



Instituto de Artes
Departamento de Desenho Industrial

Ana Cecília L. Schettino
09/0042409



espaços abertos de formação livre

Brasília, 2015



Instituto de Artes
Departamento de Desenho Industrial

Ana Cecília L. Schettino
09/0042409



espaços abertos de formação livre

Relatório apresentado ao Departamento de Desenho Industrial da Universidade de Brasília como trabalho realizado para obtenção do título de graduação sob orientação do Prof. Dr. Rogério Câmara.

Brasília, 2015

RESUMO

O ponto de partida deste trabalho é a discussão e questionamento de aspectos referentes ao modelo de ensino formal, envolvendo utopias, com a intenção de plantar sementes de renovação e usando territórios passíveis de ocupação como cenário. Ensino, territórios e utopias são as palavras norteadoras que desde o início foram utilizadas como referência. A partir de um aprofundamento sobre cada uma delas advém uma proposta de projeto que visa incentivar o surgimento de espaços abertos de formação livre, baseado em sistema de encontros mediados por uma caixa, que pode servir como instrumento pedagógico. As palavras iniciais se desdobraram em elementos fundamentais para o projeto: o encontro físico entre pessoas com a finalidade de uma formação não-institucional, uma caixa que contém as ferramentas para que esse encontro aconteça e a uma rede formada pelos participantes, gerada a partir dos elementos anteriores. Este sistema, como um produto final, ainda possui um futuro incerto, mas suas diretrizes são estabelecidas de modo a garantir que seu caminho seja aberto e autônomo, como o ensino deveria ser.

PALAVRAS-CHAVE

ensino, territórios, utopias, sistema, design

ABSTRACT

The project's goal is to discuss and question aspects of the current formal education model using the idea of utopias, with the intention of planting seeds of renovation, and using territories as scenarios. From the beginning of the process, the words education, territories and utopias emerged as the main concepts of reference, and the project proposal came after a more detailed analysis of each one. The project encourages the emergence of open spaces of open education (espaços abertos de formação livre), which consist of a system of encounters mediated by a box, considered a pedagogical tool. The three concepts were explored as the key elements of the project: a physical meeting of people for a non-institutional education (escala), a box with the tools that enable the meeting to happen (caos), and a network formed by the participants (elo), built from the previous elements. Finally, this system has an uncertain future, but works as a set of guidelines that encourage its path to be open and autonomous, as education should be.

KEYWORDS

education, territories, utopias, system, design

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO

- 1.1 contexto e justificativa 8
- 1.2 objetivos 8
- 1.3 método 9

2 REVISÃO TEÓRICA

- 2.1 ensino: formação e autonomia 10
- 2.2 utopias: fantasia e anarquismo 12
 - 2.2.1 conceito de utopia, literatura e associações 12
 - 2.2.2 anarquismo 13
- 2.3 territórios: zonas autônomas e outros espaços 15
 - 2.3.1 definições geográficas 15
 - 2.3.2 taz e zap 16
 - 2.3.3 micronações 19

3 UNIÃO DOS CONCEITOS

- 3.1 ensino, utopias, territórios e design 20

4 REFERÊNCIAS

- 4.1 escolas 22
 - 4.1.1 parallel school 22
 - 4.1.2 the school of narrative dance 23
 - 4.1.3 escola aberta 24
 - 4.1.4 a escola livre 25
- 4.2 caindo no brasil 26
- 4.3 clube do absurdo 27
- 4.4 liberland 28
- 4.5 fluxus 28

5 PROPOSTA DE PROJETO

- 5.1 requisitos 30
- 5.2 teste n.1 31
- 5.3 definição do objeto 32

6 OBJETO FINAL

6.1 descrição do sistema 33

6.2 o encontro: escala 34

6.3 a caixa: caos 34

6.3.1 conteúdo 35

6.4 o lugar online: elo 39

6.5 identidade visual 41

7 CONCLUSÃO 44

8 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 45

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1 – para mudar tudo 14
- Figura 2 – Cidade do Vaticano em Roma: um enclave 17
- Figura 3 – Parallel School 23
- Figura 4 – School of Narrative Dance em Roma, praça externa do MAXXI, museu do séc XXI 24
- Figura 5 – Escola Aberta no Rio de Janeiro 25
- Figura 6 – A Escola Livre 25
- Figura 7 – Caindo no Brasil 26
- Figura 8 – Clube do Absurdo 27
- Figura 9 – fluxuskit 29
- Figuras 10, 11 e 12 – workshop micronações 32
- Figuras 13 e 14 – descobrindo outras palavras em escola 33
- Figura 15 – a caixa 35
- Figura 16 – material explicativo 35
- Figuras 17, 18, 19 e 20 – materiais a serem preenchidos 36
- Figura 21 – carimbos para enigmas 37
- Figura 22 – caixinha de palavras 37
- Figura 23 – lápis com restrições 38
- Figura 24 – organização atual dos elementos na caixa 39
- Figuras 25 e 26 – telas do primeiro protótipo de site 40
- Figura 27 – primeiro protótipo de site: ficha no mapa 41
- Figura 28 – assinaturas-constelações 42

LISTA DE TABELAS

- tabela 1 – levante e revolução 17

1 INTRODUÇÃO

1.1 contexto e justificativa

O aprendizado não deve ser estático, passivo e imposto, como visto em instituições de ensino, nos mais diversos lugares. Em sua maioria, organizadas de maneira hierárquica, as escolas reproduzem instituições autoritárias seguindo um modelo de arranjo militar ou fabril que vem sendo reproduzido desde o século XVIII. Tal organização não suportaria um novo mundo, um novo sistema social, e não suporta muitos estudantes que não se enquadram nos padrões exigidos. Além de levantar tal questionamento, procura-se com a proposta aqui desenvolvida extrapolar algumas barreiras promovendo maneiras alternativas de aprender, priorizando desenvolvimento, autonomia e empoderamento.

Reflete-se ainda sobre a necessidade de se projetar considerando o contexto vigente, compreendendo as questões da organização do mundo atual capitalista e como tal tipo de organização também é presente em questões não só pertencentes à economia, uma vez que todo o sistema acontece em razão dessa estrutura.

Como sabido desde o princípio do estabelecimento do design como profissão, é clara sua relação com outras áreas de conhecimento. No universo do aprendizado, o designer pode servir como agente transformador se apropriando de sua característica dinâmica, pensando em maneiras de romper velhos conceitos e buscando soluções adequadas aos requisitos e objetivos do projeto.

1.2 objetivos

objetivo geral

_propor um espaço democrático de discussão e formação que inspire levantes

objetivos específicos

_entender que outros modos de aprender são possíveis e viáveis

_incentivar a exploração de ideias fantásticas

_fortalecer um pensamento comunitário, em que todos seus componentes sejam interdependentes

_estimular a emergência de situações que não dependam da criação de

nenhuma outra instituição

_promover a vivência de relações sociais dentro do ambiente de aprendizagem que contemple um novo cenário

1.3 método

Para a definição do percurso metodológico não foi utilizada nenhuma bibliografia definitiva. O projeto desenvolveu um caminho fluido, indo e vindo pelas etapas a serem cumpridas ou com diversas tarefas sendo realizadas simultaneamente, como pesquisa bibliográfica e de referências, detalhamento de um processo e rascunhos de outro. Começando pelo tema do projeto, que não surgiu da formulação de um problema, mas do questionamento de temas relevantes à luz do design e já o relacionando com as leituras de referência.

A metodologia clássica não supre todas as necessidades projetuais dos desafios contemporâneos, ao passo que processos metodológicos alternativos vem surgindo de maneira acelerada, mas ainda sem a organização e o respaldo da metodologia clássica. A metodologia do design se encontra em estado de interregno, termo utilizado na antiguidade e revisitado por Gramsci (1996), que designa um tempo ainda sem uma regra clara, como uma transição entre um sistema social e outro, em que já se veem novas estruturas, mas que ainda não são dominantes e onde a situação anterior não foi completamente superada.

A intenção do trabalho não é se aprofundar na discussão da metodologia do design, mas se sentir livre para recorrer a processos não estruturados, sem ter a obrigação de seguir uma estrutura formal ou nomear cada passo avançado.

No processo de desenvolvimento deste projeto maior parte do tempo foi dedicada à revisão teórica, mas durante essa etapa houve também uma busca despreziosa por alguns projetos inspiradores. A proposta do objeto surgiu no momento final, já com tempo limitado e após essa definição toda a parte de desenvolvimento ocorreu de maneira simples e veloz.

2 REVISÃO TEÓRICA

Para o embasamento teórico foram selecionados textos que envolvem as três palavras-chave do projeto: ensino, territórios e utopias. As leituras iniciais não incluíam nenhum autor de design, pelo interesse em desbravar outras áreas e poder tratá-las com propriedade durante o desenvolvimento do projeto. Os princípios do design serpentearam essas leituras de maneira automática, como heurística, visto que tais conceitos foram sendo construídos durante todo o percurso da graduação. Em um segundo momento foram estabelecidas as relações entre cada item pesquisado e como o resultado teórico poderia se materializar em um projeto.

2.1 ensino: formação e autonomia

Aprender não é simplesmente ingerir ideias, mas criar e recriá-las. O aprendizado deve estar relacionado ao interesse e curiosidade, não apenas ao planejamento de um currículo pré-estabelecido.

Da ágora grega ao contexto atual de ensino, construiu-se muito, mas muito também foi perdido. A institucionalização dos saberes especializou questões universais fundamentais, que são pertencentes a várias áreas, colocando nas mãos da elite a formação daí em diante valorizada. Com essa ideia de conhecimento formal elitizado, os saberes populares caíram em desvalorização.

