficiente, precisamos fazer design para regeneração (Wahl, 2019):

Existe uma mudança de nível na nossa eficiência quando direcionamos nossa percepção em direção à participação, e nós nos tornamos completamente conscientes de novo do fato de que nós somos natureza, e assim sendo, capazes de fazer design como a natureza. Esse passo reconciliativo de reconhecer nosso agenciamento participativo na complexidade da natureza é absolutamente crucial se esperamos criar uma presença humana restaurativa no planeta Terra.

## PERMACULTURA

O conceito de permacultura foi cunhado pelos australianos Bill Mollison e David Holmgren na década de 70, propondo uma cultura permanente os grupos sociais podem viver de acordo com os elementos naturais e culturais disponíveis em nível local, na busca por uma vida auto sustentável sem a necessidade de um mercado centralizador (MANESCHY, 2020). Embora seu embrião esteja na agricultura, hoje a permacultura é considerada uma ciência holística de cunho socioambiental, que congrega o saber científico com o tradicional popular e visa, é claro, a nossa permanência como espécie na Terra” (NEPerma/UFSC, 2018). Baseada no pensamento sistêmico, converge uma visão de ecologia profunda com a inovação social, estudo e aplicação de padrões naturais em projetos, desenvolvimento de fontes de energia renováveis e manejo consciente de recursos naturais, afim de projetar ambientes socioambientais regenerativos e produtivos. Essa finalidade gera uma proximidade muito grande com a agroecologia, entendendo

que representam movimentos sociais e ciências sistêmicas, o que faz inclusive que sejam usadas muitas vezes como sinônimos.

O foco da permacultura em termos de planejamento e o projeto é o design de uma ocupação humana produtiva e sustentável, leva em consideração determinados fatores, envolvendo cuidados humanos com a terra e de uma partilha justa (HOLMGREN, 2013). Além disso, propõe um manejo regenerativo dos recursos ambientais e uma lógica circular de tomada de decisões, de relação dos elementos do sistema, procurando sempre fechar os ciclos e trabalhar para com o que é chamado de natureza; inclusive com uma abordagem socioambiental de valorização dos saberes tradicionais e ancestrais e combinando com tecnologias e inovação com a finalidade de curar os impactos da civilização moderna no sistema planetário, adiando a extinção da espécie humana. O design permacultural consiste em um planejamento que se difere de outras formas de se fazer design e de ocupação/uso do solo por requerer, além do nível técnico, principalmente uma intrínseca resiliência, ou seja, uma necessária pré-disposição de adequação dos objetivos de projeto às condições locais, inclusive em termos temporais e econômicos. Ou seja, ao invés de partir da premissa da alteração da realidade físico-ambiental no sentido de cumprir um objetivo pré-estabelecido, as finalidades do projeto de design são adaptadas ao ecossistema no qual este se dará, respeitando sua constituição e dinâmica específica, além de se utilizar - preferencialmente sempre que possível - apenas recursos locais.

Outro aspecto essencial do design dentro permacultura diz respeito à interação entre cada elemento que compõe o sistema projetado e que se relacionam com este. Segundo Mollison, o chamado “pai da permacultura, mais importante que a definição dos elementos em si (por exemplo qual tipo de manejo, método de construção civil, fonte de energia) é a definição de suas inter-conexões, a fim de que os resíduos ou excedentes de um elemento seja reaproveitados por outro(s), o que é. Em termos epistemológicos, a permacultura tem como essência uma profunda e sensível observação da questão de projeto, tanto em relação aos aspectos ecológicos quanto socioculturais e econômicas, inclusive aqueles externas ao ambiente de projeto.

Já segundo David Holmgren, essa característica faz da permacultura intensiva em informação e planejamento, entendendo que “um bom design depende de uma relação harmoniosa e livre entre as pessoas e a natureza, na qual a observação cuidadosa e a interação racional provêm a inspiração, o repertório e os padrões para o design”.



### 5.3. PESQUISA DE CAMPO

#### 5.3.1 IDAS A CAMPO

##### SELVAGEM: CICLO DE ESTUDOS SOBRE A VIDA

A primeira ida a campo foi no Selvagem (Figura 2), um ciclo de estudos que acontece ao longo de 3 dias no Jardim Botânico do Rio de Janeiro desde 2018. Organizado pela Editora Dantes e com mediação de Ailton Krenak, pesquisadores, pensadores e lideranças indígenas se reúnem em rodas de conversas abertas ao público para gerar diálogo entre diversas áreas da ciência e discutir sobre suas perspectivas a respeito da vida como um todo - abordando temas que vão desde a biosfera e Gaia até as plantas medicinais ou etnobotânica. O evento foi de muita importância para minha pesquisa por "aterrar" - a partir das falas e reflexões co-criadas dos convidados presentes - minhas tantas ideias que estavam suspensas, sem saber onde e como poderiam convergir. Lá eu pude ouvir o Ailton pensar alto a respeito das suas ideias para *Adiar o Fim do Mundo* - seu livro que eu tinha acabado de ler e que acabou por sustentar essa monografia. Foi no Selvagem onde também adquiri ouvi a fala de Fabio Scarano e então adquiri seu livro, *Regenerantes de Gaia*, que também serviu de embasamento teórico para essa pesquisa. Ao final do encontro, fui de encontro de Krenak, para agradecê-lo e, quando falei que minha família era da região de onde ele vinha, imediatamente me chamou para visitá-lo em sua aldeia, entre Minas Gerais e Espírito Santo, a poucos quilômetros da fazenda da minha família. O encontro está aprofundado no tópico a seguir.

##### CONVERSA COM AILTON KRENAK, VALE DO RIO DOCE - MG, DEZEMBRO 2019.

Na tarde de 28 de dezembro de 2019, fui ao encontro de Ailton Krenak (Figura 3), líder indígena, ambientalista e um dos principais pensadores brasileiros, na sua casa, território Krenak, no Médio Rio Doce, região também da minha família materna, da qual sou muito próxima. A princípio o intuito era de ir a campo a pesquisa porém o que ocorreu - felizmente - foi que a entrevista prevista deu lugar a uma conversa fluida, espontânea e sem um objetivo específico se não apenas o diálogo. Eu sempre tive uma forte ligação com o Rio Doce, chamado de Watu pelo povo Krenak, principalmente depois da tragédia da barragem de Mariana, em 2016, que poluiu o rio com desejos tóxicos da mineração. Como o Ailton coloca em seu livro, "o rio é nosso avô, e ele está em coma". Meu avô nasceu, sempre morou e ainda hoje vive às margens do Rio Doce, o que tornou essa ligação com o rio subjetiva, atemporal e "cosmológica" pra mim.

