

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS (UNISINOS)
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
NÍVEL DOUTORADO**

ANA PAULA SILVEIRA DOS SANTOS

**CENÁRIO COMO PROCESSO PROJETUAL:
Cartografia para a Construção de uma Metodologia de Design**

Porto Alegre

2023

ANA PAULA SILVEIRA DOS SANTOS

CENÁRIO COMO PROCESSO PROJETUAL:

Cartografia para a Construção de uma Metodologia de Design

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Doutora em Design Estratégico, pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS).

Orientador: Prof. Dr. Carlo Franzato

Coorientadora: Prof.^a Dra. Ione Maria Gishlene Bentz

Porto Alegre

2023

S237c Santos, Ana Paula Silveira dos.
Cenário como processo projetual : cartografia para a construção de uma metodologia de design / Ana Paula Silveira dos Santos. – 2023.
141 f. : il. ; 30 cm.

Tese (doutorado) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Design, 2023.
“Orientador: Prof. Dr. Carlo Franzato
Coorientadora: Prof.^a Dra. Ione Maria Gishlene Bentz.”

1. Cartografia. 2. Cenários. 3. Processo. 4. Metaprojeto.
5. Design estratégico. 6. Imaginário. 7. Polifonia. I. Título.

CDU 7.05

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Bibliotecária: Amanda Schuster – CRB 10/2517)

ANA PAULA SILVEIRA DOS SANTOS

**CENÁRIO COMO PROCESSO PROJETUAL:
Cartografia para a Construção de uma Metodologia de Design**

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Doutora em Design Estratégico, pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS).

Aprovado em 15 de março de 2023

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Carlo Franzato – PUC-Rio

Prof.^a Dra. Ione Maria Gishlene Bentz – UNISINOS

Prof.^a Dra. Karine de Mello Freire – UNISINOS

Prof.^a Dra. Debora Baraúna – UNISINOS

Prof. Dr. Fernando Bakos – ESPM

Prof. Dr. Paulo Edison Belo Reyes – UFRGS

AGRADECIMENTOS À CAPES

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

Aos que acompanharam cada minuto dessa trajetória perto ou longe, meu profundo respeito e carinho sempre. Admiro vocês!

AGRADECIMENTOS

À Prof.^a Dra. Ione Bentz, minha coorientadora, que gentilmente aceitou o convite para juntas explorarmos no “plano do sensível”. Sempre animada e instigante com os conceitos teórico-metodológicos. Agradeço toda a dedicação e os incansáveis nortes no meu “fazer ver”, respeitando os meus tempos, com entusiasmo. Pelo amor à pesquisa, amizade e ensinamentos.

Ao Prof. Dr. Carlo Franzato, orientador, que encorajou o estudo sobre cenários no âmbito do design estratégico, contribuindo com guinadas relevantes acerca do meu pensamento sobre esta pesquisa.

Ao Programa de Pós-Graduação em Design, da Universidade do Vale do Rio do Sinos, representado pelo Prof. Dr. Guilherme Englert Corrêa Meyer, pela atenção aos discentes e a disposição ao diálogo sempre que necessário.

Aos que se dispuseram a andar pelo Centro Histórico de Porto Alegre; aos colegas mestrando e doutorandos, por se animarem a atuar nos coletivos; agradeço por contribuírem com a pesquisa sempre. Em especial, aos professores Paulo Henrique Bittencourt e Raimundo Giorgi Filho, parceiros de belos ensinamentos e aprendizados.

Ao trio Douglas Onzi Pastori, Marcelo Vianna Batista e Roberta Rech Mandelli, que muito me fizeram pensar e rir, uma honra compartilhar essa trajetória que segue por nossas vidas. Aprecio vocês.

Aos meus pais, Jomar (*in memoriam*) e Lúcia Helena; e irmãs, Cláudia e Marcelle, por me ensinarem que o mais importante é o amor e a coragem a tudo o que nos dedicamos. Ambos nos fazem seguir adiante. Valeu por vibrarem junto.

Ao Daniel Dode, seguimos com a liberdade de escolher estarmos juntos a cada momento. Amo!

À Luisa Lopes, pelo esmero e dedicação em cuidar dos detalhes do nosso trabalho nas minhas ausências. Aos meus verdadeiros amigos, obrigada pelo afeto.

Quem de nós não sonhou, em dias de ambição, com o milagre de uma prosa poética, musical, sem ritmo e sem rima, bastante maleável e variada para adaptar-se aos movimentos líricos da alma, às ondulações da fantasia, aos sobressaltos da consciência? É sobretudo da frequência das cidades enormes, do cruzamento de suas inumeráveis relações, que nasce a obsessão desse ideal (BAUDELAIRE, 1937).