Resgatando as origens do termo, escola, do grego scholè, caracteriza um lugar de tempo livre, um momento em que se pratica o ócio e a discussão abertamente. Ao contrário do que se crê não se trata de desocupação, mas da utilização do tempo para o desenvolvimento do pensamento e da capacidade de reflexão, assim como o ócio criativo definido por De Masi (2001), caracterizado como um tempo em que o exercício de uma atividade intelectual combine trabalho, aprendizagem e jogo.

A definição de ócio criativo surge da esfera do trabalho, mas o paralelo traçado entre o ensino e o mundo do trabalho é claro, a organização do mundo atual pós-industrial e capitalista afeta os mais diversos espaços da sociedade, uma vez que este é o sistema dominante. A escola funciona como preparação para esse próximo passo, que exalta a competitividade e acaba sendo bastante desigual. Tal formato resulta em uma organização dividida e especializada, assim como a divisão de matérias em escolas, uma linha de produção de conhecimento. O desenvolvimento das atividades também se dá de maneira repetitiva: conteúdo exposto, atividade de fi-

xação e avaliação do aprendizado, reproduzidos ciclicamente até o fim da formação acadêmica, sendo que tal tipo de avaliação, em grande parte, ocorre de maneira imposta e impessoal.

Especificando a pesquisa em pedagogia foi consultado José Pacheco, especialmente por seu trabalho desenvolvido na Escola da Ponte, em Portugal, por haver constante presença nas discussões sobre ensino no Brasil e ser conhecedor de nossa realidade.

Pacheco (2012) traz autonomia como o primeiro valor de um de seus dicionários de educação, tratando-a como parte essencial das relações sociais. Não há autonomia se não existem outros, ela depende de solidariedade e se reflete na liberdade da experiência.

Tendo sido também uma grande referência para Pacheco, Paulo Freire é fundamental pela importância da pedagogia crítica. Foi defensor da produção de conhecimento de maneira coletiva, extinguindo relações opressoras em ambientes de aprendizagem, que devem ser livres e inspiradores. Ainda confrontou o panorama educacional ao mostrar que a aprendizagem deveria ser realizada através do estabelecimento de uma relação entre o pensamento e a realidade, em que as práticas fossem aliadas ao discurso, sem que se limitasse a questões puramente teóricas e tecnicistas.

Para complementar a pesquisa em pedagogia foi consultado Ivan Illich, educador e pensador social austríaco que possui uma visão anarquista sobre instituições. Illich (1985), coloca em foco o termo desescolarização, muito comum atualmente quando se propõe novas práticas de ensino. Desescolarizar não significa simplesmente o banimento de escolas, visto que há instituições a serem preservadas, mas aponta e critica a organização das instituições escolares e os papéis desempenhados nelas. Tal questão ainda atinge toda a sociedade, deturpa e mercantiliza seus valores e necessidades fundamentais. Suas ideias valorizam o aprendizado em comunidade, os saberes tradicionais e o esfacelamento de instituições hierárquicas — que tratam ensino como indústria de serviços — em virtude da construção de redes horizontais.

Os educadores consultados possuem sabedoria, experiência e propriedade para argumentar sobre assuntos da sociedade e educação de maneira geral, foram mutuamente influenciados e compartilham de muitas ideias em comum. Ensino básico e alfabetização são temas tratados por eles e não são assuntos principais deste projeto, mas suas visões vão além dos limites do ambiente escolar, promovendo diálogos que abrangem diversas escalas sociais.

A leitura sobre ensino elucidou a necessidade de uma reflexão ampliada sobre formação, procurando também pelo conhecimento que se desenvolve fora das instituições formais. Entretanto, o referencial de escolas que possuam configurações alternativas, seja em estrutura física, pedagógica ou social, será muito importante nas próximas etapas do projeto.

2.2 utopias: fantasia e anarquismo

Em utopias são trazidas questões do próprio significado da palavra e suas interpretações, seja em um sentido de pura ficção, seja como inspiração que, mesmo muito distante, nos faz reinventar alguns padrões. Ainda buscando os sentidos do termo, foi realizado um breve levantamento e análise de algumas sugestões ficcionais de sociedades ideais. Também houve a necessidade de se pesquisar sobre o anarquismo, pontuando seus aspectos fundamentais e trazendo essas características para o âmbito do projeto a ser desenvolvido.

2.2.1 conceito de utopia, literatura e associações

Cunhada por Thomas More, no séc. XVI, atualmente utopia é uma palavra comum e denomina um estado perfeito, uma sociedade que atingiu seu melhor nível de existência.

Em Utopia, More descreve a vida em uma ilha baseada em fundamentos de vivência comunitária e composta por cidades-estado, onde há um senado e decisões são tomadas a partir de longos debates. Em Utopia a realidade seria tão boa que muitos criminosos prefeririam se tornar escravos nela do que serem livres do lado de fora, os bens são de propriedade coletiva e, apesar de durante uma parte da vida os habitantes terem que trabalhar no campo, após esse período podem escolher as profissões que pretendem seguir. Presa-se por um comportamento reservado e a produção exacerbada e o consumo luxuoso são condenados. Existem diversas ferramentas de controle social como restrições sobre viagens, punições sobre discussões que ocorram fora do senado, etc.

Se revisada nos dias atuais, a Utopia de More pode ser considerada uma distopia, ao passo que possui traços conservadores, machistas, violentos e discriminatórios que, em algumas instâncias da sociedade atual, já foram superados, mas que

em seu contexto estavam, de algum modo, propondo algo novo.

Na literatura, são diversos os romances ficcionais que propõe sociedades ideais. Em *Notícias de lugar nenhum*, de William Morris, não há sistemas educacionais, porque as crianças aprendem o que querem e quando querem – seja esse aprendizado realizado através de alguma atividade prática, seja a leitura para aquisição de um conhecimento teórico. Todo o sistema social se baseia em liberdade, as divergências são resolvidas e os problemas são solucionados através de debates.

Calvino (1972) apresenta as *Cidades Invisíveis*, mais recente ficção dentre as analisadas. O viajante Marco Polo remonta lugares em forma de conversa, contando para o imperador Kublai Khan como são as cidades por onde passou, as pessoas que ali vivem ou viveram e como se dão suas dinâmicas. As cidades são organizadas em onze categorias que não são como um sumário, ao invés disso vão aparecendo de maneira orgânica durante o andamento do livro. Diferentemente de tradicionais utopias, o texto não retrata ideais de cidades perfeitas, apresenta inclusive diversos espaços distópicos, apontando características marcantes presentes nas cidades visitadas, que por fim se mostram ser uma só. É fantasia, inspiração e reflexão sobre a relação em espaços, suas vidas sociais, incongruências e conflitos.

Apesar de seu caráter de ficção, as utopias têm o poder de inspirar novas práticas, de lançar sementes de renovação. Essa inspiração pode servir como modelo na proposição de alternativas reais e a ideia de trazer o conceito de utopia para este projeto vem daí. A existência de utopias exprime ainda a consciência de que o status quo não é o ideal, a insatisfação com o presente também nutre a sugestão de outras experiências.

Procura-se propor algo que possa transformar uma situação de inconformidade em ação para a melhora, uma ruptura com o atual que leve a sociedade a almejar vida melhor. Muitos criticam utopias por não apresentarem maneiras práticas de mudança ou por construírem cenários inviáveis, mas a falta de fantasia também pode eliminar esperanças de transformação e limitar as possibilidades aos métodos e meios que existem, que para muitos já não servem mais.

2.2.2 anarquismo

Sendo há tempos mal-interpretado pela sociedade, associado à destruição e confundido com terrorismo, o anarquismo não busca a desordem, mas deseja que a ordem seja encontrada sem a necessidade de autoridades, que os poderes sociais

sejam compartilhados e que a emergência de leis seja livre.

O anarquismo é múltiplo, não há um único manifesto ou uma proposição exclusiva de programa. Woodcok (2002), expõe que as teorias/filosofias/correntes anarquistas podem ter em comum seus fins, mas divergirem nos meios, ou seja, objetivos comuns alcançados através de táticas ou estratégias diferentes. Tais divergências podem ser analisadas sob um viés otimista, uma vez que apontam sua variedade de interpretações, não sendo uma estrutura dogmática.

Por ser militante por natureza, a quantidade de produções anarquistas independentes é maioria em relação aos textos acadêmicos, o projeto Para mudar tudo: um chamado anarquista é um exemplo disso. Realizado de maneira colaborativa por grupos ao redor do mundo, foi iniciado pelo CrimethInc Ex-workers Collective, coletivo norte-americano. O projeto possui um manifesto e através dele expõe suas ideias. O manifesto é dividido em duas partes principais: comece por/pela/com, que com sete tópicos, mostra por onde devemos começar a agir (ex.: comece com relações construídas com confiança, comece por reconectar o individual e o todo, comece com autodeterminação, etc) e para/vamos dar um fim à/ao, que com 14 tópicos apresenta os problemas que devemos enfrentar e os símbolos que devemos destruir (ex.: para dar um fim aos governos, para dar um fim à hierarquia, para dar um fim ao controle, vamos dar um fim à propriedade, etc). O último tópico do texto chamado o último crime não faz parte das categorias anteriores e é uma convocação final para o início da ação.



Figura 1 – para mudar tudo

O manifesto apresenta as teorias anarquistas de maneira clara e próxima, associando os temas tratados ao contexto atual. Sua versão brasileira conta também com um mapa online de iniciativas libertárias, boa fonte de referência de locais que

desenvolvem suas tarefas sob uma perspectiva anarquista.