Como não poderia ser diferente, encontrei com Ailton Krenak em sua casa, no território indígena também às margens desse rio e, no pouco tempo que eu estive lá, ele já tinha falado sobre tantas histórias, pessoais e coletivas, que eu já tinha esquecido tudo o que havia planejado perguntar, me prestando a apenas estar ali experienciando a presença de escutar um sujeito coletivo (Krenak, 2019). Não por acaso, o único caderno que levei para registro foi o que ganhei no Selvagem. Seja como for, como fui acompanhada de um tio meu que havia conhecido a mãe dele, Ailton começou me contando um pouco sobre a história e a situação do território indígena: lá vivem em torno de 600 habitantes pertencentes a 126 famílias, sendo elas divididas em 5 núcleos. Teoricamente, cada um desses núcleos tem um cacique. O território é um dos mais antigos demarcados, datando mais ou menos de 1920, devido a construção da ferrovia que liga

Minas ao porto de Vitória para escoamento e exportação de minério. Mesmo assim, desde então vários conflitos se deram a respeito do território e do corpo. Eu poderia contar aqui todo o conteúdo mas acredito que este não é o espaço para tal e sim para relatar como a experiência agregou no processo de pesquisa.

Como mencionado, a partir de um dado momento a entrevista pré-estruturada planejada foi deixada de lado, pois a conversa fluiu de forma mais espontânea, indo desde o seu livro que usei de referência na pesquisa até sobre a montanha e suas faces. A experiência, portanto, não foi uma absorção unidirecional de conhecimento mas sim uma troca, na qual pude perceber o que ele fala no livro 8 Reações para o Depois: "Eu nunca escrevo as minhas falas, elas são sempre inspiradas pelo momento, pela presença e pelo encontro com as pessoas que estou experimentando." Tal livro, aliás, que tinha sido publicado pouco antes da minha ida para lá e que Ailton me emprestou ao final da conversa, quando mencionei sobre esta pesquisa e quais possíveis ligações o design teria com suas ideias para adiar o fim do mundo. Com a leitura, é possível compreender o porque do empréstimo para responder minha pergunta:

"Se deslocarmos nossa perspectiva pra esse ponto de vista (do Bem Viver), teríamos que pensar em formas de design que não fossem estabelecidas numa relação vertical entre humanos e natureza, abandonar a ideia do projeto como controle e domesticação do selvagem para implementar a cidade, a civilização, etc... Teríamos que pensar como seria uma prática decolonial do design tanto em relação a comunidades quanto à terra. A crise ecológica perpassa, de maneira estrutural, a relação que o design moderno estabeleceu com a natureza. Descortinar a prática do design é também uma questão de resistência."  
Paulo Tavares em 8 Reações para o Depois.

#### ALMOÇO INDÍGENA NA ALDEIA DJA GUATA PORÃ, ESTÁCIO - RJ.

Outra ida a campo foi feita em 17 novembro de 2019, quando a liderança indígena Niara do Sol me recebeu junto a outros designers, que participaram do workshop Living Design na ESDI, para um almoço na Aldeia Vertical Dja Guata Porã.

O conjunto habitacional Zé Kéti e Ismael Silva, no bairro do Estácio, Zona Norte do Rio de Janeiro, foi fruto do maior programa habitacional da história do Brasil, o Minha Casa Minha Vida, do governo Lula. Inaugurado em junho 2014, um ano após a eclosão de manifestações em todo o território contra o aumento de passagens e uma política pública que focou na construção de estádios para a Copa do Mundo que se deu no meses depois e para as Olimpíadas que foram sediadas no Rio, em 2016, ao invés de investir na infraestrutura de base, como saúde e educação. No mesmo período dos protestos, em junho de 2013, o governo desapropriou, apesar de muita resistência civil, a antiga Aldeia Marakanã, onde viviam por mais de 11 anos indígenas de diversas etnias. Após a desocupação do território, eles foram despejados e encaminhados para o empreendimento, que foi erguido em cima da planta de um antigo presídio, do qual foram doados 20 apartamentos como indenização.

Chegando lá, pude compreender o que Paulo Tavares em seu estudo de caso a respeito do local<sup>7</sup>, "o prédio ocupado por indígenas é facilmente reconhecido devido o manejo diferenciado da terra em seus arredores". Ao redor da edificação destinada à moradia, que recebeu o nome de Aldeia Vertical Dja Guata Porã, há um quintal que é cuidadosamente cultivado com diversas plantas nativas, medicinais, PANCs, enquanto o resto do terreno é de terra batida ou asfalto.

---

<sup>7</sup> Exposto também no livro 8 Reações para o Depois (ver pág. 50).

Levando em conta o fato de que o conjunto habitacional se estrutura a partir da lógica de edificação civil de um presídio, a realocação dos indígenas para tal espaço tem como atravessamento uma enorme agressividade, principalmente por estes corpos carregarem enquanto intrínseca subjetividade e noção de existência - conclusão chegada a partir da conversa com os moradores - uma relação de pertencimento não apenas plástica mas também identitária e cosmológica com a terra. Nesse sentido, me tocou muito a resiliência dessas pessoas que, embora tivessem uma parte dos seus corpos - a terra - amputada, estavam expandindo sua subjetividade (Krenak, 2019), da forma mais orgânica e genuína possível.

### 5.3.2 CONSIDERAÇÕES PESSOAIS

O fazer antropológico não é algo que aprendi na faculdade nem algo que sei fazer, entretanto posso afirmar que acabou esse por ser o motivo da pesquisa de campo, ainda que de forma experimental. Ao invés de ir testar um objeto ou serviço de design, o que se deu, mais do que fazer antropologia por meio do design, foi uma exploração de como colocar a antropologia a serviço do design. Ao observar, analisar e vivenciar diferentes realidades e perspectivas foi possível desenvolver um projeto de design com muito mais sensibilidade do que o fazer apenas com base em livros ou mediação digital. Em um segundo momento, o design acabou por servir de meio para expor a pesquisa antropológica. Nesse sentido, é possível concluir que o objetivo de experimentar o *Design Anthropology* na prática foi bem sucedido.



