



UnB

**Universidade de Brasília
Instituto de Arte | Departamento de Design**

MARIANA VASQUES BATISTA DE CARVALHO

OFICINA CRIATIVA DO DESIGNER DESCALÇO

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

**BRASÍLIA
2022**

MARIANA VASQUES BATISTA DE CARVALHO

“OFICINA CRIATIVA DO DESIGNER DESCALÇO”

Trabalho de conclusão de curso
apresentado ao Departamento de Design
da Universidade de Brasília, como parte
dos requisitos necessários à obtenção do
título de Bacharel em design
-Programação visual.

Orientadora: Fátima Aparecida dos Santos

Dedico esse trabalho aos estudantes periféricos que acordam todos os dias antes do sol nascer por saberem que a educação é o único mecanismo para mudar o mundo e em especial a minha família, minha orientadora Fátima e todos meus amigos e professores que por acreditarem tanto em mim fizeram com que eu acreditasse também. Nós somos parte de um todo.

Agradecimentos

Esse trabalho representa a concretização de um sonho, o meu sonho de estudar na Universidade de Brasília. Sonho esse que me tirou noites de sono e dias de sol mas do qual eu não me arrependo por um único segundo. Mas nada do que eu fiz e vivi na Universidade teria acontecido sem as pessoas acima citadas. A vocês eu sou inexplicavelmente grata e dedico todo o meu amor.

À minha família, que nos dias que eu caí me levantou e me auxiliou em tudo o que precisei ao longo de toda minha jornada na UnB, sem vocês eu não seria nada. À minha mãe Kátia, meu pai Flávio, minha tia Miriam e meu irmão Flavinho.

Aos meus amigos por me motivarem na produção desse trabalho. Em especial ao meu amigo Gabriel que desde o princípio acompanhou todo o meu processo de evolução e o qual eu serei eternamente agradecida.

A minha orientadora Fátima, que assim como eu sabe da onde veio e que fez com que meus olhos brilhassem com a possibilidade de propor um novo mundo, ou pelo menos novo para mim, por me acalmar quando estava desesperada e por ser o farol na tempestades dos meus pensamentos que sempre me fazia abarcar num porto seguro. Obrigada por me inspirar a acreditar.

A professora Pâmela Marques que foi responsável por me fazer perceber o mundo de outra perspectiva, por me auxiliar na minha pesquisa mesmo sem ter nenhuma obrigação e por ser outra mulher tão incrível que me inspirou tanto.

Sou muito grata a todos os aqui citados, a mim mesma por não ter desistido até aqui e aos que eu não citei mas que sabem que de alguma forma foram responsáveis por me ajudar a chegar até aqui. Sei que se orgulham e acreditam em mim e é isso o que me move.

Resumo:

Trata-se do desenvolvimento e aplicação de uma oficina criativa com objetivo de despertar um novo modo de projetar no design que seja mais sustentável e biocêntrico, para isso foi feita uma pesquisa experimental que propõe a junção do projetar em design com as perspectivas ecológicas e futuroológicas que retiram o ser humano do centro das discussões e colocam o Planeta Terra nesse local de destaque. A pesquisa se deu a partir da leitura de: Thierry Kazazian, Ailton Krenak e Johan van Lengen. Como etapa metodológica se percorreu: leitura e fundamentação teórica, estruturação da dinâmica e aplicação das oficinas e construção de relatório com os resultados encontrados. Ao final apresentamos os resultados da experiência, além de material de apoio visual para a realização de futuras oficinas com foco em difundir as práticas do projetar pensadas durante esta pesquisa final do curso de Design.

Abstract:

This is the development and application of a creative workshop aimed at awakening a new way of designing in design that is more sustainable and biocentric, for this, an experimental research was conducted that proposes the junction of design with the ecological and futurological perspectives that take the human being out of the center of the discussions and place Planet Earth in the spotlight. The research was based on the reading of: Thierry Kazazian, Ailton Krenak and Johan van Lengen. The methodological step was: reading and theoretical foundation, structuring of the dynamics and application of the workshops, and construction of a report with the results found. At the end, we present the results of the experience, as well as visual support material for the realization of future workshops focused on disseminating the project practices thought up during this final research of the Design course.

Resumen:

Se trata del desarrollo y la aplicación de un taller creativo con el objetivo de despertar una nueva forma de diseñar más sostenible y biocéntrica, para ello, se realizó una investigación experimental que propone la unión del proyecto en diseño con las perspectivas ecológicas y futuroológicas que sacan al ser humano del centro de las discusiones y colocan al Planeta Tierra en un lugar destacado. La investigación se basó en la lectura de: Thierry Kazazian, Ailton Krenak y Johan van Lengen. Como etapa metodológica se pasó por: lectura y fundamentación teórica, estructuración de la dinámica y aplicación de los talleres y construcción de un informe con los resultados encontrados. Al final, presentamos los resultados de la experiencia, así como material visual de apoyo para la realización de futuros talleres enfocados a la difusión de las prácticas de proyecto pensadas durante esta investigación final del curso de Diseño.

Lista de Figuras:

Imagem 1 - Painel com imagens do projeto Jardim Serqueiro da UnB.....	21
Imagem 2 - Painel visual com artistas diversos para inspiração.....	22
Imagem 3 - Paleta de cores do projeto inspirado nas flores do Jardim	22
Imagem 4 - Cartaz teste	23
Imagem 5 - Cartaz teste	23
Imagem 6 - Experimentação	23
Imagem 7 - Experimentação.....	23
Imagem 8 - Cartaz teste	23
Imagem 9 - Cartaz.....	24
Imagem 10 - Personagem.....	24
Imagem 11 - Elemento.....	24
Imagem 12 - Marca e suas variações	25
Imagem 13 - Paleta de cores	25
Imagem 14 - tipografias escolhidas	26
Imagem 15 - Impressos para oficina dia D.....	26
Imagem 16 - infográfico dos pilares metodológicos.....	29
Imagem 17 - Recorte do curta “MAN”.....	31
Imagem 18 - Infografia do esquema de escrita criativa.....	32
Imagem 19 - processo de montagem dos painéis/oficinas dia D	33
Imagem 20 - cartaz de divulgação oficina teste.....	37
Imagem 21 - Cartaz de divulgação feito pelo centro acadêmico para o dia D.....	38
Imagem 22 - peça de divulgação da oficina feita para Semuni.....	38
Imagem 23 - peça de divulgação da oficina feita para Semuni.....	38
Imagem 24 - Capa do material.....	93

Imagens 25 a 30 - Fotos oficina	52
Imagens 31 a 34 - Fotos oficina	53
Imagens 35 a 44 - Fotos oficina	55 e 56
Imagens 45 a 48 - Fotos oficina	57
Imagens 49 a 54 - Fotos oficina	58
Imagens 55 e 56 - Fotos oficina	59

Sumário:

1. Introdução	10
1.1 Apresentação.....	13
1.2 Objetivos.....	14
1.2.1 Objetivo geral.....	14
1.3.1 Objetivos específicos	14
2. Justificativa	14
3. Pesquisa Bibliográfica	16
3.1 Compreensão do Design como agente responsável	16
3.2 O questionamento do modelo atual de criação em Design	17
3.3 Pluriversos: Quantos mundos existem no mundo	18
3.4 Para onde foi a natureza? e o que sonhamos para o Futuro?	19
4. Programação visual	19
4.1 Pesquisas iniciais	20
4.2 Referência de estilo	21
4.3 Estudo de cores	21
4.4 Geração de alternativas.....	22
4.5 Marca.....	24
4.6. Paleta de cores	24
4.7 Tipografias	25
5. Metodologia	27
5.1 Oficina pedagógica	27
5.2 Apresentação da oficina	28
5.3 Planejamento	29
6. Plano de comunicação	34
6.1 Escolha dos eventos/espços de ministração da oficina	34
6.2 Cronograma de realização	34
6.3 Peças de divulgação.....	37
7. Guia do Designer descalço	38
8. Análise de resultados	40
8.1 O que queremos para o futuro?.....	40

8.2 Como queremos viver?	40
8.3 Para onde foi a Natureza?.....	43
8.4 Como o Design pode colaborar como um agente de mudança	45
9. Conclusão	48
10. Bibliografia	50
Anexos	52
Anexo 1	52
Anexo 2.....	60
Anexo 3.....	60

1. Introdução:

O atual estudo trata-se de uma pesquisa experimental que propõe a junção do projetar em design com as perspectivas ecológicas e futurologicas que retiram o ser humano do centro das discussões e colocam o Planeta Terra nesse local de destaque. Para isso, o trabalho irá explorar uma perspectiva histórica onde o Design foi um dos agentes responsáveis pelas consequências extrativistas¹ e de controle subjetivo, seguindo com as questões elencadas pelo Design ontológico², das discussões acerca dos pluriversos e futuros.

A partir do delineamento teórico descrito acima, foi organizada uma oficina criativa e seu respectivo material visual composto de um cartaz de divulgação e de um pequeno material visual descrevendo o processo. Tal oficina, na construção deste trabalho de conclusão de curso, opera como uma base experimental e especulativa com objetivo de propor formas de repensar o projetar e pensar futuros com foco no planeta e na coexistência entre espécies (animais e vegetais). Quero portanto sair da métrica desenho industrial, ou design focado na indústria, bem como da métrica design focado no usuário e passar a uma perspectiva projetual planetária e conectiva.

Este trabalho nasceu da minha relação íntima com a natureza e da inquietação que sempre permeou meus pensamentos, pela forma com os sistemas vigentes tratam o projetar e o criar dentro do design de forma a alienar o que estamos deixando para o mundo, inquietações essas que me levaram aos seguintes questionamentos: O que queremos ser no

¹Extrativismo

- Qualidade de extrativo.
- Atividade que consiste em extrair da natureza quaisquer produtos que possam ser cultivados para fins comerciais ou industriais.

² O Design Ontológico é uma disciplina do design focada no desenvolvimento humano através da experiência e no desenvolvimento da experiência através do seu humano. (Anne-Marie Willis, Tony Fry, Escobar, Fernando Flores.)

futuro? Como queremos viver? para onde foi a natureza? e como o Design pode colaborar como agente de mudança?

Com isso, o conhecimento aqui contido busca alcançar pessoas que sentem a mesma preocupação, aquelas que têm condições de agir perante ao que vem acontecendo e principalmente aquelas que nunca tiveram a oportunidade de refletir sobre essas questões.

Somos o vazio. Somos tempo e espaço. Somos luz. Somos energia. Somos matéria. Somos átomos. Somos o Universo (...)Somos o Universo se desdobrando. Se desdobrando em matéria, matéria em vida, vida em pensamento. Somos o pensamento que imagina o Amanhã, o Amanhã que é aqui e agora. (Transcrição do vídeo - Museu do Amanhã - RJ)

Para que isso se dê, o projeto busca apresentar elementos que compõem nossa essência para pensar em como as coisas serão no futuro. A forma como o ser humano vive o tempo, mesmo que tal tempo hoje esteja condicionado a um ritmo não natural, tende a ser muitas vezes especulações sobre o que vai vir a acontecer baseado no seu repertório passado.

O futuro de forma alguma está pronto, ele é diversificado e plural, não existe nada definido sendo assim infinito. O curso da realidade é a cada dia desenhado no presente sendo um equívoco dizer que existe uma forma certa de existir no planeta. Entretanto, como é discutido no livro “ideias para adiar o fim do mundo” do doutor honoris Ailton Krenak, existe um sintoma colonizatório de que se deve levar a luz do “progresso” por meio da civilização, tal pensamento esse que guia grande parte do curso da nossa história e ainda influencia grande parte das decisões de hoje e também foi o que nos trouxe até onde estamos, nessa busca incessante por “se desenvolver”.

Visto isso, a presente pesquisa busca pensar como o Design pode aprender com outras esferas de conhecimento, acadêmicos ou não acadêmico, para apresentar caminhos, em vez

de soluções, de modo lúdico e pedagógico para que o foco deixe de ser o antropocêntrico³ e passe a ser Biocêntrico⁴.

Colocar o planeta Terra como o foco do projeto traz um novo olhar para o que vem sendo feito, quais recursos vêm sendo usados e principalmente qual é o objetivo de trazer algo novo ao mundo. Desta forma as necessidades atuais do planeta podem ser usadas de base para um melhor projetar para o ser humano, uma vez que a qualidade e a saúde do planeta é por tabela a daqueles que nele habitam.