No âmbito deste projeto, o anarquismo é trazido tanto pela ideia de construções de ambientes horizontais, livres de hierarquia, quanto pela relação de propriedade, uma vez que o projeto deverá ser autônomo, sem que seja necessária sua institucionalização para que consiga ir adiante.

As práticas não precisam ser burocratizadas para que algo novo surja, a emergência das questões de ordem é algo que deve ser priorizado. As necessidades surgem através das dificuldades encontradas no caminho, à medida que aparecem suas questões são levantadas, discutidas e soluções são propostas. Com a liberdade de reinvenção é que novas práticas vão tomando seu lugar no mundo.

Encaixar o anarquismo em utopias pode parecer um insulto aos que o assumem como filosofia política, aos diversos grupos que conseguiram instaurar este sistema em suas comunidades e aos pensadores que tanto insistiram na viabilidade da construção de uma sociedade anarquista. Neste caso é considerado utopia não por ser impossível, mas por, na conjuntura atual em que vivemos, ser uma ideia que inspira transformações sociais e não cabe, em grande escala, no sistema vigente sem que haja uma revolução. Não é o sistema com o qual lidamos, mas o que, neste caso, se caminha em direção mesmo que não alcançando plenamente.

2.3 territórios: zonas autônomas e outros espaços

A busca por questões territoriais veio da intenção de experimentar um projeto de design que envolvesse a vivência em espaços livres, que de alguma maneira pudessem se transformar em lugares de formação sem necessariamente serem instituições de ensino já estabelecidas. Foram pesquisadas questões da geografia para que os termos ficassem mais claros, também algumas experiências e conceitos que poderiam ser referências para o projeto.

2.3.1 definições geográficas

Os agentes deste projeto devem estar presentes em um ambiente físico. A investigação sobre o tema começou pela definição de território, sendo uma área delimitada por relações de poder. O território diz respeito a um lugar que possui regras claras, assim como suas fronteiras, mas se restringe a questões de área, não neces-

sariamente trata de quem o vive. Isto posto, foram descobertos conceitos que vão além dos limites da área, envolvendo também questões sociais.

Santos (2006) define espaço como um território que só existe quando é ocupado e há vida ali, sendo dependente tanto de sua área geográfica quanto das relações sociais presentes. O espaço se caracteriza como “a soma das formas que exprimem as heranças que representam as sucessivas relações localizadas entre homem e natureza” (SANTOS, 2006: 66).

É necessário também que se entenda os espaços como um conjunto de fixos e fluxos, em que os elementos fixos possibilitam ações que modificam o lugar, e aos fluxos cabe a redefinição das condições ambientais e sociais. “Os fluxos são um resultado direto ou indireto das ações e atravessam ou se instalam nos fixos, modificando a sua significação e o seu valor, ao mesmo tempo em que, também, se modificam” (SANTOS, 2006: 38).

Se a vida que anima o território o torna um espaço, essa transformação se dá através de eventos, que são condutores de possibilidades de ação. São pontos no espaço-tempo e sempre parte do presente, acontecimentos no tempo que ocupam um determinado espaço.

Espaços são territórios ocupados, assim como lugares que, sendo simples ou complexos, são nossos cantos, as porções do espaço onde vivemos.

2.3.2 taz e zap

Outro autor que teve atenção especial foi Hakim Bey e suas falas sobre zonas autônomas. As características de TAZ (zonas autônomas temporárias) e ZAP (zonas autônomas permanentes) foram fundamentais por abordarem questões de espaço, política, poéticas e a iniciativa de testar novas experiências. As definições das zonas são fruto de observação e não são conceitos novos, a nomenclatura é apenas um modo de agrupar práticas que já existem há séculos.

A TAZ libera uma área (de terra, tempo e imaginação) e se dissolve para se refazer em uma outra antes que o estado a destrua ou que seu território seja reclamado. Seu desaparecimento é programado, assim como sua reaparição. Ser temporária reduz a pretensão da permanência, uma TAZ deve ser efêmera e volátil, deve durar o tempo necessário até que seja compreendida.

Em sua maioria TAZ são enclaves, ou seja, territórios com distinções políticas, sociais e/ou culturais cujas fronteiras ficam totalmente dentro dos limites de um

outro território, são locais onde, mesmo inserido em outro, há algum estágio de autonomia e independência.



Figura 2 – Cidade do Vaticano em Roma: um enclave

Os enclaves acontecem por causa do fechamento do mapa: todos os territórios já são parte de algum outro estado e/ou propriedades de civis. Considerando esse contexto e a difícil implantação de novas sociedades, o que resta é criar zonas autônomas dentro de outro território.

No âmbito das características de uma TAZ é discutida a questão do levante, já que não é seu objetivo promover uma revolução para instalar um novo estado e sim causar insurreições e realizar experiências efêmeras. Diversos levantes foram considerados fracassos e revoluções vistas como sucesso pelos historiadores, mas mais do que avaliar uma vitória ou perda, a intenção é ser consciente das diferenças entre os dois e entender seus modos de operação.

	LEVANTE	REVOLUÇÃO
tempo	acima e além	parte integrante
estado	momento proibido	ciclo infinito de incubação
duração	temporário	permanente
autoritarismo	redes horizontais	imposição de outro estado

tabela 1 – levante e revolução

Enquanto o levante está acima e além do tempo, por suas características de temporariedade, a revolução é parte integrante dele, está inserida no ciclo infinito de incubação do estado: sempre que atinge seu objetivo estabelece outra instituição no poder, muitas vezes tão dura e opressora quanto a anterior. O levante inspira a mudança e fornece possibilidades para a continuidade da luta, vive de epifanias e seu tempo está diretamente relacionado ao da zona autônoma. Todavia, ambos possuem experiências de pico, momentos extraordinários e de rebelião.

A internet pode possuir um papel importante no surgimento de uma TAZ, sendo utilizada como meio de articulação, documentação e fortalecimento, mas deve ser utilizada sem que se esqueça que nela há também mediação e vigilância.

Para que uma zona seja considerada TAZ, existem algumas condições: libertação psicológica dos indivíduos, na medida em que se entende como e quando são reprimidos, incluindo a auto-repressão; ser real e presente, não apenas uma ideia; utilizar a internet como uma ferramenta e meio de articulação, não a considerando como um fim em si mesma; ser independente de características escravistas em sua concepção, sejam nomes ou definições; ser pervasiva e, se necessário, indefinida em razão de sua liberdade.

Além de zonas temporárias há, em menor quantidade e de maneira mais misteriosa, zonas autônomas permanentes. As ZAP são pontos fixos nas redes de TAZ, referências de espaços autônomos que atingiram algum grau de permanência, onde existe uma intensificação prolongada da vivência autônoma e livre, onde há espaço para que se desfrute de maneira permanente os prazeres da vida.

As ZAP possuem seu acesso controlado de alguma maneira, seja pela eleição por aprovação de novos membros ou por algum tipo de convite que saia de dentro da comunidade, como em algumas sociedades secretas. Necessitam também estabelecer uma economia alternativa, descobrir como trocar suas habilidades por produtos e/ou serviços ou qualquer coisa que se deseje sem que se volte aos velhos esquemas de mercado e dinheiro.

Para qualquer tipo de zona autônoma há dicas gerais de como evitar ser descoberto e destruído: possuir possibilidade de camuflagem, aptidão para invisibilidade, planejamento estratégico e tático, evitar atitudes confrontacionistas ou ações diretas, utilizar mídias mais próximas e independentes como zines, rádios livres e tvs comunitárias.

Apesar da consciência de que outros mundos são possíveis, a grande questão para a utilização de TAZ como referência é a possibilidade de ser vivida neste mundo, não sendo um projeto utópico, mas se baseando em utopias. Conhecendo seu

contexto e polinizando insurreições, levantes e iniciativas fruto de reflexões a respeito da inconformidade com a situação do sistema social vigente.

3.3.3 micronações

Durante a pesquisa foi encontrada a ideia de micronação, termo utilizado para definir estados que surgem da insatisfação de alguns habitantes em relação ao lugar em que vivem. Elas existem e almejam ser independentes da pátria da qual faziam parte anteriormente. Normalmente possuem um baixo número de habitantes, ocupam pequenas extensões e muitas vezes são enclaves.

Sua independência é autoproclamada e busca seu reconhecimento tentado estabelecer relações internacionais com outros países. Muitas micronações possuem sua própria moeda, bandeira, selos, passaportes e outros itens próprios de sua comunidade.

Se diferem de zonas autônomas quando estabelecem hierarquias sociais, políticas e ainda na medida em que buscam reconhecimento de outros estados, já que TAZ ou ZAP vivem de se infiltrar pelas brechas encontradas e se escondem dos holofotes dos estado, pois temem sua destruição.

Micronações são referências por serem construções reais, existem em território físico mas também podendo se articular pela internet. Muitas vezes a insatisfação se dá por questões econômicas, como o caso de Filettino na Itália, que se uniu ao município vizinho, declarou independência devido aos impostos abusivos praticados pelo estado italiano e atualmente possui sua própria moeda interna.

A pesquisa que começou com o propósito de ocupação de uma área passou a englobar outros significados e possibilidades. Além de respostas sobre o território em si, apareceram estratégias de ação, inspirações de movimentos, experiências reais de ações improváveis. O espaço vai além de sua paisagem, sendo cheio de questões a serem desvendadas. O arranjo social, as pessoas, suas movimentações, suas atitudes e comportamentos são partes integrantes dele.