## 6. PROJETO

A fim de tangibilizar a pesquisa em um objeto de design, o resultado foi a criação de um projeto gráfico que funciona enquanto um dispositivo de pensar, um material de sensibilização e autorreflexão, explorando formas de trazer o futuro para o presente. Por meio de uma linguagem lúdica e uma dinâmica intuitiva, o que se propõe é a provocação de discussões conceituais e criativas por meio de alguns pilares a partir dos quais se é possível fabular outros mundos e contar outras histórias. Ailton Krenak em seu livro *Ideias para adiar o fim mundo* indaga a proposta dos “paraquedas coloridos”, entendido enquanto forma de resistência e correspondência ao atual estado de suspensão, foi usado enquanto motivo e inspiração projetual. A partir desse conceito, o projeto de design foi desenvolvido na direção de ser algo que sirva a tal propósito, o que chamei de “dispositivo de fabulação”, podendo ser usado como oráculo ou como jogo.

Este dispositivo é constituído de:

a) Um conjunto de cartas. Construído a partir de um processo de leitura ativa e mapeamento da bibliografia pesquisada, cujo conteúdo principal foi destacado e reorganizado em categorias por similaridade temática. Assim, 6 grandes eixos temáticos - espaço, tempo, perspectiva, movimento, indivíduo e coletividade - organizam esse emaranhado conceitual e direcionam as narrativas de cartas, porém sem delimitá-las a nenhum específico. A proposta é que elas sirvam para se pensar-com: com diversos conceitos, com diversas pessoas e de diversas formas. Em termos metafóricos, elas poderiam ser associadas às estrelas pelas quais o paraquedas colorido perpassa durante a queda.

b) Um livreto, que seria o “mapa cósmico”, foi desenvolvido com o objetivo de servir tanto de livro-objeto quanto de manual para descrever o dispositivo, direcionando o caminho do paraquedas. Além de explicar que significado cada carta, nele contém reflexões, questionamentos e instruções para como for jogar.

c) Junto com o projeto editorial em si, também faz parte do dispositivo enquanto cristais, sementes variadas e flores com o intuito de complementar as dinâmicas e criar uma ambientação lúdica multissensorial, proporcionando assim uma experiência de sinergia, ou seja, que misture sentidos ativando sensações com cheiro e textura. Também uma vela, um incenso e algumas linhas estão incluídos, podendo ser utilizados para tecer caminhos entre as cartas, costurar, relaxar e se criar uma atmosfera ritualística. Ao mesmo tempo uma função pré-determinada não lhes foi atribuída, algumas sugestões de uso com os mesmos estão propostas nas jogadas.

## 6.1 O DISPOSITIVO DE FABULAÇÃO

Com base no conceito de dispositivo de conversação, desenvolvi o que chamei de dispositivo de fabulação, conforme exposto no tópico 4.4 na página 22, uma proposta de uma experimentação de design para geração de diálogo por meio de uma abordagem lúdica, a fim de transcender a forma determinista de validar a realidade na direção de uma convergência de diferentes ciências. Assim, explorar o design como ferramenta de discussão epistemológica, ou seja, por meio de um objeto de design gerar questionamento a respeito da natureza da interpretação da realidade e propostas alternativas que vão na direção de uma ontologia de integrada ao que chamamos de natureza. Criando um espaço de intersecção criativa entre design, antropologia e ecologia para gerar atrito e encontro entre formas de pensar sistêmicas, principalmente entre o cientificismo acadêmico e o saber tradicional de povos originários, o que o dispositivo propõe é experimentar formas de complementaridade e participação entre diferentes ciências no sentido de aprofundar a perspectiva relacional homem-natureza para, a partir disso, futuros e presentes que não os atuais possam ser fabulados.

Refletindo sobre como articular os diversos conteúdos, elementos e caminhos que estão sendo pensados e cada vez mais convergidos, o projeto se deu por meio de uma materialidade que ativa uma forma lúdica a livre associação de conceitos e ideias que servem de base imaginativa de mundo. Portanto, a fim de que essa coisa de design que sirva para fabular proposições de presente e futuro, a ideia é gerar uma atividade que combine um ambiente ritualístico e reflexivo por meio de uma linguagem poética e uma dinâmica de caráter intuitivo. Trazendo o que está no escuro, no sonho, no inconsciente à tona, acredito que ser possível, como há centenas de anos diversas culturas o fazem, buscar por meio de histórias e fabulações, possíveis caminhos de convergências e diálogos para uma realidade bioinspirada. Tentando fazer isso de forma leve, como uma brincadeira, a proposta foi experimentar extrair da pesquisa as ideias que dão sustentação aos conceitos estudados, cruzando-as e gerando um lugar de encontro, onde as diversas propostas de existências podem se embaralhar e para criar uma nova possibilidade para imaginar futuros que hoje parecem escassos e impensáveis. A partir da interpretação da conjuntura atual enquanto um "estado de suspensão" (Krenak, 2020), ou enquanto algo similar a um sonho, esse dispositivo se dá com a intenção de gerar reflexão de cenários por meio práticas de cuidado para sair então do "pesadelo", assumindo o papel de uma possibilidade de suspender no ar, como o paraquedas de Krenak, que nos permite "cair no cosmos" em direção à terra.

A experimentação de um lugar no qual o Design e a Antropologia se cruzam é um modo de fazer pesquisa e estendê-la para além do que seria o ponto final: desencaixotar a ideia de projeto enquanto algo que necessita chegar em um estágio finalizado, definido e acabado para se tornar algo que está em permanente construção, seja enquanto processo de pesquisa ou enquanto construção de sociedade. Portanto esse projeto não prevê uma solução para o problema ontológico proposto, mas sim uma forma de permanecer no problema, nesse espaço de lama a partir do qual se floresce (Haraway, 2016). Se no início do período de desenvolvimento de projeto isso já era algo proposto, tal necessidade se tomou algo inevitável a partir da sensação de "fim de um mundo" e "tempo suspenso" experimentado durante o processo de pesquisa devido a pandemia. Mais do que mais uma "solução de design", esse dispositivo busca ser algo com o qual se possa respirar, ser uma sustentação para voar no cosmos.