Sendo assim, por meio das múltiplas possibilidades que existem dentro do Design se tem a intenção de projetar uma oficina e como apoio um material visual descritivo das oficinas realizadas que tenha o devido respeito às pluralidades existentes e compreensão do local do design como um produtor de formas de vida.

Afirmando assim, a necessidade de olhar com mais atenção para como vem sendo escrita nossa história e mudando a perspectiva atual para o alcance do discernimento de que nossa riqueza está em ser natureza e, claro, levantar o entendimento de que não existe uma única visão do que virá a acontecer, sendo de responsabilidade do Design se manter aberto e moldável para adaptações ou até mesmo mudanças de curso ao longo de seu processo metodológico.

Existe grande dificuldade de engajar interesse externo em obras que se utilizam de "acadêmiques" uma vez que a maior parte da população não tem acesso a um ensino de qualidade. Para não cair no erro, neste trabalho utilizaremos a tradução de conceitos para

³1. Que considera a criação como feita exclusivamente para o homem.

2. Relativo ao antropocentrismo.

"antropocêntrico", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa

⁴ A Ética Biocêntrica é aquela centrada na vida independente de categorizações, abrange todos os seres vivos, expandindo, portanto, para além do critério da senciência, de maneira a asseverar que todo vivente tem valor em si, intrínseco/inerente, e não mero valor instrumental. "*The deep ecology movement principles specifically emphasize respect for the intrinsic worth of all beings (from microbes to elephants and humans)*", sublinha Alan Drengson (2010, p. 27).

signos visuais com objetivo de ampliação do entendimento das temáticas que serão abordadas . Temos como prioridade usar a linguagem mais acessível possível.

1.1 Apresentação

A oficina criativa do Designer descalço, inspirada pela obra “manual do arquiteto descalço” de johan van Lengen, é uma proposta de ação coletiva que visa levantar a pauta do projetar para os futuros do planeta, para os nossos futuros, de forma imersiva e pedagógica através de atividades que ocorreram em diferentes espaços de forma a integrar os participantes para que se sentissem parte do processo de criação.

A ideia foi fazer com que os integrantes saíssem com reflexões acerca do tema e percebendo que são parte da natureza e não algo alheio a ela. Para isso foram utilizadas ferramentas de Design e outros artifícios que possibilitem a reconexão. A oficina não idealizou inaugurar uma metodologia inovadora (até por acreditar que isso seria só colaborar com o que está sendo questionado), mas sim despertar os participantes para outras formas de pensar o projetar.

A princípio, a oficina foi realizada de forma teste com convidados para que posteriormente fosse aplicada, no dia de recepção aos calouros e na semana universitária.

Ela também teve como foco aproximar pessoas que trabalhem com Design ou não, mas que tivessem interesse de compreender e se abrir para uma forma diferente de pensar e projetar para que no final seja plantado uma semente em todos aqueles que tiverem vivenciado de alguma forma uma das oficinas.

Além disso, o processo foi documentado e a partir disso foi gerado um material visual que servirá para outras pessoas que tenham interesse em aplicar o processo em seus espaços educativos ou de trabalho visando gerar essa mudança de pensamento e possibilitando a partir

disso uma reaprendizagem criativa que tem como objetivo elencar questionamentos e novas formas de pensamento.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo geral

- Desenvolver um delineamento teórico que acarrete num processo para a oficina criativa do Designer descalço, com sua respectiva identidade, e a produção de material de apoio visual no qual seja relatado o processo da oficina para auxiliar outras pessoas interessadas futuramente.

1.3.1 Objetivos específicos

- Gerar reflexão e imersão nos participantes da oficina;
- Proporcionar um primeiro passo acerca da concepção de projeto e da temática ambiental;
- Levantar o questionamento da forma como fazemos Design hoje;
- Registrar por meio de material visual as conclusões geradas na oficina e com isso fortalecer os resultados do projeto.

2. Justificativas

O futuro está, claro ainda, por vir, e é ridículo tomá-lo como único. Nem o passado é único. O designer, portanto, permanece inteiramente múltiplo, aberto, perguntador. Ele não cai em certezas ou afirmações quando convidado a resolver quatro vezes um mesmo problema sobre sistemas complexos ou hábitos cotidianos: pelo contrário, ele detalha uma pergunta diferente e igualmente válida em cada uma das quatro folhas. A sua

perguntabilidade lhe confere estranhamento e possibilidade de saborear a completa riqueza especulativa da vida SHATTUCK, 2019.

É visto hoje em diferentes locais do mundo como as mudanças climáticas vem acarretando em situações extremas , como por exemplo, na região Sudeste e parte do Nordeste sofrem com chuvas intensas, que deixam mortos e desabrigados. No Sul, secas históricas causam desabastecimento de água em centenas de municípios (Redação National Geographic. 2022) e fazendo com que muitas pessoas tenham que rever a forma como estão se organizando como sociedade não só fisicamente mas também ideológica e politicamente.

Entender como o mundo vem se "desenvolvendo" de forma extremamente nociva ao planeta, e a nós mesmos, e o ponto de partida para percepção de como Design é um dos agentes históricos que possui grande responsabilidade nessa forma contemporânea e industrial de ver o mundo. Nós somos um dos pilares da construção da forma destrutiva do mundo que temos hoje devido à participação ativa nos processos da revolução industrial e na produção atual da necessidade exagerada de consumo.

Visto isso, a presente pesquisa compreende que tal mudança dentro da mentalidade de projeto ou, maior ainda, no se organizar como sociedade não acontece da noite para o dia, muito menos pode ser imposta para as pessoas antes que elas entendam o porquê estão fazendo isso, não existe mudança sem interesse de mudar.

Nesse sentido foi buscado o mecanismo mais efetivo para construção de novos futuros que é a educação e a reeducação.

Com o intuito de inspirar, gerar reflexão e com isso promover a ação de pessoas envolvidas foi escolhido como modelo pedagógico a proposição de oficinas, por acreditar que a teoria se torna muito mais efetiva quando feita de forma conjunta para ação. Para isso, a proposta é de que seja promovida uma sensibilização daqueles que passarem pela dinâmica e que elas passem adiante o que viveram ou pelo menos tenham por algum período de tempo a oportunidade de repensar algumas questões.

Essa ideia se dá pela percepção que, no mundo como o de hoje, em que acontecimentos como pandemias, guerras e até a própria dinâmica de como trabalhamos e nos organizamos socialmente vem gerando um sentimento cada vez maior de descrença e ansiedade perante o futuro, além do adoecimento físico e mental das pessoas (fato esse que vem sendo comprovado por diferentes instituições como a do estudo do Ministério da Saúde: [Saúde mental e a pandemia de Covid-19](#)), se faz necessário a tentativa de fazer com que

indivíduos se conectem com o planeta, e com isso, se permitam imaginar, criar e projetar novos mundos, novos futuros.

Toda realização se inicia em uma ideia e às vezes, para que ela floresça, só é necessário um impulso. Nesse sentido a oficina do designer descalço buscou isso, foi uma pequena fagulha para questionar o que vem sendo simplesmente aceito e impulsionar a geração de ideias e novas visões de futuros.

3. Pesquisa Bibliográfica

Ao longo do processo de compreensão de realização deste trabalho foram feitos estudos de temas que se relacionavam com o que se pretendia ser explorado dentro da proposta apresentada.

Nesse desenvolvimento foi identificado uma grande conexão com autores como: Thierry Kazazian, Johan van Lengen, Ailton Krenak, Arturo Escobar, com o curso da escola Botânica de São Paulo: “Para onde foi a natureza?” dentre outros. O que conecta todos esses autores é que, de alguma forma, todos trabalham com uma visão sobre o meio ambiente que coloca ele como parte do todo e não como algo separado de nós humanos.

Mesmo que com diferentes abordagens destas leituras foi identificado os pilares que seriam utilizados como base para o construir da pesquisa: A compreensão da necessidade de uma visão mais Biocentrada, a pluriversalidade das existências e o que a falta de conexão com o natural vem causando nos processos criativos do Design.

3.1 Compreensão do Design como agente responsável

O tempo de nossas sociedades modernas é curto. É o tempo do consumo, da impaciência. Encolhido, precipitado, acelerado ainda pelo marketing que, favorecendo a renovação incessante da oferta de objetos e opções inúteis, participa do aumento exponencial do volume dos resíduos...Esse tempo moderno bate de frente com o tempo da natureza (...). (KAZAZIAN. 2009, p.40)

Entender que o Designer é tão responsável quanto qualquer outra área, ou até mais, quando falamos de pensamento ambiental, principalmente quando se trata das questões do desenvolvimento extrativista e industrial, é o primeiro passo para uma mudança de pensamento.

Hoje, muitos são os eventos que reúnem líderes mundiais, como a COP (cúpula do clima) e o G20, para debater o tema. Muitas questões são levantadas: A elevação da temperatura, a extinção de espécies, os desastres naturais; Entretanto pouco se fala sobre o que o sistema atual tem a ver com tudo isso, como o “desenvolvimento” que muitas vezes está associado a algo positivo, porém, como é possível ver na obra “O Bem viver” de Alberto Acosta, é algo que mascara interesses e a sua prática, muitas das vezes, manifesta diversas controvérsias. Tudo isso nos trouxe até aqui e sim se tenta negociar com o planeta: “e se nós mantermos a produção exorbitante e diminuir a emissão de CO2?” ou “E se escondermos a produção nos países pobres para sermos mais limpos?” seria esse o dito desenvolvimento sustentável. Que tipo de mudança é essa que não quer mudar?

Escutar a voz da natureza ou ser a voz do concreto, do dinheiro e do egoísmo?(...) (KRENAK, 2020)

Não se pode conceber o câmbio da situação sem antes se entender que é necessário mudar. Desde pequenos nas escolas, em casa, nos programas televisivos e hoje na internet estamos sempre em contato de um discurso constante de ter, de expandir, de crescer, o que não é algo ruim mas a questão é que preço isso tem, quanto vale todas as vidas (humanas e não humanas) que estão em jogo, é realmente necessário ter esse ritmo? questionar como isso vem sendo posto é um dos pontos principais que esse estudo busca fazer.

Cada vez mais pessoas começam a entender que a acumulação material, mecanicista e interminável, assumida como progresso, não tem futuro. Essa preocupação é crescente, pois os limites da vida estão severamente ameaçados por uma visão antropocêntrica do progresso, cuja essência é devastadora.(ACOSTA, 2016, p.104)

Visto isso, esse questionamento dentro da área de conhecimento e projetual do Design implica questionar o cerne do que vem sendo estudado em grande parte das universidades hoje, as metodologias que vêm sendo ensinadas em sua maioria. Sem generalizar, é possível afirmar que grande parte do Design no Brasil e no mundo é voltada para o industrial, pós industrial ou ainda produção de bens e serviços para consumo, para a produção, para a técnica que não necessariamente leva em conta nada além da experiência do usuário humano (Isso pode ser constatado pela leitura das emendas presentes nos sites das Universidades como, por exemplo, no da própria Universidade de Brasília: [Design UnB](#)).

3.2 O questionamento do modelo atual de criação em Design

O Design dentro das mais diversas áreas de atuação, mesmo com algumas exceções claro, ainda tem um modelo de pensar o projeto de forma muito industrial, muito desenvolvimentista.⁵ Dentro de 5 anos que eu estou na graduação, poucos foram os momentos em que me foi proposto e/ou questionado sobre quais fins teriam os resíduos dos meus projetos, se os materiais escolhidos eram os mais adequados, pensando na preservação do planeta, ou se a experiência do projeto visa não só melhorar a qualidade de vida humana mas também pensava de alguma forma nos outros seres vivos que seriam afetados por ele.

O problema do meio ambiente é o tempo. É o dos recursos que não têm tempo para se renovar e dos ecossistemas que não têm tempo para absorver os resíduos.(KAZAZIAN. 2009, p.41)

As situações acima citadas são somente para exemplificar como não estamos sendo formados de forma efetiva para pensar no planeta, a técnica é muito importante mas a sensibilidade de perceber que tudo que colocamos no mundo tem um impacto e não só nas pessoas mas sim na Terra como um todo (até porque somos parte dele) é essencial para iniciar uma mudança de concepções.