3 UNIÃO DAS IDEIAS E DEFINIÇÃO DO PROJETO

Ao longo da análise do referencial teórico foram percebidas diversas relações entre os textos, mesmo entre pesquisas de autores de áreas diferentes. Tais relações foram um grande incentivo para a continuidade do trabalho, além de estimularem a aproximação dos temas com o design.

3.1 ensino, utopias, territórios e design

Pacheco (2009) pontua que no Brasil há diversas escolas que existem, mas são invisíveis. Escolas em que as práticas são humanizadas e inovadoras, mas não são amplamente conhecidas. O surgimento desses espaços acontece de maneira marginal e silenciosa, sua visibilidade antes de um amadurecimento poderia atrapalhar seu desenvolvimento, a invisibilidade em um momento de maturação é essencial. Seus educadores não são publicamente reconhecidos pelo trabalho que fazem, mas compõe uma rede de fraternidade onde encontram apoio e podem se articular livres de um centro controlador. As escolas invisíveis são como ZAP que vivem às sombras para que não sejam esmagadas pelo estado, mas não cedem ao desaparecimento, uma vez que têm intenção de permanência.

Na medida em que utopias são proposições, TAZ são protótipos, ou seja, lugares onde as práticas podem ser colocadas à prova, avaliadas e repensadas a partir das dificuldades enfrentadas. Uma é cúmplice da outra: não há o surgimento de uma TAZ sem que haja, em um primeiro momento, inconformidade com o presente e ideias utópicas. A diferença é que essas ideias devem ser realizadas, mesmo que com algumas restrições.

Desde o princípio do estabelecimento do design como profissão era percebida sua clara relação com outras áreas de conhecimento. A complexidade do contexto em que vivemos reforça essa relação e nos faz pensar em como adequar ou transformar velhos conceitos. Características de volatilidade, pervasividade, relatividade e efemeridade são intrínsecas a este cenário de acordo com Cardoso (2012), tomando essa situação como partido pode-se, então, fazer um paralelo com TAZ, que têm muito mais interesse em estar em um tempo do que sê-lo.

Ainda segundo Cardoso (2012: 234), “a grande importância do design reside em sua capacidade de construir pontes e forjar relações em um mundo cada vez mais esfacelado pela especialização e fragmentação dos saberes”, situação já discutida

por autores citados anteriormente, mas, neste caso, apresentando o design como solucionador dos conflitos.

No ensino, Bonsiepe (2012) apresenta disciplinas que utilizam do aprendizado baseado em projetos, o que é intrínseco ao design, mas podendo ser aplicado a outras áreas em que as variáveis desse método não seriam tão óbvias, como história ou economia. Este modelo, para além do design, pode gerar discussões sobre os papéis desempenhados nas escolas, auxiliar na solução de problemas, entre tantos outros.

Bauman (2014) em entrevista alega que estamos vivendo um processo revolucionário e justifica tal posição ao afirmar que durante a revolução industrial, por exemplo, os contemporâneos não tinham noção da magnitude da transformação pela qual passavam. Analisando historicamente a situação revolucionária pela qual passaram nos é óbvia. Já existem diversas características da sociedade atual em que se pode visualizar que estamos vivendo em um tempo de transformação: nossas relações com novas tecnologias, a insurgência de alternativas econômicas, a maneira como nos comunicamos, etc. Como podemos ter certeza de que não estamos passando por algo grandioso? Como devemos agir frente a isso?

Darcy Ribeiro, em um prefácio para um livro de design, esclarece que essa mudança deve vir das nossas próprias mãos quando aponta: “só realizaremos nossas próprias potencialidades projetando, nós mesmos, o futuro que queremos para nós” (BONSIEPE 2012: 12).

E seguindo um pensamento correspondente, além de seu pensamento pedagógico, Freire (1979) explicita a importância do compromisso do profissional com a sociedade, assim como Bonsiepe (2012) diz que o designer não deve se resignar.

O designer é um profissional múltiplo, discute questões sociais, pode estar presente e atuar em qualquer uma das áreas pesquisada ou relacionando-as.

4 REFERÊNCIAS

Após a pesquisa teórica, chegou a hora de buscar por referências práticas: como os conceitos citados podem estar presentes no mundo atual? A pesquisa foi dividida entre escolas alternativas, projetos relacionados a educação e formação em geral, além de uma micronação e um grupo artístico. Tive a oportunidade de participar de duas das escolas citadas e acredito que isso tanto influenciou como foi influenciado pela escolha do meu tema de pesquisa.

4.1 escolas

Há diversas iniciativas em formação emergindo, muitas se chamam escola mesmo sem estarem inseridas em um contexto institucional. As práticas vistas nas escolas analisadas possuem muitas das características citadas anteriormente e caminham no sentido de um ensino que divirja dos padrões.

4.1.1 parallel school

“Parallel School belongs to no one.
Parallel School has no location.
Parallel School is not teaching.
Parallel School is learning.”

A Parallel School surge em Paris a partir da necessidade de se discutir a formação de designers gráficos propondo um espaço de troca de conhecimento livre de hierarquia e formalidade, onde todos podem ensinar e aprender, estimulando um pensamento auto-organizado e não-institucional de educação no contexto da arte e do design.

A ideia é que qualquer um, sendo um estudante ou não, possa participar de um novo tipo de escola, paralela as que já existem, servindo como estrutura para troca de conhecimento, conectada com outros indivíduos e iniciando projetos e workshops. Em cada edição participam aproximadamente 20 pessoas e cada uma leva uma proposta de atividade: todos são professores e alunos. Os workshops podem ser oficinas práticas ou apenas espaços para proposição de discussões. Uma

característica importante da escola é sua capacidade de promover a empatia, uma vez que não há hierarquia e todos estão na mesma situação, a cumplicidade também é presente.



Figura 3 – Parallel School

O objetivo é trazer pessoas de diferentes lugares e com diferentes experiências. A escola é nômade e até agora já passou pela França, Alemanha, Escócia e República Tcheca. Além dos workshops dos participantes também são propostas leituras de convidados de diferentes disciplinas para complementar o que for discutido nos workshops, conduzir novas discussões ou o que for mais adequado ao seu interesse ou especialidade. Acredita-se que situações produtivas e inspiradoras podem ser criadas sem hierarquia.

4.1.2 the school of narrative dance

Projeto da artista italiana Marinella Senatore ao lado do grupo ESPZ baseado em Berlim, a School of Narrative Dance é uma escola nômade, gratuita e fundamentada em emancipação e inclusão. Fundada em 2013, a escola acontece através de formas diversas, dependendo do espaço que ocupará temporariamente.

É multidisciplinar, mas baseada em narrativas, e dentro de sua área de abrangência acontecem aulas de literatura, história, carpintaria, história da arte, cinema, fotografia, aritmética, teatro, performance, etc e tem a intenção de unir grupos e comunidades com o propósito de celebrar a variedade de habilidades e talentos que os alunos e professores podem desenvolver.

Até agora a escola já esteve em oito países envolvendo pessoas das mais diversas áreas, como ativistas políticos, estudantes, artistas, professores, aposentados,

inclusive analfabetos. Qualquer pessoa pode ser professor ou aluno, de acordo com seus conhecimentos pessoais ou desenvolvidos em grupos. Durante o andamento do projeto o público toma liderança, a intervenção dos idealizadores e gestores é mínima, muitas vezes se limitando a pontos que não envolvem diretamente questões de aprendizagem.



Figura 4 – School of Narrative Dance em Roma, praça externa do MAXXI, museu do séc XXI

As chamadas da escola são abertas a todos, sem limite de idade ou requisitos acadêmicos. O projeto tem como registro um filme documentário que está sendo construído a partir das filmagens de cada edição realizada.

4.1.3 a escola aberta

A Escola Aberta aconteceu no Rio de Janeiro em 2012 e foi uma escola temporária e gratuita de design desenvolvida por Nina Paim, da ESDI, tendo passagem pela Gerrit Rietveld Academie, de Amsterdã.

A iniciativa trouxe professores da escola holandesa para ministrar atividades com o objetivo de promover discussões sobre formas de ensino e aprendizagem, fazer e pensar design.

Direcionada a estudantes, jovens profissionais e artistas, mestres e aprendizes sem restrição de idade ou formação acadêmica. Como inscrição, o interessado deveria enviar uma tarefa que consistia em responder três perguntas “quem é você?”, “o que você quer aprender?” e “o que você pode ensinar?” de maneira livre em uma folha em branco, as respostas seriam analisadas e então selecionados 60 participantes para participar de cinco dias de atividades em horário integral, juntamente a um grupo de 40 professores e alunos que vieram da Holanda.



Figura 5 – Escola Aberta no Rio de Janeiro

As atividades realizadas na Escola Aberta tinham temas diversos, alguns mais relacionados a design gráfico como um safari tipográfico e outros mais amplos, sobre narrativas ou construção de um manifesto. A escola teve interesse em participantes com postura questionadora, interessados em discutir ideias, capazes ainda de alternar teoria e prática, ação e discussão.

4.1.4 a escola livre

Explicada pelos idealizadores como “um experimento de educação em design gráfico”, A Escola Livre se caracteriza como um espaço de pesquisa, prática e diálogo para designers gráficos. A proposta se baseia na criação de um espaço de aprendizagem fundamentado no compartilhamento solidário de conhecimento e experiências da maneira mais horizontal possível.



Figura 6 – A Escola Livre

O projeto questiona as atribuições de um designer, suas responsabilidades e problemáticas. As atividades podem ser palestras, oficinas ou entrevistas e ocorrem em encontros informais mensais. A escola é destinada a artistas, fotógrafos, editores, pesquisadores, educadores e profissionais relacionados ao design gráfico.