### 6.1.1 TANGIBILIDADE PROJETUAL

O oráculos são utilizados desde os tempos mais antigos nas mais diversas culturas, tribos e regiões: mais do que prever o futuro, sua função é ter um maior entendimento sobre o momento. Concebendo a realidade como algo carregado de encantamento e animismo, eles nos dão, a partir da sincronicidade, ou seja, a partir do evento de combinação probabilístico de fatores, respostas (ou provocações) para perguntas a partir de uma linguagem intuitiva, em profunda comunhão com a natureza. Dado o atual estado de suspensão da humanidade, acredito ser essa uma das ferramentas mais oportunas para se fazer uso da imaginação, da intuição e um outro nível de consciência que não racional para responder às perguntas que pairam cosmos no qual estamos caindo (Krenak, 2019).

Já que estamos mergulhando no incerto e aprendendo a lidar com ao fim da normalidade, ou seja, ficando de frente com a demanda de novos valores e paradigmas, sinto que nos vemos obrigados agir no aqui e agora para construir esse futuro possível. E, se nos vemos obrigados a trazer o futuro para o presente, proponho fazê-lo a partir de uma forma o ser humano sempre fez, que é intuindo e sonhando. Acredito veemente na urgência de agir no sentido de regenerar o ambiente que nos rodeia, mas acredito mais ainda que o primeiro passo para isso, é regenerar o ambiente interno pessoal de cada um, de expandir a própria subjetividade.

Existem muitos projetos de direção à sustentabilidade, à inovação social, processos participativos, soluções baseadas na natureza e tantos outros, sempre criando coisas e artefatos novos, que na maioria das vezes são realmente válidos e efetivamente de forma regenerativa. Enquanto designers tivemos uma enorme parcela de contribuição na tangibilidade da conjuntura atual, tanto devido seu contexto e função de origem (servir à Revolução Industrial do século XIX) quanto por ser um dos maiores responsáveis pela manutenção da relação artefatos-humanos. Então acredito que é nessa potência que reside nossa (me coloco entre o designers) obrigação de revisão de papel, projetando no sentido da transição para uma sociedade regenerativa e sustentável. Porém sinto que o foco do meu trabalho em particular seja mais nos humanos e menos nos artefatos, principalmente pelo panorama de pandemia mundial que o projeto se dá, no qual a perspectiva do que é ser humano é colocado em cheque a partir da eclosão do encaminhamento da vida humana no planeta.

Nesse sentido, a escolha por esse jogo-oráculo se dá como uma forma de oxigenar, trazer esperança e dissipar a neblina durante um tempo que não se vê horizontes mas apenas o próximo: trazer a utopia para o presente, se fazendo acreditar que é possível, e que é agora que deve ser feito. Porém a proposta é que isso seja feito não da forma como sempre o foi, com novas e novas soluções para que o "normal" seja mantido pois, como diz Ailton Krenak, é exatamente para a normalidade que não devemos voltar.

### 6.1.2 ABORDAGEM INTUITIVA, LÚDICA E ENCANTADA

Oráculo significa previsão do futuro, seja por meio de um objeto, de uma pessoa ou de uma entidade que prevê, servindo assim de resposta a uma determinada questão por meio de uma adivinhação. No Mundo Antigo, também se referia ao local onde as pessoas iam para se fazer essa previsão, se passar a sabedoria oracular e se conectar com o que seria o divino. A prática de consultar oráculos é ancestral, fazendo parte da história da humanidade nos mais diversos cantos do mundo, e atravessando a remota curiosidade humana sobre os mistérios do universo. Alguns exemplos desse método de revelação são o tarô cigano, as runas nórdicas ou os búzios africanos, sendo consultados a fim de se obter uma resposta sobre uma dúvida ou mensagem, trazendo reflexão e elucidando uma questão. Outro exemplo de oráculo utilizado enquanto referência projetual é o I Ching, um dos sistemas divinatórios de alta complexidade semiótica devido suas diversas formas de combinações entre os opostos complementares yin e yang, que formam um sistema de arquétipos cósmicos.

Através de um mecanismo metafísico que o pensador Jung define como sincronicidade ou coincidência significativa, um oráculo funciona refletindo uma imagem simbólica a respeito do questionamento apresentado. O que acontece, então, ao invés de adivinhar o futuro, é este serve enquanto um método de obtenção de respostas para questões obscuras ou difíceis (Evans-Pritchard, 1978). Todo oráculo exige a aproximação correta: meditação prévia, formulação precisa da pergunta e ritual necessário, cuja função é trazer a atenção de quem consulta para o momento presente. O objetivo de consulta não é, portanto, simplesmente saber o futuro mas, antes de tudo, entender a disposição atual da questão, de modo a se tomar a atitude mais apropriada.

Agrego então essa função oracular à noção de que existe um mundo invisível que nos permeia, segundo Els Lagrou e Jeremy Narby, pesquisadores antropólogos que há anos estão em contato com tribos amazônicas, assim como discorre Davi Kopenawa Yanomami em sua engenhosa obra em parceria com Bruce Albert, *A Queda do Céu*. A fim de ensaiar a possibilidade de outro mundo, cruzei tudo isso que estou pensando em um dispositivo de fabulação que carregue essa reflexão sobre "linguagem de Gaia" que reside invisível, intuindo, gestando e criando existências que atuem para adiar o fim do mundo.

A fim de adentrar outras lógicas possíveis de projeto, se tornou necessário fazer um movimento no sentido de explorar como a linguagem do dispositivo proposto. Propondo essa pesquisa como algo que tem um pé na academia e o outro em saberes empíricos e processos criativos mágicos, o que se dá é abordagem combinada de ambos os caminhos de produção de conhecimento. Explorando formas de como a descolonização da consciência pode se dar, para que o imaginário humano possa voltar a conceber que faz parte dessa comunicação (pois acredito que já fomos capazes disso no passado), foi escolhido escrever com uma pegada poética, muitas vezes também presente ao longo do relatório. Além de poético, o dispositivo buscar dispor o conteúdo de forma com que, ao invés de uma explicação lógica, seja proposto um entendimento intuitivo, experimentando meios de propor uma visão menos racional e com caráter mais sutil, encantado e "feminino". Em uma de suas falas no seminário *Selvagem*, que aconteceu no Jardim Botânico do Rio de Janeiro em novembro de 2019, discorre Ailton Krenak:

"De alguma maneira, a voz, a mensagem da Terra, a mensagem da vida, ela tem uma predominância feminina. Apesar do patriarcado persistir, a mensagem feminina da terra é permanente. Mesmo quando é oculta, quando está escondida, ela continua produzindo vida e dando o sentido pra nossa experiência continuada daquilo que poderíamos chamar de uma certa "humanidade."