3.3 Pluriversos: Quantos mundos existem no mundo

Precisamos ser críticos a essa ideia plasmada de humanidade homogênea na qual há muito tempo o consumo tomou o lugar daquilo que antes era cidadania. José Mujica disse que transformamos as pessoas em consumidores, e não em cidadãos. E nossas crianças, desde a mais tenra idade, são ensinadas a serem clientes. Não tem gente mais adúlada do que um consumidor. São adúlados até o ponto de ficarem imbecis, babando. Então para que ser cidadão? Para que ter cidadania, alteridade, estar no mundo de uma maneira crítica e consciente, se você pode ser um consumidor? Essa ideia dispensa a experiência de viver numa terra cheia de sentido, numa plataforma para diferentes cosmovisões. (KRENAK 2019, p13.)

⁵ O desenvolvimentismo como modelo econômico postulava que o crescimento dependia diretamente da quantidade dos investimentos e da produtividade marginal do capital. (CARDOSO, M. *Ideologia*.)

Para Escobar “*el mundo es un pluriverso, en incesante movimiento, una red siempre cambiante de interrelaciones entre seres humanos y no humanos*” (ESCOBAR, 2012, p. 47). Ou seja, nessa visão o pluriverso funciona como uma rede que conecta múltiplas culturas, em diferentes partes do mundo e muitas vezes de uma mesma região, com o objetivo de inter-relacioná-los agregando os conhecimentos para garantir a autonomia de todos.

Por se tratar de uma oficina criativa, que buscou trazer um vislumbres de novos futuros, e por ter essa concepção dos pluriversos tão forte, que o questionamento de quantos mundos cabem dentro desses futuros é inevitável. A pluralidade de culturas e organizações sociais que possuímos é uma das chaves para o aprendizado de como podemos viver melhor como espécie e conseqüentemente como coexistir melhor com as demais.

Ver essa variedade cultural e suas múltiplas possibilidades de troca é um ponto necessário para um processo criativo mais rico e inclusivo. Visto isso, o projeto biocêntrico se inspira no pensamento pluriversalista para possibilitar uma perspectiva em que diferentes formas de ver a vida (claro, aquelas que não violam o direito de existir das demais. É importante frisar que se descarta o que é desumano e cruel) possam pensar diferentes futuros que coexistem mas que tenham uma linha em comum que é o respeito pelo planeta que é a casa de todos.

3.4 Para onde foi a natureza? e o que sonhamos para o Futuro?

Outro estudo primordial que foi grande responsável para impulsionar o interesse em desenvolver essa pesquisa foi o curso “[Onde está a natureza?](#)” da Escola Botânica de São Paulo, que discute sobre as mudanças comportamentais e sobre a relação humano/natural ao longo dos últimos séculos.

Debater as questões acerca do "déficit" de natureza que estamos tendo nesses últimos anos e como esse fato diminui nossas referências naturais e conseqüentemente limitou nossos processos criativos fez com que eu tivesse uma virada de chave.

Nada acontece na Natureza antes do seu tempo, os ciclos são respeitados e o funcionamento assim se torna perfeito. Não temos que acelerar nossos ciclos sem motivo também.

Os Direitos Humanos e os Direitos da Natureza, que articulam uma “igualdade biocêntrica”, sendo analiticamente diferenciáveis, se complementam e transformam em uma espécie de direitos da vida e direitos à vida. É por isso que os Direitos da Natureza, imbricados cada vez mais com os Direitos Humanos, instam a construir democraticamente sociedades

sustentáveis a partir de cidadanias plurais pensadas também desde o ponto de vista da ecologia.(ACOSTA, 2016, p.140)

4. Programação Visual

Compreendo claramente que estou formando em programação visual e que essa é (supostamente) a etapa mais relevante do projeto. Entretanto gostaria de acrescentar de alguma forma nesse documento que vejo e acredito num Design integrado que não separe as coisas. A técnica é importante entretanto, nesse projeto, o mais importante é o processo de criação que não implica fazer tudo na “ordem certa” e sim fazer tudo da melhor forma possível para o criativo responsável.

Não estou dizendo que a estética não é importante, sim ela é, mas dentro do processo do Design descalço ela entra como um elemento auxiliador do processo.

4.1 Pesquisas iniciais:

Ao longo do processo de pesquisa acabei vagando muito por diferentes estilos que iam dos encontrados nos povos amazônicos aos dos mesoamericanos, minha ideia inicial era que buscando lá, uma estética visual, conseguiria trazer um sentimento maior do que eu estava pensando de natureza, o que me fez cair em contradição no seguinte ponto: Porque ir tão longe de algo que quero mostrar está tão próximo?. Claro que não seria nenhum absurdo uma vez que trabalhar natureza assim faria sentido, mas se a ideia é passar que ao nosso redor temos natureza em todo lugar e trazer a reflexão de para onde foi a natureza nada mais natural do que eu iniciar o processo buscando perto de mim.

Durante toda a pandemia tive o privilégio de residir em Pirenópolis - Goiás o que foi um dos motivos que me trouxeram até essa temática, lá tive a oportunidade de me reconectar e passar a reparar mais ao meu redor, em como as coisas funcionam no seu tempo, a percepção de que é importante respeitar tudo isso, as frutas não nascem antes da hora porque alguém quer, por que nós temos que fazer tudo para ontem de uma forma não natural então? Minhas vindas a Brasília desde então passaram a ser diferentes, a serem percebidas de forma diferente. Observar de forma consciente o ritmo das pessoas, que a cada mês uma árvore a menos existia na minha rua, era cortada ou por “segurança” ou por falta de cuidado, que todos e tudo correm e correm muito (inclusive eu mesma) numa busca por sabe se lá o que. O mito de que nada pode parar, temos que nos desenvolver a todo custo, para chegar aonde

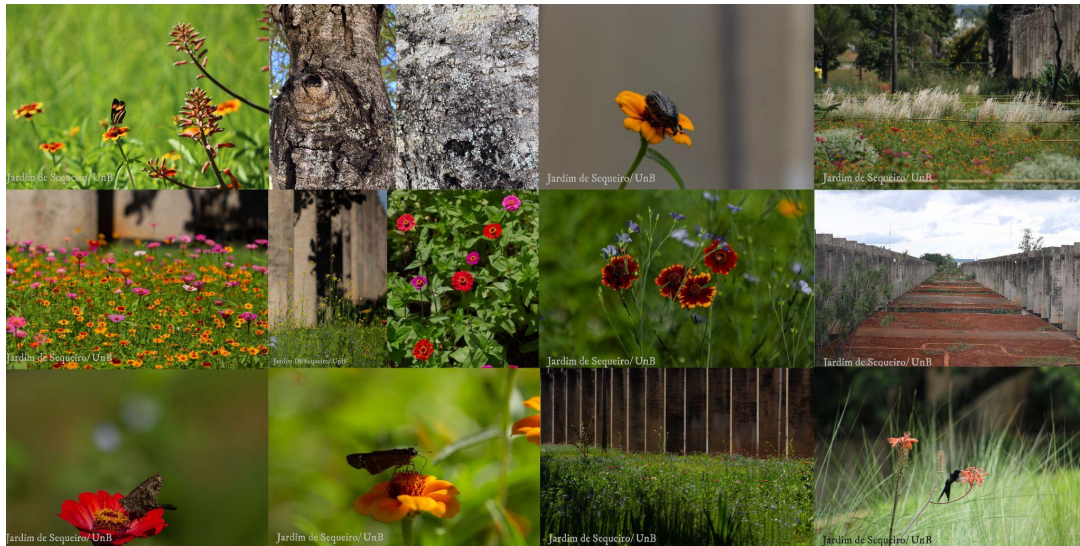
ninguém sabe onde é, perceber que isso tudo, e um pouco mais, adoeceu e vem adoecendo as pessoas a cada dia que já não entendem mais o porque fazem o que fazem, mas nada pode parar.

Tudo isso me gerou, e continua gerando, muita inquietação o que me fez chegar a conclusão que talvez a melhor forma de trabalhar a identidade visual do projeto fosse usando como inspiração a resistência da natureza em existir, em se mostrar e se acolher em meio ao caos, aquela que passa despercebida até em uma cidade que foi projetada para ter muito verde como Brasília, mas que ainda assim é tratada como um objeto, algo terceiro. A magia daquilo que insiste em nos mostrar que não interessa quantas camadas de concreto tenham, sempre vai nascer uma pequena florzinha nos cantos, que vai atrair uma abelhinha e a mesma vai levá-la para outro canto. Perceber a natureza nos faz lembrar que somos natureza.

“É muito engraçado isso Mari, eu sempre percebo e vejo tudo isso mas nunca parei para pensar sobre. Acho que essa chavinha que virou agora era o óbvio que precisava ser dito” Relato de um dos participantes da Oficina - Sara, participante da oficina

Para conseguir materializar a ideia da melhor forma possível, busquei meios de identificar melhor essa natureza resistente, chegando assim ao projeto jardim Serqueiro da UnB, projeto que durante o tempo em que a universidade estava vazia durante a Pandemia buscaram trazer para o ICC plantas e flores nativas do cerrado. Assim, alunos e comunidade ocuparam de certa forma o espaço universitário com oficinas e palestras que ensinam a utilizar as flores, as sementes ou simplesmente observá-las para que a partir disso se possam fazer pinturas ou retratos.

Percebe-se que a demanda por estar imerso nessa possibilidade de entender algo que é tão nosso é grande uma vez que esse enraizamento gera o sentimento de pertencimento e observar as formas, as cores das plantas e do jardim geram o que eu estava buscando em outras florestas, outros estados mas que está presente numa simples ida ao prédio do Instituto Central de Ciências - ICC/ UnB.



(Imagem 1- Painel com imagens do projeto Jardim Serqueiro da UnB)

Observando de forma mais próxima as imagens que a extensão disponibiliza ([link para galeria de fotos do jardim](#)) foi possível perceber formas, tonalidades e texturas que inspiraram e serviram de base para a montagem de um segundo painel visual.

O segundo painel citado buscou como em diferentes ilustrações de diversos artistas essas formas que o cerrado tem e das cores que ele transborda. Ao mesmo tempo, também foi buscado referências que conectam essas formas orgânicas com algo mais simples visualmente e que transmitisse de alguma forma essa fluidez natural .

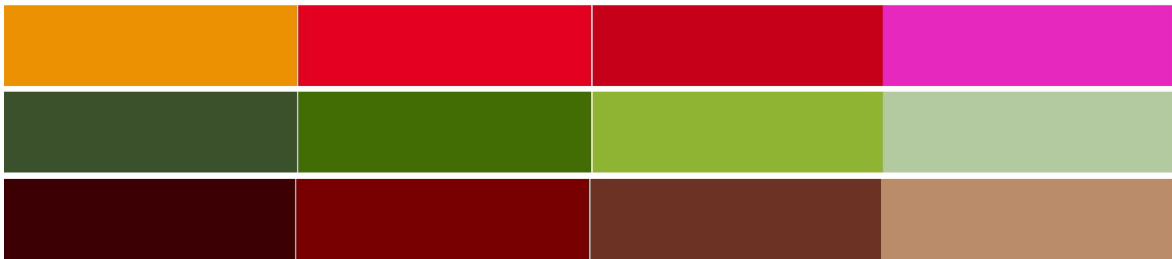
4.2 Referências de estilo



(Imagem 2 - Painel visual com artistas diversos para inspiração)

Dentro das imagens escolhidas para esse segundo painel simplificado se destacam a escolha de imagens da artista visual [Heloisa Hariadne](#) (Artista Paulista, de 23 anos, que foi um dos nomes da marcante exposição Enciclopédia Negra, na Pinacoteca do Estado de São Paulo, que reúne mais de cem obras inéditas realizadas para o livro homônimo.) que utiliza da representação de alimentos e formas naturais e ao mesmo tempo fantasiosas para compor suas telas e as iconografias usadas pelo projeto [flecha selvagem](#), que busca através de formas simples possam transmitir diversos conteúdos acerca do meio ambiente, dentre outros.

4.3 Estudo de cores:

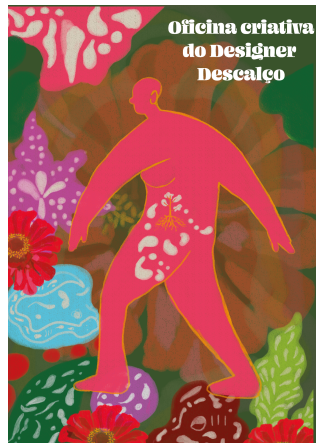


(Imagem 3 - estudo de cores do projeto inspirado nas flores do Jardim)

Retomando o primeiro painel, (imagens do projeto Jardim Serqueiro da UnB) o intuito foi escolher quais as cores se destacam dentro das fotos com diversas flores do cerrado. Escolher cores da vegetação possibilitou trazer ao projeto a vida que o cerrado tem mesmo que, por muitas vezes, nosso olhar só alcance os tons da seca.