A primeira reunião d'A Escola Livre aconteceu em maio de 2015 durante a Feira Plana, em São Paulo, e contou com entrevistas, bate-papos, mesas redondas e debates sobre experimentações, projeto e prática profissional em design, revista e livro de fotografia e a história da auto-publicação.

O projeto foi idealizado por Tati Bettinardi, jornalista e designer com foco em produção editorial e Guilherme Falcão, editor e designer gráfico, com prática em oficinas, palestras, pesquisa e produção de auto-publicações.

4.2 caindo no brasil

O projeto *Caindo no Brasil* começou com uma viagem de cinco meses com o intuito de conhecer práticas inovadoras em educação espalhadas pelo Brasil. Durante o percurso foram encontradas muitas iniciativas que realmente estavam fazendo diferença em suas comunidades.

A partir disso o projeto se tornou um negócio social que auxilia na criação e potencialização de projetos que possuem o objetivo de melhorar a educação brasileira.



Figura 7 – Caindo no Brasil

Apresentado na Figura 7, vê-se a estrutura do projeto, suas áreas de atuação e organização. Numa primeira instância o projeto se divide em três partes, que subdivididas chegam a soluções práticas, como consultoria a novas empresas e ao terceiro setor, estabelece conexões entre diversas áreas, além de propor atividades como palestras, cursos e workshops. O projeto também virou livro e site, usados como meios de documentação e divulgação. Uma palavra recorrente na descrição do projeto é empoderamento, com a intenção de potencializar novas iniciativas através de pessoas e projetos.

4.3 clube do absurdo

Um grupo de discussão cujo slogan é “Opinião se discute” e propõe desconstrução e transformação a partir da discussão independente. Numa disciplina de MBA com o tema “pensar fora da caixa”, uma publicitária carioca teve a ideia de propor um espaço de discussão onde as pessoas debateriam sobre temas diversos utilizando máscaras, como meio para encorajar que as falas fossem realmente sinceras e que os participantes não tivessem receio de expor suas verdadeiras atitudes.

O primeiro encontro aconteceu em dezembro de 2014 e sua periodicidade é mensal. É gratuito (mas ocorrem contribuições facultativas) e, prioritariamente, acontece em um espaço cultural do Rio de Janeiro. O cenário onde a discussão acontece (paredes grafitadas, iluminação de velas) também é importante e o início da ação acontece com uma performance relacionada ao tema da vez, que costuma ser abrangente como: carnaval, amor, consumismo e patriotismo.

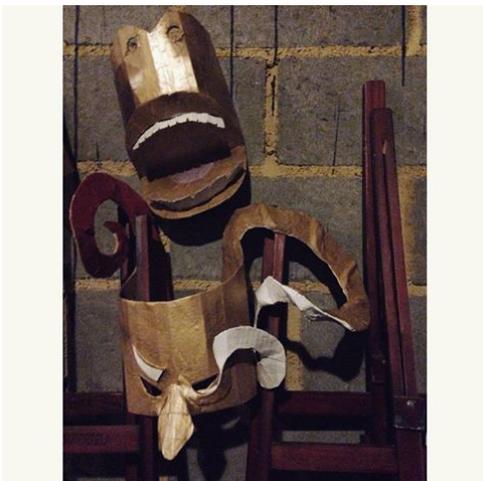


Figura 8 – Clube do Absurdo

Para participar basta enviar um email interessado assim que a data e o tema do mês são divulgados, respeitando, por ordem de inscrição, o limite de 20 vagas. Em um primeiro momento era sigiloso, mas através da divulgação da ideia pela internet e repercussão da mídia tornou-se aberto e a procura é cada vez maior, em abril ocorreram dois encontros, e a primeira edição fora do Rio de Janeiro aconteceu em São Paulo, em março.

4.4 liberland

Encontrada uma área de 7 km² entre a Sérvia e a Croácia, um jovem político liberal tcheco reivindicou o território e nele criou a Liberland, que ainda só existe em teoria. Seu slogan é “To live and let live” e se baseia em liberdade pessoal e econômica. Já possui uma constituição escrita que garante isso, limitando bastante o poder de políticos sobre a vida e economia do país. Em Liberland o pagamento de impostos seria facultativo e, segundo seu idealizador, o país se sustentaria mesmo assim.

Mais de 250 mil pedidos de cidadania já foram enviados e os interessados oferecem seus conhecimentos, em diversas áreas, para ajudar a construir a Liberland. Para oficializar o pedido é requerida a submissão de um formulário com dados pessoais, incluindo currículo e algumas respostas sobre convicções políticas e possibilidades de investimento.

Sua divulgação aconteceu através da ideia pela internet, há um site com informações administrativas e políticas. A repercussão da mídia foi espantosa e gerou ainda mais interessados em fazer parte desse novo país, que até agora só existe em planos.

4.5 fluxus

Surgido nos anos 1960 o grupo reflete sobre a função social da arte e participação política, fazendo referência direta ao cotidiano, visando destruir convenções. O movimento possui caráter internacionalista, tendo tido participantes de países como Alemanha, França, Itália, EUA, Japão e países nórdicos.

Entre sua obras, há performances e happenings, publicações, vídeos, música, artes plásticas, etc. Na produção do grupo há características como: imprecisão de categoria e estilo, fácil reprodutibilidade, humor e provocação, lideradas por um pensamento subversivo e radical e seguindo ideologicamente as ideias presentes

no manifesto do grupo, que se mostra contrário aos valores dominantes, a arte das galerias, o conformismo da imitação e vários outros pontos presentes nas artes daquele período. Não havia a vontade de que as obras tivessem uma característica única, ou que fossem reconhecidas por um estilo, os artistas se baseavam na intenção do grupo, as produziam e ainda, em negação ao individualismo, muitas obras foram assinadas coletivamente.



Figura 9 – fluxuskit

Foram construídos também kits Fluxus, que continham diversos itens feitos pelos artistas envolvidos e que contribuíam com a produção do grupo. O conteúdo de cada kit variava bastante, mas geralmente havia um jornal e outros anúncios, além das próprias obras.

Em todo o material analisado encontram-se características de busca por autonomia, contestação aos modelos atuais e proposição de alternativas fora do espaço formal de ensino, exceto pela micronação, que em questões políticas e sociais se distingue dos ideais deste projeto, mas é uma boa referência de engajamento, uma vez que ainda nem existe fisicamente e já possui muitos interessados em viver lá.

Seja em escolas ou em outras práticas que estimulam o diálogo e buscam explorar diversas narrativas, as alternativas propostas são vistas de maneira positiva em sobre a insatisfação com o modelo atual das organizações de formação.

Então, passado o período de revisão teórica e análise de referências é chegada a hora de propor um resultado prático.

5 PROPOSTA DE PROJETO

5.1 requisitos

A listagem dos requisitos apresenta as diretrizes que devem ser seguidas, sem a imposição de regras duras e imutáveis, mas sendo sucinta, clara e direta. A lista conta com referências de instruções para o surgimento de uma TAZ, mas trazidas para o contexto do encontro e da formação, com a influência dos outros autores e das próprias necessidades do projeto, considerando também sua aplicação na realidade atual.

_promover levantes

o levante inspira a mudança e fornece meios para a continuidade da transformação, não se caracterizando como uma revolução, que estabelece uma nova instituição no poder. o levante não funciona como um ciclo, mas como experiências de pico que podem ir além do seu tempo e espaço, por sua volatilidade, mas ainda assim polinizam ideias de rebelião.

_crescer através de colaboratividade e cooperação

sendo espaços ambientes sociais, se basear em ideias coletivistas é a melhor maneira de estimular seu desenvolvimento. o pensamento em função do bem-estar comum é primordial quando o objetivo é um crescimento compartilhado e colaborativo. todos temos muito o que aprender uns com os outros, a partilha de experiências, saberes e dificuldades é cheia de potencial.

_ser desmonetarizada

desprendida de mercado, competição e da ideia de ganância, sua sobrevivência deve ir além de relações comerciais, em que os laços sociais não dependam e nem mesmo sejam influenciados pelo mercado. que sua manutenção possa ser longa e desendinheirada, que seu foco seja em questões humanas e democráticas.

_existir em territórios físicos

sua realização em um território físico é obrigatória, tendo a intenção de provar um pedaço de terra com total liberdade, evidenciando a importância de se estar junto. a realização da experiência física é capaz de liberar diversos anseios, promover múlti-

plas leituras e revelar percepções que só são possíveis quando se vive a presença.

_se articular e se fortalecer em meio virtual

a internet fornece uma infinidade de oportunidades. pode estabelecer muitas conexões, construir redes, facilitar mobilizações e articulações, é uma ferramenta poderosa em divulgação e atualmente comporta diversos tipos de diálogos. é fundamental como mediadora, mas sempre tendo em mente que não pode ser um fim em si mesma.

_transformar as palavras em carne

tudo pode ter o seu lugar na realidade. que o que seja pensado, desenvolvido, avaliado, confrontado e discutido seja possível no mundo atual, que acima de qualquer entrave possa se transformar em ações reais e positivas. que mesmo o pensamento mais sonhador possa ter algum reflexo no sistema, através de qualquer linguagem, de qualquer meio ou instrumento.

_documentar sua existência

por suas características efêmeras e voláteis, é fundamental que sua existência seja documentada. sua memória deve permanecer acesa e não pertencer apenas aos que viveram a experiência. esse registro ainda facilita o compartilhamento, prospe-
rando a inspiração. pode ser a faísca necessária para seu reaparecimento e continuidade.