## 6.2 DEFINIÇÕES PROJETUAIS

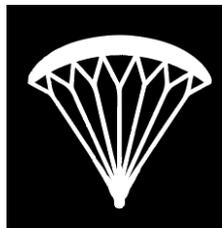
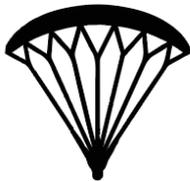
### 6.2.1 TRATAMENTO GRÁFICO

Como a proposta em geral do projeto se dá por meio da combinação entre o pensamento racional cientificista - que categoriza, define e padroniza - e o pensamento intuitivo, mágico e pluriverso, tal confluência também é explorada em termos visuais. Nesse sentido, foram integrados elementos gráficos que podem ser definidos como cartesianos, como linhas retas e uma das fontes que mais representam o modernismo, a Helvetica, com a ausência de grid e um alfabeto intuído completamente do zero, que foi utilizado como elemento ilustrativo, em combinação com fotos em preto e branco. Além disso, também uma textura de "estrelas" foi usada para passar a atmosfera cosmológica proposta pela narrativa.

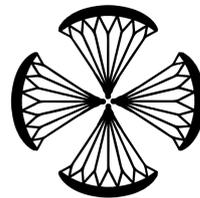
A escolha da impressão em papel kraft se deu pelo propósito do projeto: por ser um dos papéis cujo material está mais próximo do estado natural, causando assim menos impacto ambiental tanto na produção quanto no descarte, além de não conter cloro em sua constituição nem passar por processo de branqueamento, deixando de gerar toxina em sua produção, diferente da maioria dos papéis. Em termos de cores, o projeto é constituído de duas cores, o preto (texto e fundo) e o vermelho (linhas e símbolos), além da cor do papel, que estaria para o branco.

Como o dispositivo não é um produto cujo intuito é a comercialização mas sim uma reprodução singular, de cunho artístico e sensível, a identidade visual foi brevemente desenvolvida, sem uma marca por detrás, consistindo apenas em uma logo - um paraquedas - e a exploração de palavras escritas no alfabeto: caligrafia inspirada na combinação entre motivos étnicos orientais e grafismos indígenas. Segue os elementos:

Logo:



Logo: negativo



Logo: variação

Cores:



**PANTONE®**  
Black 6 C

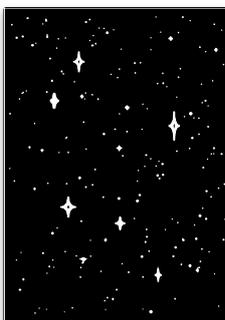
R: 171 G: 35 B: 40  
C: 0 M:100 Y: 87 K: 22  
#AB2328



**PANTONE®**  
7621 C

R: 16 G: 24 B: 32  
C: 100 M: 61 Y: 32 K: 96  
#101820

Fundo:



Caligrafia  
ilustrativa:



## 6.2.2 IMPRESSÃO

O cenário ideal em termos ambientais para reprodução desse projeto é baseado em uma impressão em serigrafia com tinta orgânica, em papel kraft, com tiragem de 50 unidades, sendo assim um produto 100% biodegradável. Já em um cenário de “guerrilha”, a partir da lógica do hackeamento (a fim de quebrar por dentro o sistema), o livreto é reduzido para uma versão zine: sem as cartas e as dinâmicas, apenas com as reflexões e trechos do conteúdo pesquisado. Com impressão em offset, reprodução por xérox e acabamento (caligrafia) em vermelho em serigrafia, alcançando assim um menor custo de produção e maior replicabilidade.

## 6.2.3 LIVRETO

Além do baralho de cartas, o dispositivo é constituído de um livreto que apresenta e explica o que é e como utilizar o projeto. Em termos de conteúdo, se propõe a introduzir, contextualizar e expor os principais tópicos que sustentam os conceitos pesquisados, ou seja, um breve texto explicativo sobre cada carta. Outra função do livreto é passar as instruções de como jogar e expor algumas reflexões pessoais levantadas ao longo do processo de desenvolvimento do projeto. Como mencionado no tópico anterior, outra versão do livreto, mais reduzida por não conter os conteúdos das cartas, é proposta no caso da reprodução do projeto enquanto um manifesto, contendo apenas as reflexões e alguns trechos da pesquisa (Figuras 10, 11 e 12).

## 6.2.4 CARTAS

A escolha por materializar a pesquisa em um dispositivo constituído de cartas, se dá a partir de um extenso processo de diferentes mapeamentos conceituais, que se iniciaram com cartografias mentais e que, após o período de pesquisa, funcionaram como uma reorganização do conteúdo levantado. De mais de 130 palavras, após muitos estudos, experimentos e perspectivas, 30 foram escolhidas para servirem de tentáculo para se “pensar com” (Haraway, 2016). O critério de escolha se deu a partir da relevância na discussão, profundidade filosófica do termo e capacidade de gerar reflexão no sentido da sensibilidade. A fim de tangibilizar as diversas tentativas de associação dessas palavras que se deram, conceitos esses que representam os pontos de convergência entre as diversas sustentações que permeiam os conceitos levantados.

Em termos materiais, elas primeiro tomaram forma de pequenos papéis, dispostos de em áreas diversas, relativas às diferentes perspectivas que poderiam definir a relação indivíduo-mundo (Figura. Em um segundo momento, receberam cores (as mesmas da leitura ativa da pesquisa, ou seja, foram divididas por categorias: se falam de um tema (por exemplo: relação do corpo com a terra ou um conceito/termo) ou se provocam discussão/reflexão (Figura 4). Depois, tais conjuntos de palavras tomaram forma de cartas com ilustrações (Figuras 5 e 6) e, por fim, um frase de algum(a) autor(a) acompanhado do título da carta escrito no alfabeto criado (Figuras 7, 8 e 9).