Após analisar e testar diferentes combinações foram extraídos os tons acima.

4.4 Geração de alternativas:



(imagem 4 - cartaz teste)



(imagem 6 - cartaz teste)

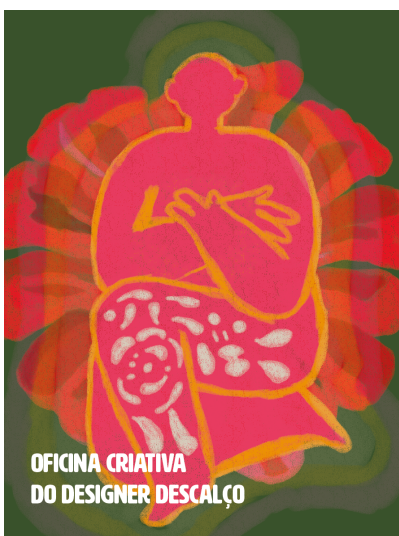


(imagem 7 - experimentação)



(imagem 8 - cartaz teste)

- Resultado final:



(imagem 9 - Cartaz)

(imagem 10 - Personagem)

(imagem 11 - Elemento)

A ideia dentro do processo foi de juntar o elemento que representa o ser humano (que não tivesse gênero definido a fim de ser mais inclusivo) com elementos que representam o natural, a fluidez, de forma a inter-relacioná-los por meio de uma espécie de aura que representaria essa conexão entre ambos. Toda a oficina se baseia na ideia de transmitir que não somos algo alheio a natureza, que somos natureza, e por conta disso foi escolhido utilizar a integração dessas formas.

Além disso, é possível observar que o ser se abraça esse gesto se relaciona com a intenção de acolhimento que a oficina visa ter com os participantes e com a sensação de pertencimento e reconhecimento dessa comunhão com o natural.

4.5 Marca

Por ter sido feita a opção de trabalhar com elementos ricos em formas e cores a principal intenção com o desenvolvimento de uma marca simples e exclusivamente tipográfica se deu da pretensão de uma melhor integração com as fotografias e ilustrações que fossem desenvolvidas ao longo do processo sem gerar uma “briga visual”.



Imagem 12 - (Marca e suas variações)

4.6 Paleta de cores

Como explicado anteriormente, a paleta de cores foi extraída de fotos do painel visual de fotos do projeto de extensão do Jardim Serqueiro da Universidade de Brasília. Com a

composição das flores do cerrado foi possível criar uma ampla variedade de tons que dialogam naturalmente entre si.

Dentro da oficina isso é trazido com as próprias flores que são oferecidas aos participantes como um dos materiais para a composição dos painéis.



Imagem 13 - (paleta de cores)

4.7 Tipografias

A escolha das tipografias auxiliares da marca buscaram o mesmo princípio da simplicidade e no caso da Mrs Eaves, trazer esse aspecto do manual, da máquina de escrever, uma vez que o processo das oficinas não envolve a utilização de telas pelos participantes. Visando isso, o material compôs seus textos de forma a tentar assimilar com algo “não digital”. Já a escolha da poppins pensa partes mais técnicas do projeto ou que exijam uma leitura mais objetiva.

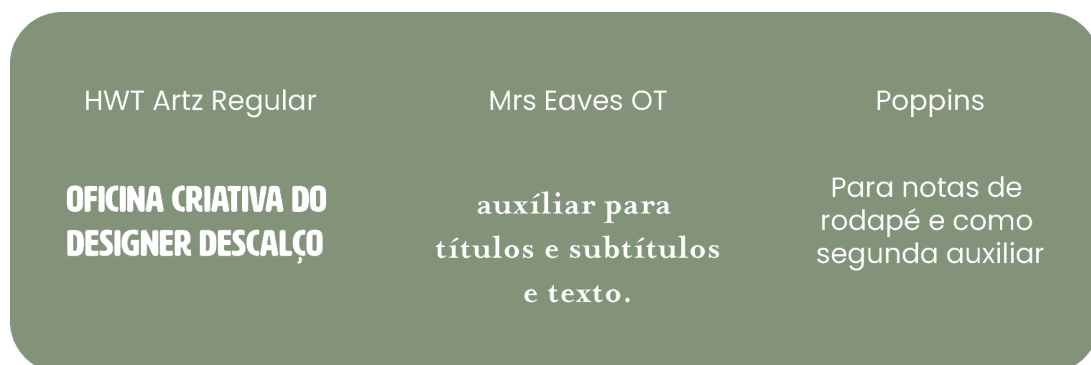


Imagem 14 - (tipografias escolhidas)

Produção de peças:

A partir desse material foram feitas 8 impressões para serem entregues na oficina do dia D para os alunos participantes no formato A5 em papel kraft. A ideia não era colocar datas e sim que a impressão funcionasse como um “cartão postal” no qual foi escrito a mão um pequeno recado para cada um dos participantes e entregue ao final do processo de cada um.

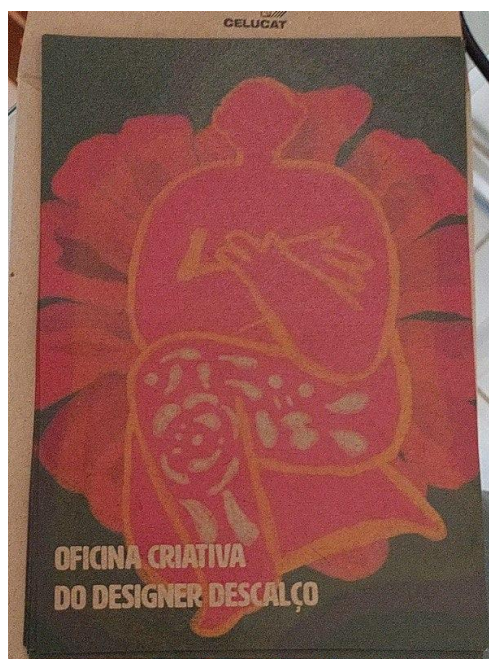


Imagem 15 - (Impressos para oficina dia D)

5. Metodologia

Inicialmente a oficina Designer Descalço foi baseada na experiência de leitura do livro “Manual do arquiteto descalço”, de Johan van Lengen. Lengen (2002) propõe uma série de iniciativas biocentradas para a proposição de uma arquitetura muito mais do que sustentável, uma arquitetura em diálogo com a natureza e a capacidade de reposição dos recursos naturais.

Entretanto, pude compreender, depois das minhas leituras e de uma autocrítica, que não se pode mudar o mundo e a forma de pensar das pessoas (pelo menos não na maioria das vezes) com receitas feitas por um manual ou uma nova metodologia (que é uma nova receita de bolo), isso foi a primeira etapa de viabilização desse processo.

O segundo passo foi a ampliação para a visão de que em um mundo onde a informação e a desinformação são tão difundidas, a pauta do meio ambiente acaba sendo tratada muitas vezes como menos importante ou “exagerada” e o objetivo desse projeto como citado anteriormente não é impor pensamentos e sim gerar reflexões que permitam com que

os indivíduos desenvolvam suas próprias visões e conclusões acerca do que será levantado. Tal fato direcionou a busca de uma forma diferente de inspirar e conectar pessoas para que a partir disso essas possam se sensibilizar para a pauta ambiental.

O caminho encontrado para seguir esse trajeto foi o desenvolvimento de uma oficina pedagógica, detalhada no item 5.1 e, a partir dos resultados da mesma, o desenvolvimento de um pequeno material visual com o processo das oficinas que são possibilidades/caminhos, e não respostas, de como outras pessoas podem desenvolver o mesmo projeto em outros locais diferentes e qual foi o resultado alcançado nas aplicações em que o mesmo foi implementada.

5.1 Oficina pedagógica

A primeira etapa foi a busca pelo mecanismo que seria a base do projeto e que proporciona pensar de forma mais concreta e efetiva nos demais passos do trabalho que foi a escolha da oficina pedagógica, na qual foram feitas pesquisas e uma série de encontros para aconselhamentos um profissional de Design de Serviços (Liliane Gomes, Fundação Getulio Vargas | DGPE). A escolha se deu devido a proximidade pessoal com ela e por já conhecer o seu trabalho anteriormente por meio da Universidade de Brasília.

A escolha se deu devido ao entendimento da relevante estratégia metodológica da oficina por seus mecanismos de interação entre teoria e prática, ou seja, a possibilidade das pessoas que sejam alcançadas pelo projeto sejam expostas a situações concretas e significativas que venham a proporcionar a reflexão a partir do aprender-fazendo.

Além disso, também se tornou uma das formas mais simples e orgânicas de unir e conectar pessoas que possivelmente não se conheciam. Primeiro foi desenvolvido uma forma de apresentar a oficina de depois foram planejadas cada uma das etapas desde o planejamento até a sensibilização.

5.2 Apresentação da oficina

A oficina criativa do Designer descalço é uma proposta de ação coletiva que visa levantar a pauta do projetar para o futuro do planeta de forma imersiva e pedagógica através de atividades que vão ocorrer em diferentes espaços de forma a integrar os participantes para que se sintam parte do processo de criação.

A ideia é fazer com que os participantes saiam com reflexões acerca do tema e percebam que são parte da natureza e não algo alheio a elas, além de intencionar que essa reflexão também se apliquem a uma crítica e quem sabe uma mudança nas formas de estudar o projetar dentro da área. Para isso serão utilizadas ferramentas de Design de serviço (dentro das atividades na oficina) como *Design Thinking* e outros artificios que possibilitem e auxiliem na reconexão.

A princípio, a oficina foi realizada de forma teste com convidados para que posteriormente fosse aplicada no dia de integração dos calouros (dia D) e na semana universitária.

A oficina também teve como foco aproximar pessoas que trabalhem com Design ou não, mas que tenham interesse de compreender e se abrir para uma forma diferente de pensar e projetar para que no final do projeto houvesse um processo de sensibilização em todos aqueles que tiverem participado de alguma forma das oficinas.

Além disso, foi importante que a mesma fosse documentada. A partir das aplicações das oficinas ocorridas até aqui foi gerado um material visual, como já citado anteriormente, que servirá para outras pessoas que tenham interesse de aplicar ou entender o processo da oficina em seus espaços educativos ou de trabalho visando gerar essa mudança de pensamento e possibilitando a partir disso uma reaprendizagem criativa.

5.3 Planejamento:

O que é esperado?

Gerar reflexão, conscientização e imersão nos participantes para inspirá-los a projetar de forma mais biocentrada, e com isso, possam se sentir mais conectados com essa essência do natural que é a de todos nós. Além de um exercício coletivo de criatividade que visa apresentar o assunto e possibilitar criações múltiplas.

Público - Alvo:

Designers e não-designers que tenham interesse na pauta ambiental e que sintam falta de uma visão biocentrada dentro dos seus projetos ou simplesmente estejam curiosos acerca do que será abordado.