5.2 validação das ideias

No momento em que viu-se que o projeto deveria ser baseado em encontros, foi realizado um pequeno workshop com a turma de introdução ao design 1/2015. O objetivo do workshop era validar os temas tratados no projeto e a recepção dos alunos a eles, também a capacidade de envolver os participantes em uma visão de design não resignante.

O tema foi design, sociedade e micronações e a intenção era propor uma micronação baseada em um pequeno texto explicativo presente em uma cartilha distribuída. A cartilha continha a definição de micronação, que era desconhecida para muitos dos presentes; itens presentes em micronações, como moeda, bandeira, sistema de ensino, segurança pública, etc. e um convite para que se fossem sugeridas

ideias para a fundação de uma nova micronação. A turma foi dividida em grupos e a partir daí iniciada a dinâmica.



Figuras 10, 11 e 12 – workshop micronações

A proposta foi bem aceita e rendeu diversas ideias. O resultado não exigia nenhuma solução imediata para um problema real, mas incentivava um pensamento fantasioso sobre como deveria ser uma sociedade ideal. As apresentações foram divertidas, mas o tempo destinado a elas foi pouco, as discussões também poderiam ter durado mais. Dentro deste limite foi satisfatório, apesar de os alunos presentes não terem necessidade de se engajar em participar da atividade, o que em um projeto independente deverá acontecer.

5.3 definição do objeto

Estando de acordo com as referências, objetivos e requisitos era óbvio que o projeto aconteceria através de um encontro físico entre pessoas. Todo o desenvolvimento seguinte partiu daí e da necessidade de transformar o teórico em prático, de pensar em uma proposta que, apesar de baseada em utopias, contemplasse a realidade.

Em um momento do desenvolvimento do projeto foi feito um caça-palavras com as letras da palavra escola. Este caça-palavras não tinha nenhuma intenção clara, a ideia de fazê-lo surgiu da vontade de experimentar a própria palavra e tentar desconstruí-la de alguma maneira. A partir dele foram encontradas outras três palavras que, revisitadas em um momento posterior, tinham tudo a ver com o rumo que o projeto havia tomado: escala, elo e caos. Essas palavras são referentes aos elementos fundamentais listados acima e serão apresentadas a seguir.

6.2 o encontro: escala

Esses encontros são as escalas, tanto por questões de dimensão quanto por serem pontos de parada. Os encontros são menores quando comparados a instituições formais, eles podem ainda ser algum tipo de representação do conceito dessas instituições, mas com discussões divergentes.

Além de existirem paralelamente ao destino final do percurso oficial de formação, as escalas são lugares temporários que podem ter sentido de abastecimento, descanso, embarque ou desembarque.

6.3 a caixa: caos

A caixa surge como mediadora desses encontros. Uma vez iniciado o ciclo de encontros, a caixa deve levar sua vida adiante autonomamente. Uma fala sobre o projeto pode ser esclarecedora, mas a caixa deve ser autosuficiente para que possa seguir sua vida sem que haja a necessidade de um dono permanente e absoluto.

Além de autônoma a caixa deve ser nômade. Acontecido o primeiro encontro, a caixa deverá continuar seu trajeto nas mãos de um participante, que cuidará de organizar o encontro seguinte. Uma alternativa a essa organização é a possibilidade de saber onde a caixa está e alguma pessoa local se disponibilizar a organizar alguma atividade mediada por ela. Tal alternativa só seria viável em um momento em que o projeto for difundido, algo que ainda não temos condições de presumir.

A caixa é o caos, apesar de possuir uma configuração planejada, seu conteúdo real só será verdadeiramente definido quando se encher das ideias das pessoas que participarem de cada encontro, sem que haja algum tipo de ordem determinante. Ela tem sua forma inicial estabelecida, mas é extremamente sensível às condições externas.

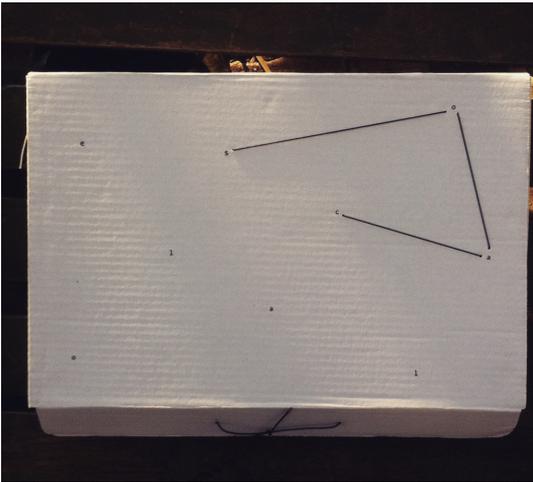


Figura 15 – a caixa

O processo de construção até o momento que a primeira caixa é fechada não foi participativo, uma vez que seu conteúdo foi estabelecido e limitado por questões de produção, mas a caixa não é absoluta em si, seu conteúdo se tornará realmente parte do projeto a partir da intervenção dos participantes, será substância no momento em que a caixa estiver caminhando por aí.

6.3.1 conteúdo

A caixa é composta por um material explicativo que contém: um texto com instruções para que ela consiga seguir seu caminho, tudo o que é necessário que se saiba para realizar uma escala deve estar ali, como um guia de instruções.



Figura 16 – material explicativo

Este texto conta com a proposta, os objetivos do projeto e seus requisitos, além de explicar a dinâmica dos encontros, há também fichas para que haja alguma documentação de onde aconteceu cada encontro, qual foi o tema tratado, quais foram os objetos utilizados, quando foi e quem esteve lá e uma lista com sugestões de temas a serem discutidos, para que a realização do encontro não seja comprometida pela ausência de diretrizes, mas sempre com espaço para a liberdade.

Além de outros dois grupos de materiais que são voltados para a parte prática, sendo o primeiro o material em branco a ser preenchido, que contém: baralho, caderno sanfona, caderno duplo, postais, poster e álbum de fotos.



Figuras 17, 18, 19 e 20 – materiais a serem preenchidos

Esses materiais serão os principais abrigos para o conteúdo gerado. Em cada encontro a ideia é que um objeto em branco seja utilizado, mas essa regra é flexível em relação a possíveis sobreposições de conteúdo de encontros futuros. Também é livre a adição de materiais, caso seja necessário utilizar algo que não esteja dentro da caixa, como um tipo de papel especial, por exemplo.

Fazem parte do segundo grupo os objetos que poderão ajudar no preenchimento do que está em branco, sendo o primeiro deles um conjunto de carimbos com imagens e sinais matemáticos para a construção de enigmas.



Figura 21 – carimbos para enigmas

Os desenhos foram selecionados pelas combinações de letras e sílabas das palavras e simplicidade do desenho, tanto para fazê-lo quanto para entendê-lo. As possibilidades de uso são diversas e a combinação entre os desenhos também, além da possibilidade de intervenção nos desenhos após a aplicação dos carimbos.

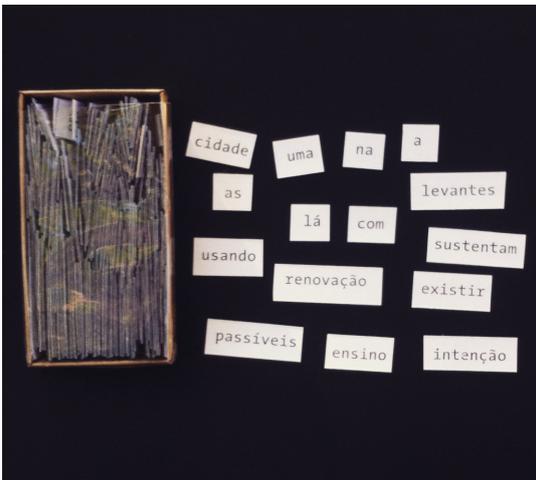


Figura 22 – caixinha de palavras

Há também uma caixinha de palavras em que as palavras de dois textos diferentes (a descrição do projeto e trecho de uma das cidades invisíveis) e a lista de requisitos do projeto foram separadas e misturadas. Nessa caixinha há muitas pala-

avras que podem ser recombinaadas e transformadas em outros textos que preencheriam algo em branco. Os textos utilizados foram os seguintes:

promover levantes, crescer através de colaboratividade e cooperação, ser desmonetizada, existir em territórios físicos, se articular e se fortalecer em meio virtual, transformar as palavras em carne, documentar sua existência.

requisitos do projeto

escala elo caos é uma maneira de questionar aspectos referentes ao modelo de ensino formal, envolvendo utopias, com a intenção de plantar sementes de renovação, usando territórios passíveis de ocupação como cenário. o objetivo é criar espaços abertos de formação livre.

descrição do projeto

As finas andas que se elevam do solo a grande distância uma da outra e que se perdem acima das nuvens sustentam a cidade. Sobe-se por escadas. Os habitantes raramente são vistos em terra: têm tudo o necessário lá em cima e preferem não descer. Nenhuma parte da cidade toca o solo exceto as longas pernas de flamingo nas quais ela se apoia, e, nos dias luminosos, uma sombra diáfana e angulosa que se reflete na folhagem.

idades invisíveis, a cidade e os olhos 3: Bauci

A caixa ainda possui lápis que contém algumas restrições sobre seu uso e podem gerar resultados inusitados, já que a resposta gerada vai depender do requisito de cada um. As restrições são: 3st3 l4p1s pr3f3r3 número05, o que for escrito com este lápis não pode ser apagado, este lápis não desenha ângulos retos, este lápis só escreve descrições e este lápis não escreve a letra z.