A fim de pensar o conflito, interno e externo, como uma ideia a ser reinventada, ou seja, como algo a ser acolhido e utilizado como oportunidade de aprofundamento, foi proposto diferentes formas de mediação, utilizando-se do dispositivo de fabulação. Apontando onde se deve olhar e reorganizar ontologias, a ideia é fazer as pessoas saírem de suas zonas de conforto, questionando suas certezas e a natureza da sua realidade, a fim de que a realidade seja mais permeada pela natureza.

### 6.3 COMO JOGAR

O projeto se materializa enquanto um jogo exploratório que não tem regras pré-definidas porém que vem algumas sugestões de uso. Não há modo único ou certo de jogar, não há vencedores ou um objetivo a se alcançar mas sim dinâmicas de fabulação, autorreflexão e capacidade imaginativa propostas e em aberto para serem transformadas ou novas acrescentadas.

Como colocado anteriormente, a prática ancestral de se utilizar gravetos, búzios ou pedras enquanto forma de interpretação da realidade foi usada como inspiração para idealização da dinâmica, funcionando portanto por meio da ludicidade e a partir do aleatório. Nesse sentido, dispositivo se propõe a ser utilizado de duas formas: como oráculo e como jogo.

#### I. Proposta Oráculo

Para ser utilizado quando se está sozinho, a princípio, a ideia do dispositivo enquanto um objeto divinatório consiste no simples ato de embaralhar as cartas com uma intenção ou dúvida em mente e pegar uma - ou quantas quiser - aleatoriamente, sem uma forma pré-definida de como o fazer. A proposta é que a pessoa não use o pensamento mas sim a intuição: não para se obter alguma resposta mas para se pensar com os conceitos dispostos a respeito do problema. Jogar consigo mesmo, gerando um diálogo individual autorreflexivo, pode abrir abre espaço para que se deixe permear por outras verdades, outras inteligências e, conseqüentemente, outros mundos. O conteúdo de cada carta está complementado no livreto de apoio, com reflexões e questionamentos.

#### II. Proposta Jogo

Podendo servir de ativação de diálogo, de discussão ou simplesmente de reflexão coletiva, outra forma de se utilizar do dispositivo é por meio das diferentes dinâmicas propostas no final do livro. Além do baralho, acompanha o livreto um saquinho contendo cinco cristais: cada um correspondendo a um algarismo romano - I, II, III, V, X (a ser definido previamente pelos jogadores). Retirando um ou dois cristais de forma aleatória de dentro da bolsinha, se dá a composição de diferentes combinações numéricas, que correspondem ao número da atividade proposta. As dinâmicas são para serem experienciadas por uma, duas ou mais pessoas e misturam uma abordagem lúdica e de certa forma ritualística com ações efetivas em termos práticos (tal como inventar histórias, acender um incenso ou plantar um árvore).

Essas são algumas sugestões de como experienciar e absorver as ideias aqui dispostas, porém é possível se utilizar do conteúdo como preferir, não há regras definitivas. Além de uma breve explicação sobre cada carta, dispostas em ordem alfabética, algumas reflexões e frases soltas estão pinceladas no manual que chamei de "mapa cósmico". Composto de "constelações de pensamentos" onde se pode pousar, a proposta é que a ideia de "paraquedas colorido" seja utilizado para se permear os diferentes conteúdos.

A visualidade do "paraquedas colorido" proposto por Krenak em seu livro Ideias para adiar o fim do mundo, Companhia das Letras 2020, , enquanto movimentos que "adiam o fim do mundo", foi explorada como estrutura de jogo. Ou seja, entendendo que a sustentação de mundo que se dá por meio de uma trama, pontos convergentes que se entrelaçam, seja uma trama de atores, ideias, temas e/ou possibilidades outras, a forma de fabular com o dispositivo se dá por meio de

uma rede de sustentação constituída por pontos confluentes (as cartas) dos diversos conceitos pesquisados. Me perguntando qual rede sustenta e apoia essas proposições de mundo e de futuro que se dão a partir de uma subjetividade e consciência expandida (que abrange existências outras), proponho com essa “coisa de design” que esse questionamento também seja esmiuçado individual e/ou coletivamente.

O paraquedas assume o lugar de uma representação lúdica, enquanto algo que pode ao mesmo tempo limitar, reduzir as possibilidades de experienciar o dispositivo mas que também pode abrir. Entendendo o formato de paraquedas, como um ponto que se abre em uma rede que te sustenta, ou seja, que volta para um ponto, essa se coloca como um caminho possível (porém não o único) de se fabular mundos com o dispositivo. Assumindo que a realidade não é constituída de uma verdade única mas sim de diversos desdobramentos paralelos e convergentes, ou pluriversos, dependendo do(s) ator(es) envolvido(s), as formas de brincar acabam transbordando essa definição. Exatamente por não querer reduzir, mas sim ter um cuidado e respeito com um pensamento que, ao invés de ser encaixotado, seria bom pode se expandir, nada é fechado e definitivo no dispositivo. A proposta de como jogar, portanto, fica em aberta para ser, coletivamente e de acordo com cada situação, criada de forma espontânea e orgânica.

O manual não é escrito em uma ordem unidirecional de leitura, mas com o conteúdo disposto em tópicos, referente a cada uma das cartas. Assim, pode-se pular página, abrir aleatoriamente e ler. Além disso, espaços vazios com linhas permeiam o dispositivo e algumas folhas em branco vêm anexadas para que se possa interagir, transbordar e ocupar o espaço, assim como as sementes que vêm na caixa são para que se possa ocupar o território para além do papel. As flores e linhas que vêm junto são para que se possa interagir por meio de outros sentidos, como por exemplo antigamente mulheres faziam ao contar histórias bordando, colhendo flores, cozinhando, etc.. Pois, como levanta Donna Haraway: importa quais histórias nós contamos para contar outras histórias; importa quais conceitos nós pensamos para pensar outros conceitos com. Devemos continuar contando outra história, aquelas não contadas, a história da vida.



## 7. REFERÊNCIAS

### 7.1 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALTBERG, Ana; MENEGUETTI, Mariana; KOZLOWSKI, Gabriel (Coords). 8 Reações para o Depois (8 Reactions for afterwards), Rio de Janeiro: Editora Rio Books, 2019.