Número de participantes:

Entre 6 e 12 participantes

Estratégias metodológicas:

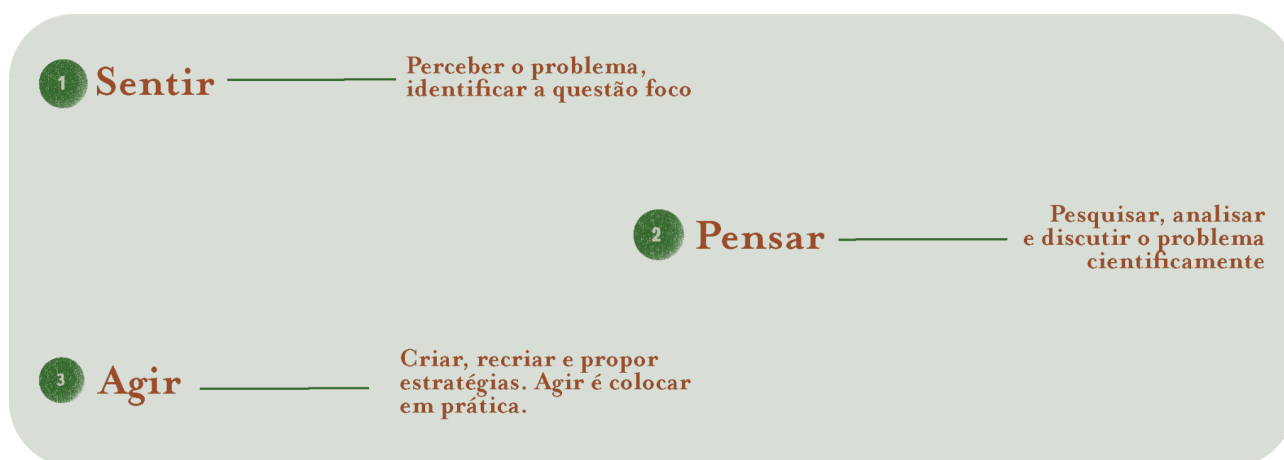


Imagem 16 - (infográfico dos pilares metodológicos)

Oficina pedagógica: A escolha da realização de uma oficina se deu pela sua eficiência em unir teoria e prática, ou seja, a oficina proporciona aos participantes situações concretas e significativas, baseadas no tripé:

1. Sentir/Inspirar - Perceber o problema e identificar a questão foco
2. Pensar - Pesquisar, analisar e discutir o problema cientificamente (no nosso caso criativamente)
3. Agir - Criar, recriar e propor

Visto isso, para que exista um caminho horizontal de descoberta e estímulo à criatividade entre o início e o final foram pensadas as seguintes dinâmicas (baseadas no tripé metodológico) :

1. Sentir/Inspirar:

- Para que os participantes se sentissem mais abertos para o processo, foi feita uma etapa de “amolecimento”, a ideia foi trabalhar com a memória afetiva que foi inserida por meio de uma difusão de óleos essenciais no ambiente e músicas que auxiliassem no processo de conforto e acolhimento. É importante especificar que os participantes não tinham ciência desses fatos inicialmente ,uma vez que, se tinha a pretensão de que os sentidos da audição (por meio de músicas) e da visão (por meio dos materiais que já estavam expostos) fossem trabalhados no inconsciente do indivíduo.
- Após uma breve apresentação da palestrante e dos participantes foi feita a proposta do desligamento dos telefones e falas de conforto que lembrem que é um ambiente seguro, aberto e que tem como intuito ser divertido para todos, será apresentado o objetivo final da oficina além da solicitação da formação das duplas e do desligamento dos aparelhos celulares.
- Foi projetada uma apresentação com o resumo da pesquisa e com as leituras que auxiliaram no processo e em seguida um vídeo que tenha como objetivo contextualizar o assunto de forma breve porém com maior impacto visual para que os participantes compreendessem o que levou a oficina a ser proposta e alguns dos pontos que o planeta está passando do ponto de vista ambiental e climático. (O vídeo escolhido foi o MAN).



Imagem 17 - (Recorte do curta “MAN”)

2. Pensar:

- Após o período inicial foi proposto uma atividade que auxiliou o participante a usar o lado direito do cérebro (pegar a cabeça que não para de pensar e fazer com que ela sinta). O mecanismo escolhido foi o da **escrita criativa**, que consiste em 3 etapas na quais os candidatos (que já foram condicionados ao foco ambiental) escrevam em fluxo de pensamento.
- Na primeira etapa é pedido que os candidatos em 4 minutos escrevam todas as palavras que estão vindo em sua mente, sem uso de conectivos.
- Na segunda etapa é pedido que as duplas, que foram formadas no início do processo, troquem o que escreveram e em 1 minuto filtrem metade das palavras que foram escritas no primeiro momento.
- Na terceira etapa é pedido que escolham conjuntamente entre 2 e 5 palavras para ser o tema da próxima etapa de sua jornada pela oficina, o painel dos sonhos.

- Após esse momento será aberto para que os participantes possam falar qual foi o título/tema que chegaram.

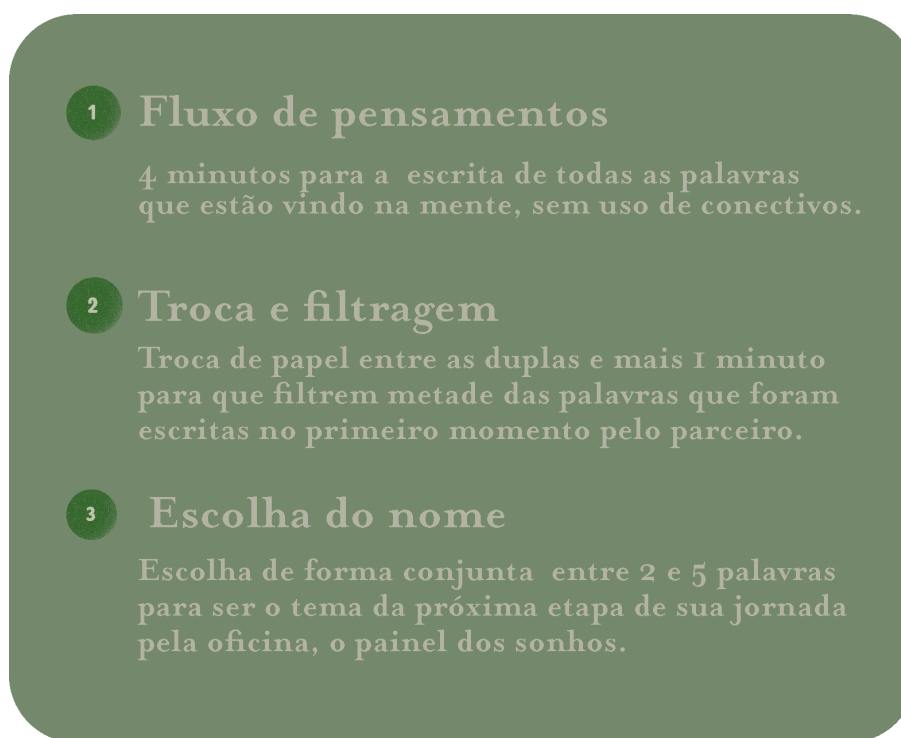


Imagem 18 - (Infografia do esquema de escrita criativa)

3. Agir:

- A partir disso, foi solicitado que eles entrassem em contato com os vários materiais com diferentes texturas e cores que estavam sendo expostos no centro do espaço para que os participantes pudessem iniciar o processo de montagem do mapa dos sonhos.
- O intuito era permitir a viagem sendo as únicas regras que o projeto do sonho para o futuro que não tivesse relação com bens materiais. A partir disso se era solicitado a montagem com colagem e desenhos no painel.
- Após a montagem foi proposto que cada dupla/trio apresentasse o que pensou e criou. E se o processo auxiliou eles a pensar de forma menos focada no homem e mais focada no planeta.

- Com isso, foi feita uma breve conclusão com agradecimentos e para ter um feedback foi solicitado que cada um dos participantes resumisse em uma frase como foi o processo para ele (Todas as informações complementares podem ser encontradas no anexo 1).



Imagem 19 - (processo de montagem dos painéis/oficinas dia D)

Observações:

- A ideia é que a oficina dure em torno de 1 hora e 30 min o tempo será dividido em:
 - 1 etapa: 20 - 40 min
 - 2 etapa: 20 - 40 min
 - 3 etapa: 45 - 50 min sendo 30 para confecção dos painéis e 15/20 min para apresentação uma vez que será um grupo pequeno de pessoas.
- A ideia é que a oficina disponibilize todos os materiais necessários para montar os painéis: revistas, folhas, tesouras, cascás, tecido etc. Além de tesouras cola, fita adesiva e o papelão.

6. Plano de comunicação e Divulgação

Compreende-se que num projeto como esse é de suma importância o alcance. Quanto mais pessoas tiverem a oportunidade de estarem em contato com a oficina, mais a mesma pode ser melhorada e mais pessoas terão a possibilidade de ter contato com o tema e quem sabe levá-lo no seu dia a dia.

Visto isso foi feito um planejamento de aplicações da mesma para que impulse o projeto e assim gerar mais interesse no público que buscará ser alcançado. Mesmo tendo sido planejada para um pequeno número de participantes. Apresento a seguir o plano a partir dos primeiros requisitos estudados.

6.1 Escolha dos eventos/espços de ministração da oficina:

O Primeiro passo foi a escolha de onde seriam aplicadas as oficinas, de forma a facilitar o acesso e a segurança dos participantes dentro do que está sendo proposto. Nessa busca surgiram oportunidades de se aplicar o projeto nos seguintes espaços: No Dinfo (Departamento de Design) com convidados para uma versão teste, no dia D (recepção dos calouros do curso de Design) e na semana universitária (semuni 2022).

A ideia é que trabalhando em diferentes espaços com diferentes perspectivas a oficina possa ser aprimorada a cada aplicação com os feedbacks que irá receber até chegar em seu formato final para o material visual que será gerado.

6.2 cronograma de realização

Para que tudo possa ocorrer, uma vez que todas as etapas da produção desse TCC são conectadas foi montado inicialmente o seguinte cronograma:

10.03.2022

- Início da escrita da pesquisa e aprofundamento no conteúdo prévio necessário à montagem da oficina.
- Busca por profissional que possa prestar consultoria sobre sistemas e montagem de eventos-oficinas

17.03.2022

- Busca por projetos parecidos ou que tenham metodologias de execução de oficina para inspiração.
- Aprofundamento nos conteúdos escolhidos.

30.03.2022

- Consultoria com a designer de serviço Liliane Gomes (Fundação Getúlio Vargas).
- Montagem da Dinâmica da oficina.

10.04.2022

- Início da pesquisa exploratória e registros fotográficos para produção da identidade visual.
- envio do material da oficina para revisão da orientadora do projeto.

12.04.2022

- Submissão do Projeto para os eventos pleiteados.
- Início do desenvolvimento da Identidade visual.
- Início da confecção do plano de comunicação para redes sociais.

26.04.2022

- Conclusão da Identidade Visual.
- Início das montagem de peças de divulgação auxiliares.

29.04.2022

- Conclusão das primeiras peças de divulgação.
- Conclusão da montagem do plano de comunicação.
- Agendamento das publicações e envio de peças para parceiros.

07.05.2022 - 05.06.2022

- Recesso Acadêmico

17-18.06.2022

- Oficina teste UnB.
- Registro fotográfico.
- Primeira avaliação da dinâmica e visualização de pontos a serem melhorados.
- Início da produção do material visual das oficinas criativas do Designer descalço.

24-29.07.2022

- Segunda avaliação da dinâmica e visualização de pontos a serem melhorados.
- Registro fotográfico.
- Desenvolvimento do material visual das oficinas criativas do Designer descalço.

29.08.2022 - 31.08.2022

- Realização da Oficina na Semuni 2022 (Semana universitária).
- Registro fotográfico.

01.09.2022

- Conclusão do material visual das oficinas criativas do Designer descalço.

6.3 Peças de divulgação

Dentro dos eventos em que a oficina foi escolhida para ser ministrada foram produzidas peças, pelos responsáveis da gestão dos mesmos, para a divulgação. Muitos não seguiram o padrão visual da oficina em si por estarem adequados às identidades visuais dos respectivos eventos. Foram essas:

1. Oficina Testes (para convidados):

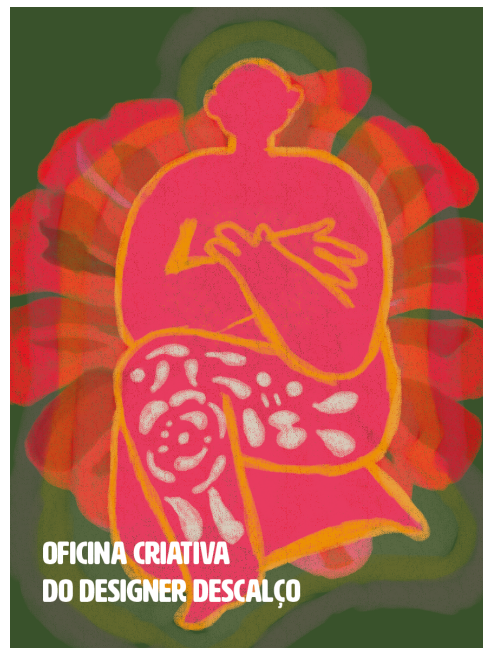


Imagem 20 - (cartaz de divulgação oficina teste)

2. Dia D Recepção de calouros:



Imagem 21 - (Cartaz de divulgação feito pelo centro acadêmico para dia D)

3. Semuni Unb (Semana universitária da Universidade de Brasília):



Imagens 22 e 23 - (peças de divulgação da oficina feita para Semuni)

7. Material visual da Oficina criativa do Designer descalço

O material visual da oficina criativa do Designer descalço nada mais é que um relato do passo a passo que foi usado no processo usando como auxílio imagens das dinâmicas que foram desenvolvidas ao longo dos últimos meses. O intuito foi mostrar como tudo aconteceu serve para que outras pessoas que venham a ter interesse em aplicar a mesma ou fazer algo semelhante tenham conhecimento necessário e referência simplificada do material para realizá-la e saber quais são os possíveis resultados que possam vir a ocorrer.