Figura 23 – lápis com restrições

Por último, a caixa conta com uma câmera analógica, que serve tanto para um registro gradual quanto para a realização de um ensaio fotográfico como atividade, por exemplo. Foi colocada na caixa pela possibilidade de explorar a fotografia como opção de meio que não fosse texto ou desenho e a escolha de como usá-la é livre, podendo inclusive receber intervenções posteriores.

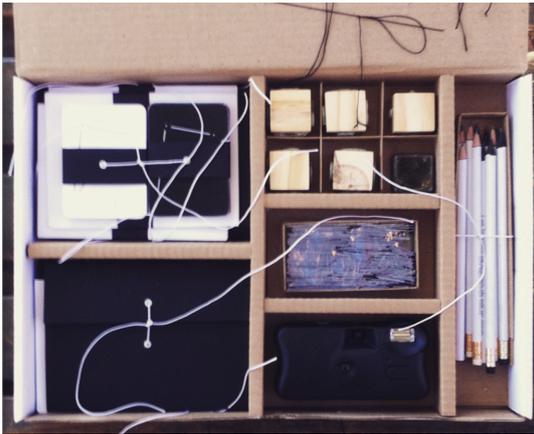


Figura 24 – organização atual dos elementos na caixa

Todos objetos foram escolhidos de acordo com minhas limitações pessoais em produzi-los, de maneira bem parcial, mas também não são definitivos e exclusivos. A manutenção/exclusão/adição de itens do conteúdo pode variar também de acordo com os testes realizados com a caixa. Assim como as fotos aqui apresentadas não são as definitivas, já que a caixa ainda deverá receber diversas intervenções, como os resultados das escalas.

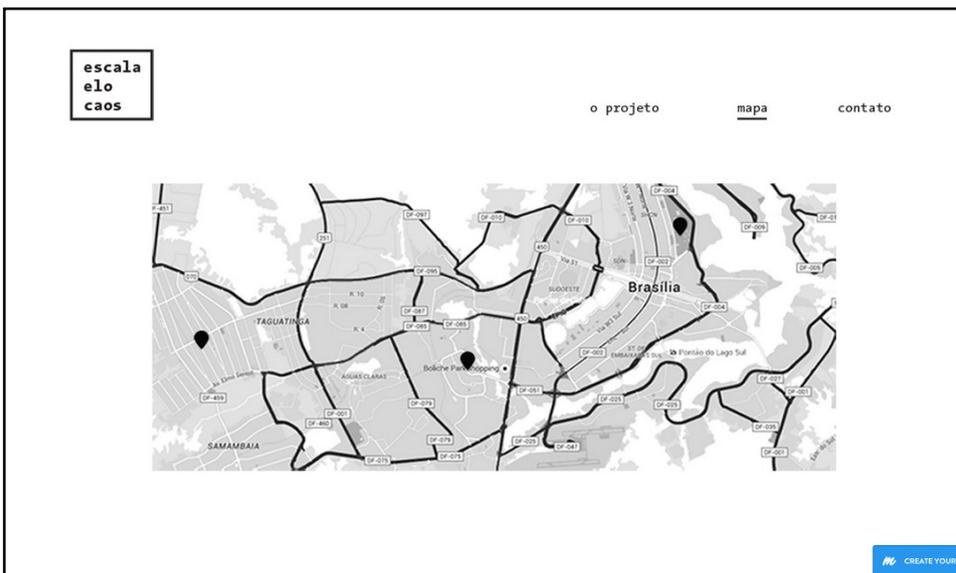
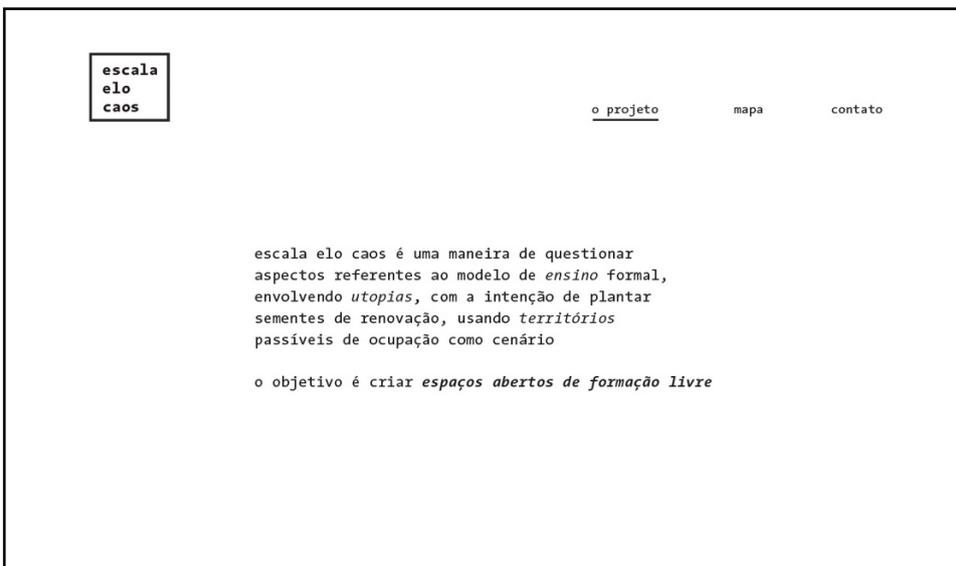
O conteúdo da caixa deve manter-se nela até que não haja mais nenhum material que ainda deva ser preenchido. Os materiais em branco servem tanto como meios para o desenvolvimento das atividades quanto para a documentação das experiências. Tudo o que está ali poderá sofrer intervenções posteriores, nas escalas seguintes que acontecerão com a mesma caixa, ou ser utilizado apenas uma vez. A caixa é como um território delimitado por suas instruções e vai se tornando um espaço a medida em que é preenchida.

6.4 o lugar online: elo

O projeto tem que estar em algum lugar na internet, e esse espaço é o elo, por ser o que liga cada escala, dá informações sobre a caixa e une os elementos do projeto,

além de fortalecer a rede formada por ele.

Em um primeiro momento é proposto um site do projeto, que contém: página inicial, tela de apresentação do projeto, espaço para um mapa onde estariam identificados os lugares em que as escalas aconteceram e os pontos identificados abriria um quadro com a ficha com os dados básicos de cada um, dentro desse quadro haveriam os links para contato de cada participante, com um outro que direcionaria para grupo formado, caso haja, em uma rede social. Por fim, neste site haveria também o contato do projeto, como meio de aproximar novas pessoas interessadas.



Figuras 25 e 26 – telas do primeiro protótipo de site

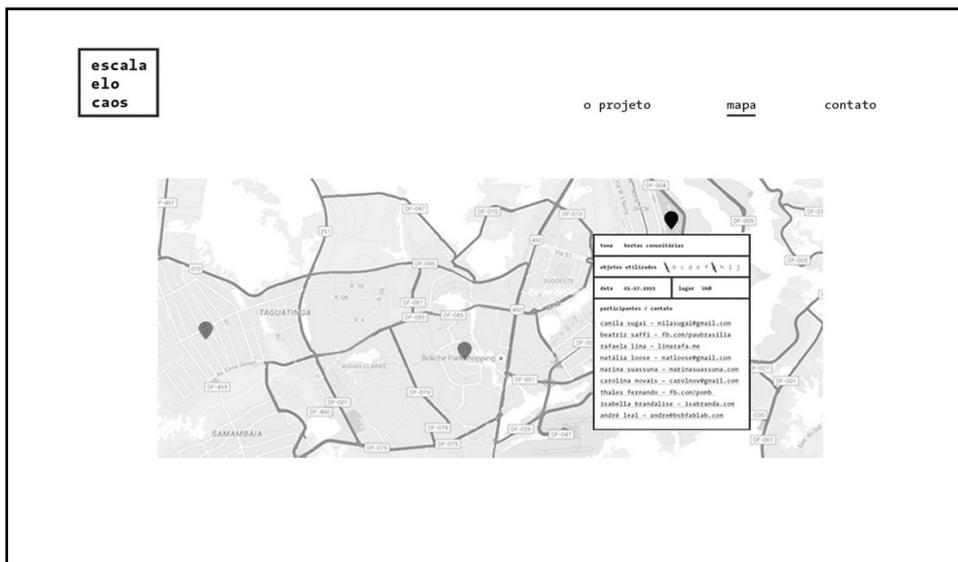


Figura 27 – primeiro protótipo de site: ficha no mapa

A proposta de um elemento virtual é inevitável, seja pelo acesso às informações do projeto ou pela construção dessa rede que poderá surgir entre as pessoas que participarem do projeto. O site funciona como um ponto de encontro virtual, mas o projeto também pode circular por outros lugares da internet, como redes sociais, através de um perfil ou apenas tags. Através das redes sociais, por exemplo, a interação entre as pessoas poderia ser bem maior, utilizar uma plataforma já estabelecida e com uma quantidade significativa de usuários pode ser útil. No momento o site ainda é um protótipo, a parte virtual do projeto ainda deve ser melhor desenvolvida e testada.

6.5 identidade visual

A escolha de um direcionamento para a identidade visual foi difícil, por ter que ser definida em um momento em que o tempo já era escasso e ter sido um pouco negligenciada durante o processo.

Entretanto, viu-se uma aproximação entre o próprio tema desenvolvido e de sua configuração final com constelações e as referências gráficas do projeto partiram daí. Constelações são áreas do céu, sendo delimitadas pela ligações entre determinadas estrelas. Desta maneira pode-se fazer uma analogia com os três elementos do projeto: escalas sendo estrelas, elo a linha que une cada uma e caos da falta de organização aparente entre as estrelas.