ANASTASSAKIS, Zoy; SZANIECKI, Bárbara. Conversation Dispositiv: towards a transdisciplinary Design Anthropological approach. In: Design Anthropological Futures, London; New York: Bloomsbury, 2016.

BINDER, Thomas et al. Democratic design experiments: between parliament and laboratory. CoDesign 11 (3-4), p. 152-165. 20125.

CAPRA, Fritjof. O Tao da Física: um paralelo entre a física moderna e o misticismo oriental. São Paulo: Editora Cultrix, 1983.

COSTARD, Mariana. "Rio Comprido em Nós": da memória afetiva à imaginação coletiva para a construção do público por meio do design". In Anais da ReACT - Reunião de Antropologia da Ciência e Tecnologia, 2017.

DILGER, Gerhard; LANG, Miriam; FILHO, Jorge Pereira (Orgs.). Descolonizar o imaginário: debates sobre pós-extratativismo e alternativas ao desenvolvimento. São Paulo: Fundação Rosa Luxemburgo, 2016.

ESCOBAR, Arturo. Design for the pluriverse: radical independence, autonomy and the making of worlds. Duke University Press, 2017.

\_\_\_\_\_. Autonomous design and the emergent transnational critical design studies field.

Evans-Pritchard, E. E. Bruxaria, Oráculos e Magia entre os Azande. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

GANDHI, M. K. Hind Swaraj: autogoverno da Índia. Tradução de Gláucia Gonçalves; Divanize Carbonieri; Carlos Gohn; Laura P. Z. Izarra. Brasília: FUNAG, 2010.

GARCÍA, Flavio; MATA, Inocência (Orgs.). Pós-colonial e Pós-colonialismo: propriedades e apropriações de sentido. Rio de Janeiro: Dialogarts Publicações, 2016.

GUATTARI, Félix. As três ecologias. Tradução Maria F. Bittencourt. Campinas: Papyrus, 1990.

GUNN, Wendy; DONOVAN, Jared. (Eds.) Design and Anthropology: Anthropological studies of creativity and perception. London: Ashgate, 2012.

GUNN, Wendy; OTTO, Ton; SMITH, Rachel C. (Eds.). Design Anthropology: Theory and Practice. London: Bloomsbury, 2013.

HARAWAY, Donna. Staying with the trouble: making kin in the Chthulucene. Durham: Duke University Press, 2016.

HOLMGREN, D. Permacultura: princípios e caminhos além da sustentabilidade. Porto Alegre: Via Sapiens, 2013.

IRWIN, Terry. Transition Design: a proposal for a new area of design practice, study and research. In: Design and Culture, vol. 7 nr 2: Routledge, 2015

KRENAK, Ailton. Ideias para adiar o fim do Mundo. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.  
\_\_\_\_\_. O Amanhã não está a venda. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.  
\_\_\_\_\_. A vida não é útil. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.

KOPENAWA, Davi; ALBERT, Bruce. A queda do céu: Palavras de um xamã yanomami. São Paulo : Companhia das Letras, 2015.

LATOUR, Bruno. A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design (With Special Attention to Peter Sloterdijk). E-books: Universal Publishers, 2009.  
\_\_\_\_\_. From Realpolitik to Dingpolitik, or How to Make Things Public. In Making Things Public: Atmospheres of Democracy (Eds.), B. Latour and P. Weibel. Cambridge, MA: The MIT Press, 2005.  
\_\_\_\_\_. Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica. Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1994.

MANESCHY, Diogo [et al.](org). Convergências Socioambientais: Pesquisas em Permacultura, Agroecologia e Educação Ambiental. Macaé: Editora NUPEM, 2020.

MANZINI, Ezio. Design para inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.  
\_\_\_\_\_. Design When Everybody Designs - An Introduction to Design for Social Innovation. London: The MIT Press, 2015.

MOLLISON, Bill. Permaculture: a designer's manual. Tasmania: Tagari Publications, 1988.

NEPERMA/UFSC. O que é permacultura? Permacultura UFSC, 2018. Disponível em: <<http://permacultura.ufsc.br/o-que-e-permacultura/>>.

ROLNIK, Suely. Cartografia Sentimental, Transformações contemporâneas do desejo. São Paulo: Editora Estação Liberdade, 1989.

SANTOS, Antonio Bispo dos. Colonização, Quilombos: modos e significações. Brasília: INCTI/UnB, 2015.

SCARANO, Fabio Rubio. Regenerantes de Gaia. Rio de Janeiro: Dantes Ed., 2019.  
\_\_\_\_\_. A linguagem de Gaia. In: Cadernos Selvagem, publicação digital da Dantes Editora Biosfera, 2020 .

SHIVA, Vandana. Monocultures of the Mind: perspectives on biodiversity and biotechnology. New Delhi: Natraj Publishers, 1993.  
\_\_\_\_\_. Abrazar la vida: mujer, ecologia y desarrollo. Em: Cuadernos Inacabados. Madrid: Horas y Horas, 1995.

SMITH, Rachel Charlotte; VANGKILDE, Kasper Tang; KJAERGAARD, Mette Gislev; OTTO, Ton; HALSE, Joachim; BINDER, Thomas (Eds.). Design Anthropological Futures. London; New York: Bloomsbury, 2016.

SOLÓN, Pablo (org). Alternativas Sistêmicas: Bem Viver, decrescimento, comuns, ecofeminismo, direitos da Mãe Terra e desglobalização. Tradução João Peres - São Paulo: Elefante, 2019.

STENGERS, Isabelle. "La proposition cosmopolitique", in L'émergence des cosmopolitiques, sous la dir. de J. Lolive et O. Soubeyran, coll. Recherches, Paris, La Découverte, 2007, p. 45-68). A proposição cosmopolítica. Revista do Instituto de Estudos Brasileiros, Brasil, n. 69, p. 442-464, abr. 2018.

\_\_\_\_\_. No tempo das catástrofes. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

\_\_\_\_\_. Reativar o Animismo. In: Cadernos de Leitura 62: 1-15. 2017 [<http://chaodafeira.com/cadernos/reativar-o-animismo/>]. Versão original In: e-flux, número 36 (<http://www.e-flux.com/journal/36/61245/reclaiming-animism/>), 2012.