Como já foi dito anteriormente, não existe a pretensão de ensinar uma receita de bolo e sim caminhos que podem ser seguidos para auxiliar nesse processo de amolecimento e, como consequência, alcançar essa sensibilização dos participantes.

A proposta deste estudo é que através desse processo todas as pessoas sintam vontade de questionar o que vem sendo feito a sua forma, por meio de suas próprias reflexões.



Imagem 24 - Capa material

O material será disponibilizado em forma de pdf para o público geral, tanto neste documento que será publicado na Biblioteca Central da Universidade de Brasília quanto nas redes pessoais (Instagram e LinkedIn) da autora, a fim de tornar o documento mais acessível e democratizar o seu acesso, além de ser o mais adequado às condições financeiras atuais. Foi escolhido o tamanho A5 e a aplicação de uma textura de papel kraft com uma pequena opacidade para possibilitar a junção com fotografias e para que se assemelhasse mais com o impresso.

O material completo será disponibilizado no anexo 3 deste documento.

8. Análise de resultados

O que queremos ser no futuro? Como queremos viver? para onde foi a natureza? e como o Design pode colaborar como agente de mudança? Foram essas as perguntas que iniciaram esse projeto e são elas que permeiam a percepção do que é design para mim.

Dentro de todas as discussões e exposições feitas acerca do tema proposto em toda essa pesquisa o foco sempre foi buscar caminhos e não respostas, visto isso, nada mais

natural sejam reflexões que eu tive ao longo de todo o processo e exemplificações de como todas as questões levantadas foram percebidas na prática.

8.1 O que queremos para o futuro?

Nosso tempo é especialista em criar ausências: do sentido de viver em sociedade, do próprio sentido da experiência da vida. Isso gera uma intolerância muito grande com relação a quem ainda é capaz de experimentar o prazer de estar vivo, de dançar, de cantar. E está cheio de pequenas constelações de gente espalhada pelo mundo que dança, canta, faz chover. O tipo de humanidade zumbi que estamos sendo convocados a integrar não tolera tanto prazer, tanta fruição de vida. Então, pregam o fim do mundo como uma possibilidade de fazer a gente desistir dos nossos próprios sonhos. E a minha provocação sobre adiar o fim do mundo é exatamente sempre poder contar mais uma história. Se pudermos fazer isso, estaremos adiando o fim. (KRENAK, 2019, p.13)

Trabalhar com o Futuro é algo extremamente sensível, que nos testa a acreditar, acreditar que as coisas no mundo como elas estão se dando têm solução e que nem sempre a solução está na gente como indivíduo mas em nós como sociedade. Assumo que muitas vezes foi um processo muito difícil e que fez com que eu mesma colocasse em cheque a esperança que eu estava pregando, entretanto, quando cada oficina se encerrava eu podia me sentir viva, e perceber que é a partir dessa pequena colaboração que se iniciaria outros ciclos e processos.

Dentro de toda a experiência que eu vivenciei nos últimos meses eu pude sentir e ver de perto como as pessoas estão cada vez menos esperançosas no mundo, é possível ver um vazio que se forma na fala de cada um, um vazio que não é de falta de oportunidades materiais, até porque é reconhecido que todas as oficinas receberam pessoas que vivem um privilégio social, mas um vazio de sentido. Era muito claro que grande parte (senão todos) dos participantes percebiam-se externos ao planeta, muitos relataram sobre a falta que sentiam de conexão, de como a sua criatividade estava viciada em replicar os padrões que viam repetidamente no seu dia a dia.

Sempre que era questionado sobre eles, “como você vê o futuro?” ou “onde está a natureza?” A resposta (antes da vivência da oficina) eram frases prontas como: “algo distante”, “apocalipse, vai sobrar nada”, dentre outras variações que se resumiam a uma descrença. Nós estamos sendo estimulados, como diz Ailton Krenak na citação acima, a abandonar nossos sonhos por essa venda de que não teremos futuro ou que esse futuro é tão individual, tão digital, que não faz sentido pensar em caminhos que vão “além do próprio umbigo”.

Indagar o que queremos para o futuro, direta ou indiretamente, é questionar algo ainda mais profundo: Qual é o seu sonho? e por isso a oficina de processos criativos acabou se tornando a cada aplicação também uma máquina de sonhos, uma proposta de produzir sentido a partir de uma breve explicação sobre o que estava sendo proposto e provocação acerca do assunto.

8.2 Como queremos viver?

A preocupação com a forma como o mundo é administrado deu lugar à preocupação com a auto-administração. Não é a situação do mundo, juntamente com seus habitantes, que tende a nos incomodar e a nos deixar preocupados, mas sim aquilo que é de fato um produto final da reciclagem de seus ultrajes, futilidades e injustiças em desconfortos espirituais e inconstâncias emocionais que prejudicam o equilíbrio psicológico e a paz de espírito do indivíduo interessado. Isso pode ser, como Christopher Lasch foi um dos primeiros a observar e articular, o resultado de transformar "queixas coletivas em problemas pessoais suscetíveis à intervenção terapêutica".³⁴ "Os novos narcisistas", como Lasch memoravelmente chamou os "homens psicológicos" capazes de perceber, esmiuçar e avaliar a condição do planeta unicamente através do prisma dos problemas pessoais, são "assombrados não pela culpa, mas pela ansiedade". Ao recordarem suas experiências "interiores", eles "procuram não fornecer um relato objetivo de um fragmento representativo da realidade, mas seduzir outros" a lhes darem "sua atenção, aplauso ou simpatia", e assim sustentar seu inseguro senso de eu [self]. A vida pessoal tornou-se parecida com a guerra e tão cheia de estresse quanto o próprio mercado. (ZYGMENT, 2008, p.72/73)

Pensar e questionar as formas atuais de fazer Design é indiscutivelmente se deparar também com a pergunta “de como queremos viver?”. O ritmo em que estamos condicionados hoje colabora para que as pessoas não tenham tempo de fazer essa auto indagação, não é

possível ou pelo menos não é interessante para o sistema atual que nós paremos e pensemos sobre isso.

Pensar em outras formas de viver, outras formas de se organizar como sociedade, em diversos caminhos para diferentes culturas que possam dialogar entre si é algo que parece tão primordial mas ao mesmo tempo tão distante da realidade dual que estamos vivendo no Brasil e no Mundo que trabalhar essa pauta dentro do processo da oficina foi um grande desafio.

A forma como nós vivemos influencia diretamente nossa criatividade, uma vez que nós como seres criativos precisamos de tempo para poder digerir, incubar e processar a quantidade de informações que nos são passadas diariamente. Entretanto, esse tempo é cada vez mais escasso, mais rápido, mais ansioso, somos a geração da ansiedade, ansiamos tanto pelo futuro mas não chegamos a parar para pensar o que queremos dele, o que sonhamos viver e como viver o que sonhamos?

As respostas para isso com certeza demandam muito mais que só o que vem sendo apresentado nessa pesquisa e, claramente, que dentro do processo das oficinas não tivemos tempo para expandir muito essas discussões (até porque como já citado o tempo é curto para todos e infelizmente para mim e os participantes não foi diferente) mas trazer esse questionamento foi algo tão perturbador para muitos deles e ao mesmo tempo tão libertador que me fez perceber a importância fundamental do design em ser um porta voz dessa mensagem, a mensagem de que nós podemos (e devemos) pensar e questionar como queremos viver.

Dentro do Processo (como pode ser visto nos anexos), muitos dos participantes acabaram relatando que mesmo sendo perguntas tão óbvias eles nunca tinham parado para pensar sobre isso, e que essa virada de chave, fez com que agora eles pudessem repensar como estão fazendo seus trabalhos.

As centenas de projetos gráficos lançados diariamente, as milhares de interfaces do usuário, as muitas metodologias para fazer com que seu tempo aumente, todas as receitas e

soluções milagrosas para que você possa tornar sua vida mais próspera. Tudo isso, toda essa correria para chegar em um lugar que ninguém sabe responder qual é. Nós temos a responsabilidade como categoria que tem alto poder em disseminar signos e informações de alguma forma avaliar se tudo isso que estamos fazendo e passando adiante é algo que está ajudando de fato ou simplesmente só sendo mais do mesmo.

Como queremos viver é uma pergunta que pode ter milhões de respostas mas para que essas respostas venham precisamos pensar em como podemos colaborar para que as pessoas tenham a possibilidade de pensar sobre isso. Questionar até onde o Design pode auxiliar em ser um incentivador de sonhos e não mais um massificador de pensamentos, para aí sim chegarmos às respostas, ou quem sabe mais perguntas mas para que possamos evoluir como seres coletivos e conseqüentemente individuais.

8.3 Para onde foi a natureza?

A coexistência é o princípio da vida. (KAZAZIAN, 2009, p.59)

Talvez essa tenha sido a principal pauta levantada a todos aqueles que tiveram contato com o experimento que foi essa pesquisa, esse questionamento que inicialmente era algo irônico se mostrou ser muito mais relevante do que era imaginado.

Em Março de 2022, foi iniciado efetivamente a parte prática desta pesquisa o que coincidiu com um grande evento que ocorreu em Brasília denominado “Ato pela Terra”, neste evento muitos artistas, ativistas e políticos fizeram falas e apresentações contra o chamado “pacote da destruição” que estava em votação no plenário.

Oportunamente resolvi ir ao evento para entrevistar algumas pessoas que estavam de alguma forma participando ou simplesmente passando pelo local e tive a felicidade de encontrar personalidades distintas. A todas as pessoas foi feita a mesma pergunta: “Para onde

foi a Natureza?”, a intenção era que, por tratar de indivíduos familiarizados e interessados na pauta ambiental por estarem num evento que debatia sobre isso, as respostas fossem muito mais atreladas ao fato de que nós somos natureza, de que ela não foi a lugar nenhum uma vez que somos parte dela, mas ao contrário do esperado todas as respostas sem exceção tratam a terra (natureza) como um objeto externo, algo que não estava mais próximo que estava se distanciando cada vez mais.

A experiência que eu obtive com esse dia foi um desencadeador de outra pergunta que tive que fazer a mim mesma: “certo, como então fazer com que as pessoas possam se ver na natureza?” pois se nem aqueles que estavam imersos na pauta ambiental, pelo menos as pessoas com quem eu tive contato, quem dirá as que não têm esse assunto presente no seu cotidiano, para mim me ver parte da natureza era algo tão óbvio é essencial que perceber que para os outros não era assim foi uma mudança de caminhos.

Posteriormente a muitas leituras e estudos de possibilidades, o processo pedagógico da oficina entrou dentro de tudo isso como um aliado, um amigo que de forma lúdica possibilitou tornar mais próximo daqueles que participaram dela essa visão de que é possível sonhar um futuro Bio Centrado, termo esse que trás toda a potência da coexistência.

Somos pequenos trabalhadores em prol da melhoria desse mundo, das mais diversas formas e ver que a utilização das ferramentas, já existentes e não mirabolantes, de Design foram suficientes para fazer com que um grupo de pessoas ao final do processo relataram que nunca tinha parado para pensar em algo tão óbvio mas que agora isso seria parte presente das duas pesquisas dentro do projetar em design, ou simplesmente falarem que o processo fez com que elas se conectarem consigo mesmo foi o que me fez concluir que as vezes nós só precisamos de algo tão simples quanto o tempo de fazer uma colagem para poder pensar melhor.

Se ver natureza se inicia em se conectar consigo mesmo, pois nós somos natureza.

8.4 Como o Design pode colaborar como agente de mudança?

Essa é a pergunta que de todas é a que mais possui possibilidades de respostas, a multiplicidade do Design juntamente com as pluralidades que existem no mundo é algo que certamente faz com que sejam infinitas as respostas. Entretanto, irei focar em um dos caminhos que pude trilhar durante esse período para dissertar sobre uma das formas que eu percebi ser uma das jornadas possíveis dessa indagação.

Mesmo não sendo um projeto que não tenha trago algo tão excepcional do ponto de vista visual o processo se mostrou muito rico do ponto de vista sistêmico o que possibilitou o levante de novas questões acerca de como nós como Designers podemos contribuir para que algo seja feito de uma forma que não exclua o usuário humano, como pode ter sido interpretado de forma equívoca por alguns ao longo deste texto, mas sim colocá-lo como algo que está imerso em algo maior, ser natureza.