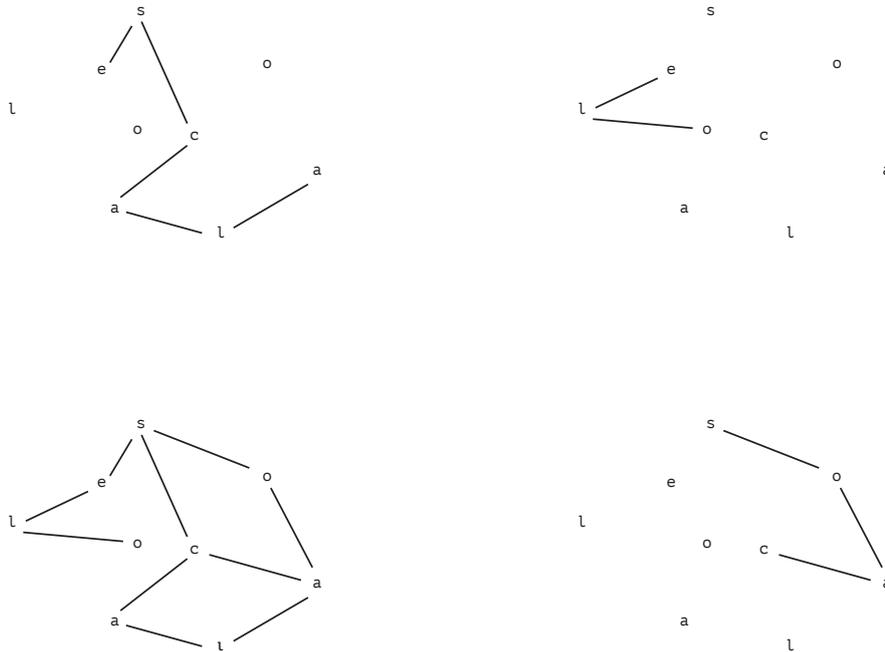


Figura 28 – assinaturas-constelações

Apesar de poder servir como metáfora para qualquer sistema com pontos distantes unidos por uma linha, utilizar constelações foi uma ideia espontânea que já tinha aparecido em alguns rascunhos. Foi tomada como definitiva por representar satisfatoriamente os elementos já estabelecidos e ter potencial para gerar bons resultados gráficos. As estrelas são as letras da palavra escola, que unidas de maneiras diversas podem escrever escala, elo e caos.

O preto e branco foram escolhidos por sua simplicidade e por priorizar o texto. Ainda fazem referência ao universo, quando utilizado o fundo preto com texto branco.

A fonte utilizada é a The Sans versão monoespçada. A opção de utilizar uma fonte monoespçada se deu por sua característica impessoal, já que remete a máquinas de escrever ou texto de código de programação e a falta de propriedade do projeto, um dos requisitos.

A versão atual da caixa foi produzida em papelão ondulado, escolhida a partir da disposição de seu conteúdo. A parte dos cadernos e álbuns é em papel preto e branco, mantendo a identidade visual.

É usada uma linha como conectora entre os pontos. Além de sua representação

gráfica, também há linhas de bordado sendo utilizada como elemento da identidade, trazendo para a tridimensionalidade essas ligações, fazendo parte da própria caixa e dos materiais presentes nela, colaborando ainda para a ideia de desordem presente na caixa. Apesar de todo o material estar organizado, há um emaranhado que passa pelos elementos presentes, como lembrança de que o que parece estar em ordem pode não estar, especialmente quando seu conteúdo começar a ganhar vida.

7 CONCLUSÃO

A partir do momento em que decidi investir na ideia de levante, me abstive de pensar em uma transformação maior. O levante gera algum tipo de segurança sobre a aceitação de uma proposta que não promova grandes resultados, mas por outro lado estimula a proposição de mais ideias práticas, o desenvolvimento de protótipos e a realização de ações em uma escala mais próxima e real. O planejamento de uma revolução muitas vezes não cabe em nosso espaço-tempo, nem em nós mesmos.

O processo de leitura e busca por fundamentos teóricos foi revelador e imprescindível, talvez por isso tenha tomado a maior parte do tempo do projeto. Todas as leituras apresentaram relações muito claras entre si e tiveram como consequência um caminho linear na definição do objeto, não houve uma grande etapa de geração de alternativas ou questionamentos sobre qual rumo o projeto tomaria, tudo o que foi proposto parecia inevitável.

A necessidade de que o projeto tivesse um resultado prático estimulou a busca por referências, onde vi que propor algo físico e participativo era possível e que isso poderia ter um efeito positivo. Por outro lado, em alguns sentidos o projeto foi institucionalizado, mesmo que não tenha sido através de escolarização.

Sendo a construção do projeto contínua e participativa, neste momento não há nenhuma certeza sobre como será seu andamento. De qualquer maneira, ainda há o tempo da diplomação em Projeto de Produto em que tenho interesse em dar continuidade ao projeto, entender sua dinâmica em situações práticas e propor algum tipo de análise dos resultados.

Por fim, a proposta final é satisfatória em relação ao que os objetivos almejavam e os requisitos exigiam, sendo tudo sido construído a partir de um pensamento que foi alimentado por várias descobertas durante o processo de pesquisa.

8 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A educação está proibida (filme). Produção de Verónica Guzzo, direção de Germán Doin. 2012. 104 min.

A Escola Livre. Disponível em: <<http://aescolalivre.org>> Acesso em 30/03/2015.

A onda (filme). Produção de Christian Becker, Nina Maag e Anita Scheider, direção de Dennis Gansel. Alemanha, 2008. 107 min.

BEY, Hakim. TAZ: zona autônoma temporária. São Paulo: Conrad, 2001.

_____. ZAP: zona autônoma permanente. Disponível em: <http://pt-br.protopia.wikia.com/wiki/Zona_Aut%C3%B4noma_Permanente> Acesso em 17/11/2014.

_____. Caos: terrorismo poético e outros crimes exemplares. São Paulo: Conrad, 2003.

BONSIEPE, Gui. Design como prática de projeto. São Paulo: Blucher, 2012.

_____. Design, cultura e sociedade. São Paulo: Blucher, 2011.

Caindo no Brasil. Disponível em: <<http://caindonobrasil.com.br/>> Acesso em 30/05/2015.

CALVINO, Italo. Le città invisibili. Turim: Einaudi, 1972.

CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac Naif, 2012.

CHOMSKY, Noam. As oito questões sobre anarquismo. Disponível em: <https://ayrtonbecalle.files.wordpress.com/2014/03/as_oito_questoes_sobre_anarquismo__noam_chomsky__bpi.pdf> Acesso em 23/10/2014.

CORRÊA, Felipe. Rediscutindo o anarquismo: uma abordagem teórica. São Paulo, 2012. Dissertação (Pós-graduação em Mudança Social e Participação Política). Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo.

DE MASI, Domenico. O Ócio Criativo. 3ª ed. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.

Escola Aberta. Disponível em: <<http://www.escola-aberta-rio.com/pt/>> Acesso em 30/03/2015.

Fluxus. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3652/fluxus>> Acesso em 10/05/2015.

FREIRE, Paulo. Educação e mudança. 12ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

GRAMSCI, Antonio. Quaderni dal carcere. Turim: Einaudi, 1996.

HASSAN, Zaid. The social labs revolution: a new approach to solving our most complex challenges. São Francisco: Berret-Koehler, 2014.

ILLICH, Ivan. Sociedade sem escolas. 7ª ed. Petrópolis: Vozes, 1985.

PACHECO, José. Pequeno dicionário das utopias da educação. Rio de Janeiro: Wak, 2009.

_____. Dicionário de valores. São Paulo: Edições SM, 2012.

Para mudar tudo. Disponível em: http://paramudartudo.com/downloads/Para_Mudar_Tudo_VERSAO_DIGITAL.pdf. Acesso em 17/11/2014.

Parallel School. Disponível em: <<http://www.ideafixa.com/parallel-school-escola-livre-e-colaborativa-de-design>> Acesso em 30/03/2015.

PARKER, Martin; FOURNIER, Velérie; REEDY, Patrick. Dicionário de alternativas: utopismo e organização. São Paulo: Octavo, 2012.

Quando sinto que já sei (filme). Produção de Antonio Sagrado, Raul Perez e Anielle Guedes, direção de Antonio Sagrado, Raul Perez e Anderson Lima. Brasil, 2014. 78 min.

SANTOS, Milton. A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo, Razão e Emoção. 4ª ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006.

SHEA, Andrew. Designing for social change: strategies for community-based graphic design. Nova Iorque: Princeton Architectural Press, 2012.

The School of Narrative Dance. Disponível em: <<http://www.marinella-senatore.com/index.php?/the-school-of-narrative-dance-2013-2014/the-school-of-narrative-dance/>> Acesso em 29/03/2015.

WARK, McKenzie. A hacker manifesto. Cambridge: Harvard University Press, 2004.

WOOD, Ellen Meiksins. O que é (anti)capitalismo?. Crítica Marxista, Campinas, nº 17, 37-50, julho, 2006.

WOODCOCK, George. Historia das ideias e movimentos anarquistas. v.1 A Ideia. Porto Alegre: LP&M, 2002.

Zeitgeist (filme). Produção e direção de Peter Joseph. Estados Unidos, 2007. 116 min.

ZYGMUNT, Bauman. É possível que já estejamos em plena revolução. Disponível em: <<http://controversia.com.br/14217>> Acesso em 10/04/2015