SZANIECKI, Barbara; TIBOLA, Talita; BIZ, Pedro; SERPA, Bibiana Serpa; SECIOSO, Flavia; VENTURA, Liana Ventura; COSTARD, Mariana. Jogos como dispositivos de conversação: investigando modos de participação e design. In: PDC, 2020.

TAKUÁ, Cristine. Teko Porã, o sistema milenar educativo de equilíbrio. In: Rebento, n. 9, p. 5-8. São Paulo, 2018.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo; DANOWSKI, Déborah. Há mundos por vir? Ensaio sobre os medos e os fins. Cultura e Barbárie, 2014.

WAHL, Daniel Christian. Design de Culturas Regenerativas. Rio de Janeiro: Bambual Editora, 2019.

## 7.2 FONTES DIGITAIS

<https://codesignresearch.com/about/>

[www.ihu.unisinos.br/159-noticias/entrevistas/572820-a-era-do-antropoceno-e-duplo-impacto-do-sapiens-sapiens-urbis-entrevista-especial-com-rualdo-menegat](http://www.ihu.unisinos.br/159-noticias/entrevistas/572820-a-era-do-antropoceno-e-duplo-impacto-do-sapiens-sapiens-urbis-entrevista-especial-com-rualdo-menegat)

<https://oglobo.globo.com/sociedade/conte-algo-que-nao-sei/bruno-latour-antropologo-escritortemos-que-reconstruir-nossa-sensibilidade-14081447>

<https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/10332>

<http://www.dbm.ufpb.br/~marques/Artigos/Autopoiese.pdf>

<http://www.raiz.org.br/o-bem-viver-guarani-teko-pora>

<https://ipoema.org.br/conceitos-do-design-permacultural/>

<https://biomimicry.org/learning-nature-designing-nature-regenerative-cultures-create-conditions-conducive-life/>

<https://open.spotify.com/episode/6PceMC8C1cTHnEjdxJC0v9?si=bX5jtqZ1SUmhQDtOxrNiA>

## 8. ANEXO (FIGURAS).

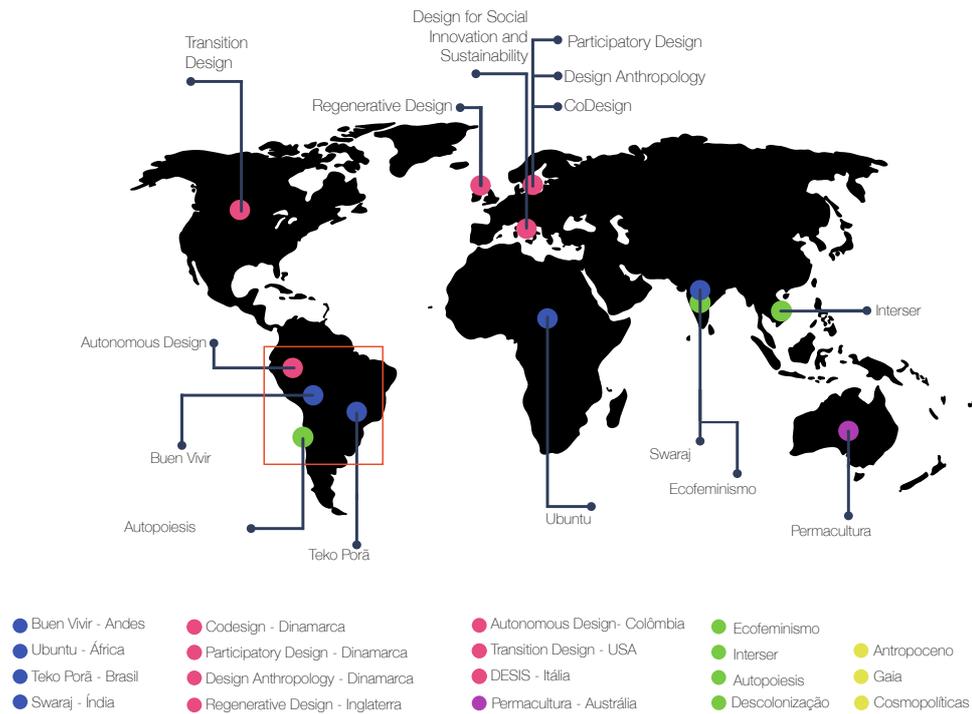


Figura 1: Mapeamento conceitual.



Figura 2: No Selvagem (ciclo de estudos), com Ailton Krenak.



Figura 3: Na casa do Ailton Krenak, em Minas Gerais, com o mesmo.



Figura 4: Cartas no estágio inicial de desenvolvimento.



Figura 5 e 6: Cartas no estágio intermediário de desenvolvimento.



Figura 7, 8 e 9: Cartas no estágio final de desenvolvimento.

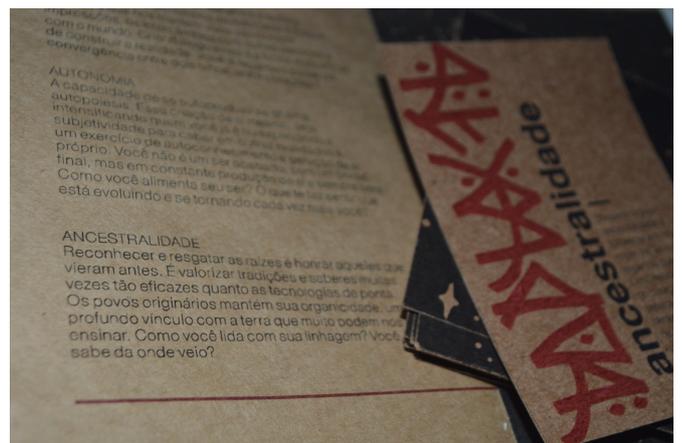
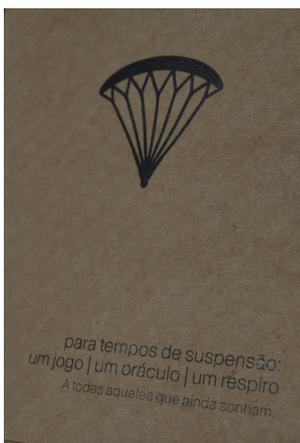


Figura 10, 11 e 12: Livreto no estágio final de desenvolvimento.