Trazer em meio a tantas possibilidades tecnológicas uma oficina que é inteiramente manual foi algo exatamente pensado para que essa retomada dos sentidos tivesse a possibilidade de ser feita, para podermos colaborar com a mudança de algo precisamos voltar a sentir, a tocar, a recortar, a escrever. A arte no processo de reconexão atrelada com a sistematização que o Design é capaz de trazer possibilita uma abertura de caminhos de pensamento que vão além das idéias deterministas que vem sendo impostas sobre nós, sobre as idéias de futuros vazios de significado e adoecidos pelos excessos.

Dentro da nossa área de conhecimento estamos sendo condicionados, claro como todos os outros, a continuar propagando a ideia do “desenvolvimento” (que já foi discutido anteriormente) o que vem implicando em uma perda da nossa capacidade de criar. Entretanto o Design tem um poder impressionante de passar mensagens, de manipular signos, positiva e negativamente, a tradução de conteúdos, a tradução de falas e principalmente a forma como

isso chega nas pessoas é algo que nós como categoria temos a capacidade de fazer como ninguém.

Pensar novos mundos, auxiliar pessoas a entenderem que isso é possível vislumbrar futuros diversos, utilizando de diferentes vertentes de Design (Visual, de serviço, ontológico...) que já estão tão conectadas entre si que não vale mais a pena separá-los pois uma sustenta a outra.

A oficina criativa do Design descalço foi só uma forma de exemplificar como uma pequena ação, feita com um grupo limitado de pessoas usando técnicas que misturam conhecimentos multidisciplinares (até porque somos um curso transdisciplinar) é capaz de fazer com que as pessoas se sintam afetadas, parem para pensar, pois por incrível que parece (ou nem tanto) ter tempo para pensar é algo que está se tornando cada vez mais escasso. A partir desse pensamento, da retomada de sentidos que muitos relataram está de certa forma adormecidos foi possível chegar a falas lindas, vislumbres de mundos melhores que todos temos ciência de que não acontecer em pouco tempo mas que todos estão conectados com uma reconexão com nós mesmos e isso implica se ver natureza.

Tecnicamente falando, se é que técnica é a melhor palavra para essa discussão, como nós fazemos design hoje, como nós falamos sobre design hoje influencia uma quantidade imensa de pessoas. Mesmo uma simples arte digital pode ter um alcance enorme e a partir disso cabe o pensar: o que nós estamos passando? como nós estamos colaborando para o auxílio de uma conscientização de que pensar somente de forma individual?, somente de forma antropocêntrica desconsiderando todo o resto está nos levando a um colapso, ambiental, cultural, social.

Falar sobre ecologia, sobre biocentrismo, como foi optado nesta pesquisa, deixou de ser algo distante, algo que pode ser deixado para depois. É cada vez mais imediato a necessidade da ação, de repensar. O planeta vai continuar existindo sem nós, mas nós não

podemos existir sem o bem estar do planeta. Visto isso, como ninguém pode fazer nada sozinho, talvez o papel do Design seja principalmente esse de afetar, de chamar atenção, de mostrar possibilidades de algo diferente e para isso fazer diferente, projetar diferente.

Nós temos todas as ferramentas necessárias para isso, temos a tecnologia necessária para isso, o que nos falta (pelo menos para uma grande quantidade) é a mudança de pensamento, é a mudança na forma de aprender e ver Design. Para educarmos pessoas precisamos nos reeducar como classe, para sermos agentes de mudança para futuros melhores temos que reaprender a pensar como seres coletivos, seres que estão conectados com o todo.

9. Conclusão

Dentre todos os caminhos que poderiam ter sido escolhidos para essa pesquisa, optei por tentar fugir do tradicionalismo, ou talvez seja mais correto dizer que optei por seguir a minha visão (e de outras tantas pessoas) do que é Design e como eu o vejo como uma potência que vai muito além da produção de peças gráficas, eu o vejo como um mecanismo de conexão e reconexão.

Acredito que não tem nada mais gratificante do que a troca que ocorreu, as falas que eu escutei de retorno (ou feedbacks se preferirem) e principalmente a percepção que eu tive da real efetividade do processo em cada pessoa que passou por ele. O que começou somente como uma ideia se mostrou funcionar, o afeto foi concretizado e a educação pelo amor se mostrou mais eficiente do que eu imaginava inicialmente.

É importante recapitular aqui que toda a "crítica" ao Design feito somente focado em pessoas não teve com a intenção de desmerecer ou diminuir a importância do usuário dentro dos processos de Design, muito menos de sugerir uma regressão tecnológica, mas sim para poder ampliar e melhorar a vida das pessoas, entender que somos parte de um todo e podemos nos inter-relacionar de modo a melhorar como nós tratamos o planeta e, conseqüentemente, melhorar como as coisas estão para nós mesmos. O adoecimento da Terra é o nosso adoecimento também. Acredito que se eu tivesse uma resposta fechada para a pergunta que iniciou essa reflexão não seria necessário sequer está debatendo sobre isso, o que tenho como conclusão é que é possível fazer diferente, pensar diferente, ser diferente não só como Designer mas como indivíduos que estão em uma sociedade que se torna cada dia mais adoecida. O que foi levantado em toda a pesquisa foi a experimentação de possibilidades, o questionamento dos modelos atuais de projeto que temos antes e principalmente o foco de projeto que temos.

Essa pesquisa partiu do pressuposto de que ver o projetar com uma perspectiva biocêntrica é um dos pilares para a sensibilização de pessoas e mudança de comportamentos e tudo isso se deve a uma crença nos processos de educação, sem mudar nossa forma de aprender nada é possível, e por isso, acredito que se faz necessário o desenvolvimento das questões abordadas aqui posteriormente para poder compreender quais magnitudes um projeto como esse poderia tomar.

Por fim, nesse momento é colocado em pauta a questão: O processo valeu a pena? foi alcançado o que se pleiteou no início da pesquisa?. São perguntas que eu me fazia antes de tudo se concretizar, e que hoje posso dizer que me percebo mais como Designer, pois a partir de toda a sistemática que foi montada eu não somente conseguir atingir pessoas como consegui me afetar, me perceber e entender que é possível pensar nosso curso de formas diferentes. Hoje eu consigo vislumbrar que é possível ter um Futuro, ou vários futuros, e principalmente consigo ver como o Design pode colaborar para que tudo isso aconteça.

Como dito no início desta pesquisa, não chegamos a respostas concretas e sim a mais perguntas, mais possibilidades de caminhos e mais vontade de trazer à tona a questão de como dar voz a um planeta que é parte de nós assim como somos parte dele.

10. Bibliografia

- ACOSTA, Alberto, **O bem viver**; 1º edição; Autonomia Literária, 2016.
- DARCY, Ribeiro, **O povo Brasileiro: Formação e o sentido do Brasil**; São Paulo, 1 edição digital; 2014
- ESCOBAR, Arturo, **Habitability and design: Radical interdependence and the re-earthing of cities**; Department of Anthropology, 301 Alumni Building, University of North Carolina, 2020.
- ESCOBAR, Arturo. **Contra o terricídio**, Colômbia, Design Conference, 2020.
- HEIRA, Henrique, BRANDALISE, Isabella. **PataDesign, Brasília**, Estereográfica, 2019.
- <https://museudoamanha.org.br/> Museu do amanhã; Rio de Janeiro
- <https://www.sescsp.org.br/ideias-e-acoes-para-um-novo-tempo-sustentabilidade-na-pratica/> Sesc São Paulo “**Ideias e Ações para um novo tempo: sustentabilidade na prática**”
- KAZAZIAN, Thierry, **Haverá a idade das coisas leves**, São Paulo, 2 edição, Editora Senac São Paulo, 2009
- KRENAK, Ailton. **A vida não é útil**, São Paulo, companhia das letras, 2019.
- KRENAK, Ailton; **Ideias para adiar o fim do mundo**, São Paulo, companhia das letras, 2019
- Ministro do Desenvolvimento Regional. **Agenda nacional de desenvolvimento urbano sustentável**; Brasília,2021.
- OLIVEIRA, Fábio. **Direitos da Natureza: Biocentrismo?**; Unepe periódicos, 2017.
- Perifa sustentável , <https://www.instagram.com/perifasustentavel/>

- SANTOS, Eduardo. **Além do eterno retorno: Uma introdução às concepções de tempo dos indígenas da Mesoamérica**; Revista USP, São Paulo, n.81, p. 82-93, março/maio 2009.
- SILVA, Shirley. **Manual para estruturação de oficina pedagógica**; Universidade Federal do Pará, Programa de pós-graduação criatividade e inovação em metodologias de ensino e extensão, 2019.
- VAN LENGEN, Johan, **Manual do Arquiteto Descalço**; Rio de Janeiro, Edições: Casa sonho; 2002.
- VASSÃO, Adorno, **Uma Abordagem para o entendimento do “Ecossistema” como objeto de conhecimento e ação prática: O uso do “Metadesign” como ferramenta para uma pragmática ecológica**; II Simpósio Interdisciplinar de Ciência Ambiental Universidade de São Paulo, 2016.
- ZYGMUNT, Bauman. **A Arte da vida**; São Paulo, Companhia das letras, 1º edição; 2008.

Anexos

Anexo 1. Relatórios e imagens das oficinas

Oficina 1 - Versão teste:

Organizada no dia 27.06.2022

Dinfo - Departamento de Design

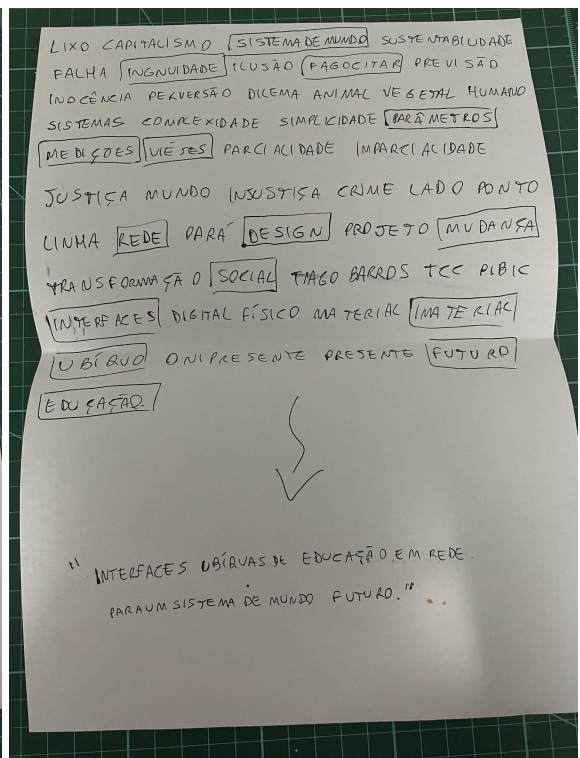
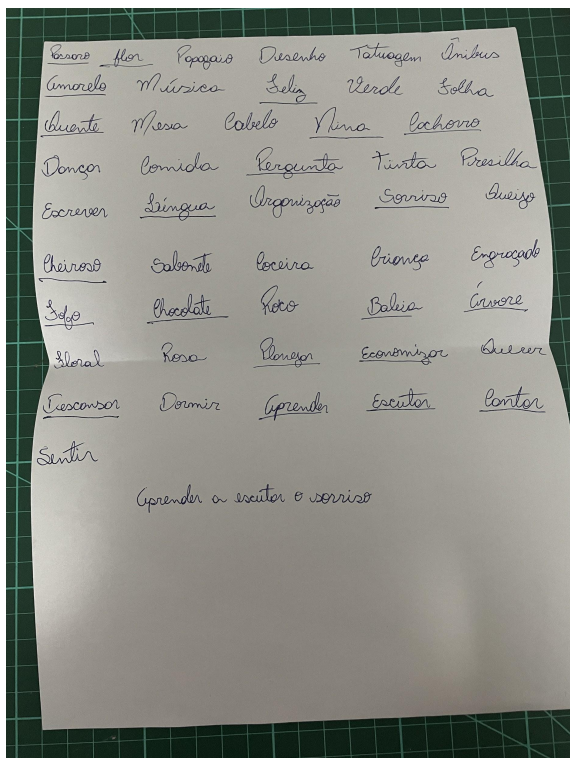
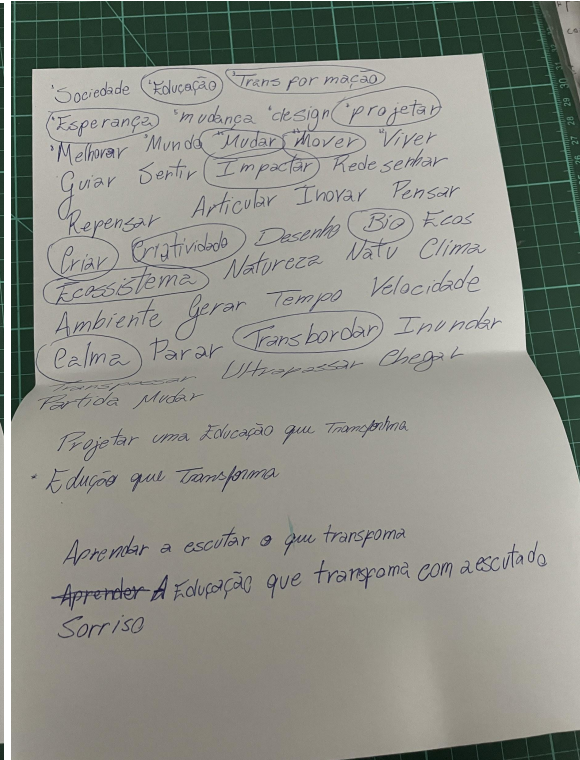
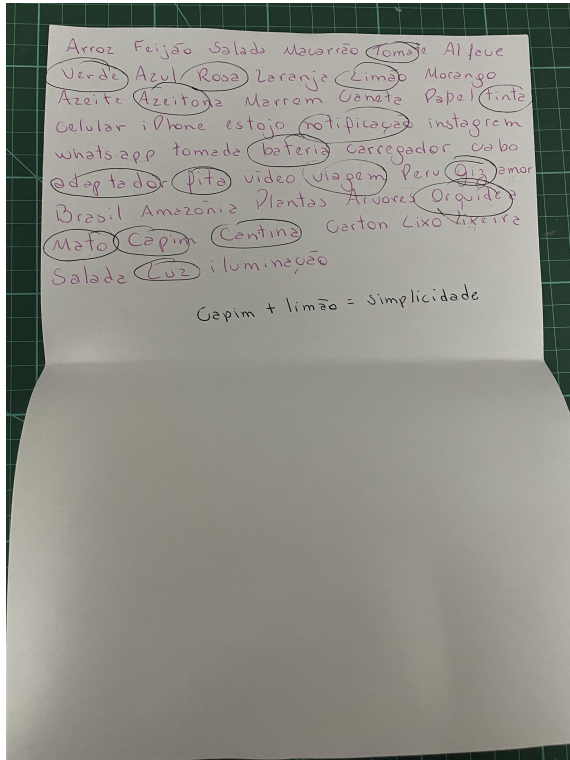
6 participantes (composto por pessoas das áreas de Design, letras, audiovisual e ciências políticas)



Imagens 25 a 30 - (Fotos oficina)

A oficina se desenvolveu com convidados para que se pudesse testar a dinâmica de forma mais efetiva dentro da realidade. Após sua conclusão foi solicitado aos participantes que falassem sobre como se sentiram e quais pontos acreditavam que poderiam melhorar.

Fotos referentes a alguns dos papéis do processo de escrita:



Imagens 31 a 34 - (Fotos oficina)

Nessa oficina todos os participantes tinham consciência e conhecimento prévio sobre tudo que seria abordado e qual a finalidade da oficina.

A partir disso foram levantados os seguintes pontos:

- Eles sentiram falta de um slide no início que auxiliasse na compreensão de quais foram os estudos que levaram ao desenvolvimento da oficina pois, mesmo que de forma resumida, acreditavam que ajudaria a entender melhor o que estava sendo proposto.
Entretanto, não houve maiores dificuldades na execução do que foi proposto para eles.
- Sugestão para que houvesse uma reorganização na ordem da fala e na presença física dos livros que foram citados.
- Foi levantado que seria interessante fazer uma pergunta inicial para cada um deles para que se pudesse fazer um paralelo de visão anterior e posterior da oficina em relação a pauta ambiental e de futuros que foi levantada. (sugestão para pergunta foi: onde está a natureza ou qual sua relação com a natureza).
- Trazer a minha visão do futuro depois da fala deles.
- Aumentar os tempos na parte de escrita criativa de 2 para 4 min iniciais
- Uma integração maior entre as duplas para o desenvolvimento conjunto do título do painel.
- Limitar as 8 pessoas para que os participantes tenham mais tempo de fala e se sintam mais confortáveis em falar e se abrir ao processo.
- Uso de perguntas quebra gelo durante a dinâmica caso seja necessário

Os resultados alcançados ainda que direcionados foram muito interessantes e diversos mesmo todos tendo tido as mesmas orientações iniciais e foram filmados estando na seguinte pasta: https://drive.google.com/drive/folders/1qTADnGm5N7gETykt5Hjfo_NpRoTkk-tj?usp=sharing

Oficina 2 - Dia D do design (recepção de calouros)

Organizada no dia 07.07.2022

Dinfo - Departamento de Design

8 participantes (composto por pessoas das áreas de Design e engenharia de produção)





Imagens 35 a 44 - (Fotos oficina)

Nessa aplicação nenhum dos participantes tinham conhecimento prévio do que iria se passar dentro da oficina. O dia D é realizado para a recepção dos calouros do curso de Design, mas é aberto aos demais estudantes que tenham interesse em participar.

Nessa dinâmica foram aplicados as sugestões feitas na versão teste, tais quais:

- Uso de slide ([Neste link é possível encontrar todos os slides usados nas oficinas](#))
- Implementação da dinâmica de apresentação e pergunta inicial: “Em uma frase, onde está a natureza para você?”
- Apresentação dos livros físicos e apresentação de referências do projeto, como por exemplo o curso da escola botânica de São Paulo: Para onde foi a Natureza?
- Integração maior entre as duplas: foi pedido para que trocassem os papéis e escolhessem juntos o título do painel.

Um dos fatos interessantes que se passou nesse processo foi que, mesmo sem eu pedir, alguns dos participantes tiraram os sapatos e deixaram na porta falando: “aqui é a oficina do designer descalço?”. Entendendo que isso era muito rico para o processo, retirei meus sapatos também para que todos se sentissem mais confortáveis.

Dessa vez a oficina fluiu de uma forma muito mais orgânica e todos os participantes foram orientados a **não utilizar seus celulares**. Ao longo do processo todos interagiram muito e acredito que pela melhor organização inicial do conteúdo, o resultado dos painéis foi mais atrelado ao meio ambiente e a pauta de futuros que na oficina anterior.

Outro fato que pode ser observado tanto na primeira quanto na segunda oficina foi um desaceleramento dos participantes. Ao longo do processo pude perceber que iam ficando cada vez mais calmos e com menos "indícios de ansiedade" como chacoalhar as pernas, inquietação nas cadeiras ou ficar conferindo as horas frequentemente. Muitos relataram durante a oficina que não realizar o painel em telas estava sendo muito relaxante.

Não foi feita a filmagem para não gerar desconforto nos participantes, uma vez que estavam em um ambiente novo, mas foi gravado o [áudio](#) das apresentações para uma melhor compreensão dos respectivos painéis:



Imagens 45 a 48 - (Fotos oficina)

No final foi solicitado feedbacks mas eles só mostraram interesse em obter os livros e tecer elogios, a única coisa sugerida é que o painel dado para o preenchimento fosse menor.

Porém, o que se repetiu em todos os comentários foi o uso do termo “virada de chave” na cabeça deles e que era muito bom sentir que existe como atuar no design de forma não “determinista” ou tecnicista como vinha sendo exposto a eles nos últimos dias.

Um dos estudantes relatou que estava com muito receio do curso de Design por acreditar que não existia a possibilidade de se trabalhar de forma com outros recursos que não os 100% digitais.

Tal comentário levantou uma pauta interna que gostaria de trazer a discussão que é a falta de outras abordagens dentro do nosso curso na Universidade de Brasília. Em 5 anos de graduação eu tive a oportunidade de ver e estudar sobre Design e meio ambiente somente de forma muito sucinta com a Doutora Nayara Moreno e de forma independente dentro das minhas pesquisas de TCC orientados pela Doutora Fátima Aparecida. É assustador dentro do mundo que vivemos hoje, dentro de um curso com um potencial tão grande quanto o nosso, não olharmos para esse lado com mais atenção, a estética é importante, o digital é importante, mas nada disso existe sem o zelo pelo primordial que é o projetar para o planeta.

Oficina 3 - Semuni (Semana universitária da Universidade de Brasília)

Oficina organizada no dia 31.08.2022

Mesa 40 - Subsolo Icc Centro, Departamento de Design

4 participantes (Composto por pessoas das áreas de Design, comunicação e ciências políticas).



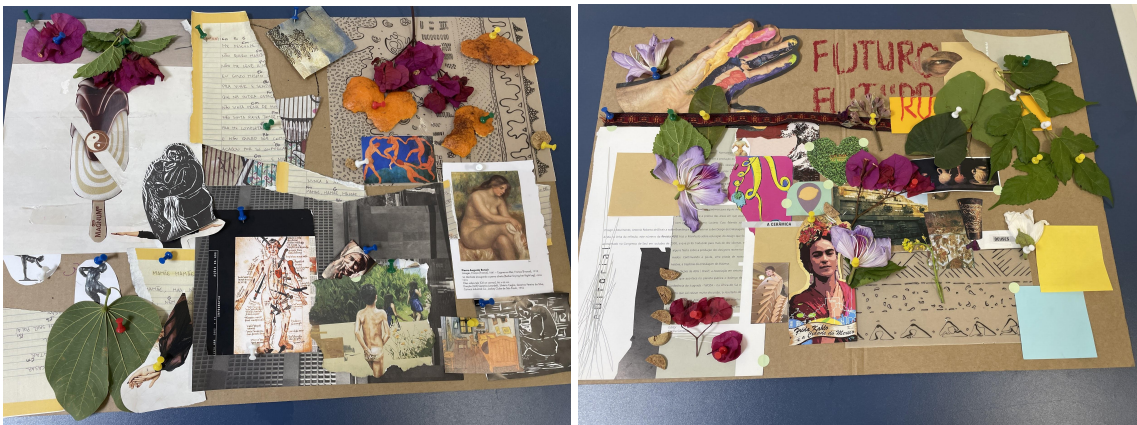
Imagens 49 a 53 - (fotos oficina)

Nessa aplicação nenhum dos participantes tinham conhecimento prévio do que iria se passar dentro da oficina. A Semana Universitária é um evento que acontece anualmente na Universidade de Brasília visando expor o que vem sendo feito na universidade para o público interno e externo além de gerar a oportunidade de integração entre as diferentes áreas da universidade.

Ao contrário das outras, o baixo número de participantes gerou a oportunidade de uma fala maior de cada um dos presentes, tanto nas questões abordadas no começo da oficina como na apresentação final. Nesse sentido foi possível observar um interesse e imersão maior de cada um deles dentro do processo.

Pela primeira vez as falas iniciais estavam muito alinhadas com a proposta da oficina (que é a sensibilização para que os integrantes do processo venham a entender que a natureza não é algo alheio a nós muito menos uma propriedade humana, é a compressão que nós somos natureza), o que fez com que a exposição do conteúdo inicial se tornasse uma roda de conversa em que cada um deles pode expor sua visão e críticas sobre como desenvolvemos projetos atualmente e sobre o ritmo de trabalho focado no “desenvolvimento”.

Não foi feita a filmagem para não gerar desconforto nos participantes, uma vez que estavam em um ambiente novo, mas foi gravado o áudio das apresentações para uma melhor compreensão dos respectivos painéis:



Imagens 54 e 55 - (Fotos oficina)

No final foi solicitado feedbacks mas eles só mostraram interesse em obter os livros e tecer elogios. Por esse grupo de pessoas já ter uma mentalidade muito alinhada com a proposta não houve muito choque, entretanto, foi uma das participantes que se mostrou muito interessada na pesquisa uma vez que tinha interesse de seguir uma linha similar de pesquisa dentro do Design e alegou ter sido a primeira vez que tinha escutado o assunto sendo abordado dentro do departamento.

Anexo 2.
Material de identidade visual

[Material completo](#)

Anexo 3.
Material visual do projeto

[Material completo](#)