RESUMO

Pelo viés do design estratégico, a presente tese investiga sobre cenários, como processo. Atribui-se centralidade à construção de uma metodologia que se dedica aos processos projetuais implicados no agir projetual, ou seja, processos projetuais cenarísticos, cujo desenvolvimento se situa no nível de metaprojeto. Compreendem-se cenários como produção de narrativas passadas, presentes e futuras. Para tanto, convocam-se os processos operados pelos conceitos de imaginário e polifonia, que contribuem para que ocorra uma presença atualizada como memória ou como imaginação desenhada por diversas vozes. Explora-se a técnica cartográfica que, diante dessa pluralidade, encontra modos de expressar as subjetividades que, por sua vez, respondem às intersubjetividades. A cartografia dá voz aos afetos já na origem, distanciando-se das restrições às percepções submetidas à lógica e à racionalidade. Assim, estabeleceu-se como objetivo geral propor uma metodologia para o desenvolvimento de processos projetuais cenarísticos, cujas narrativas potencializam o imaginário e polifonia. E para que a técnica cartográfica preserve a percepção dos sujeitos sobre determinadas realidades, a realidade urbana, a cidade, se apresenta como o lócus escolhido para observação e registro, mais especificamente a cidade de Porto Alegre/RS. É um espaço social dinâmico e plural, uma síntese localizada do viver contemporâneo, intrinsecamente colaborativo. A produção de conhecimento é sustentada pela revisão bibliográfica, pelos registros visuais e sonoros das cartografias, das operações de análise e interpretação, e das práticas projetuais coletivas. Trata-se de uma pesquisa qualitativa e exploratória, de caráter empírico indutivo. Desse modo, é pelo exercício metaprojetual que os movimentos que compõem a metodologia passam a ser desenhados. O primeiro movimento compromete-se a coletar as cartografias por meio de sujeitos cartógrafos. O segundo movimento pratica o exercício de cenarizar pelas cartografias do primeiro movimento. O terceiro movimento metaprojeta pelas cenarizações dos movimentos anteriores. Pela concepção dos movimentos e dos processos praticados, tem-se como resultantes reflexões e elaborações que justificam a potência criativa atribuída ao nível metaprojetual, no que diz respeito à instauração/prática do processo de projeto. Trata-se da construção de uma metodologia de cenários como processo que tem como base a prática cartográfica.

Palavras-chave: cartografia; cenários; processo; metaprojeto; design estratégico; imaginário; polifonia.

ABSTRACT

From a strategic design perspective, this thesis investigates scenarios as a process. The main focus is set on building a methodology dedicated to those project processes which are involved in project action, understood as scenario-based project processes, developed at metaproject level. In this context, scenarios are understood as the production of past, present and future narratives. For this purpose, we put into practice processes operated through the concepts of polyphony and the imaginary, which contribute to the occurrence of a presence that is actualised as memory or imagination and made up of multiple voices. We explore the technique of cartography which, in the face of such plurality, finds ways of expressing subjectivities which, in turn, respond to intersubjectivities. Cartography gives voice to affections in their very inception, minimising the restrictions that affect perception when it's subject to logic and rationality. Thus, our general aim is to propose a methodology for the development of scenario-based project processes whose narratives can potentialize the imaginary and polyphony. In order for the cartographic technique to be able to preserve the subjects' perceptions about specific realities, the urban reality (more specifically, the city of Porto Alegre – Brazil) is chosen as the locus for observation and record. It is a diverse and dynamic social space, a localised synthesis of contemporary living, which is intrinsically collaborative. The production of knowledge is supported by bibliographical research, by the visual and aural records originating from the cartographies, from the analysis operations and from the collective project practices. This is an empirical inductive, qualitative exploratory research exercise. Therefore, it is by means of the metaproject exercise that the different movements that make up the methodology take shape. The first movement is the collection of the cartographies from the individual cartographers. The second movement exercises the practice of building scenarios based on the cartographies of the first movement. The third movement works on metaprojecting based on the scenario-building activities of the two previous movements. The result of the aforementioned movements and practical processes, are reflections and thought constructions that justify the creative power that resides at the metaproject level, taking into consideration the implementation and practice of the project process. We propose a methodology that deals with scenarios as process, based on cartographic practice.

Keywords: cartography; scenarios; process; metaproject; strategic design; imaginary; polyphony.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Conceitos fundantes e operacionais	17
Figura 2 – Fotos Imaginários Urbanos por Paolo Gasparini e Christa Cowire	44
Figura 3 – Mapa do México A.....	49
Figura 4 – Mapa do México B.....	49
Figura 5 – Mapa do México C	50
Figura 6 – Changarros Orullosos	50
Figura 7 – Intimidad Pública	51
Figura 8 – Metro Correspondencias	51
Figura 9 – Localização Centro Histórico de Porto Alegre	58
Figura 10 – Carta-convite sujeitos cartógrafos	61
Figura 11 – Organização das cartografias dos sujeitos cartógrafos.....	63
Figura 12 – Sistematização dos registros dos sujeitos cartógrafos.....	64
Figura 13 – Cartografia dos sujeitos cartógrafos: BM e CP, Tipologia A.....	65
Figura 14 – Cartografias dos sujeitos cartógrafos: GL e TM, Tipologia B	66
Figura 15 – Cartografias dos sujeitos cartógrafos: MF e VV, Tipologia C	67
Figura 16 – Processo metaprojetual WS 1, elaborações visuais e verbais	70
Figura 17 – Processo metaprojetual WS 2, elaborações visuais e verbais	72
Figura 18 – Sistematização dos atores Designers Especialistas	74
Figura 19 – Anotações referentes às elaborações do WS 1	75
Figura 20 – Anotações referentes às elaborações do WS 2	80
Figura 21 – Movimentos 1 e 2, o desenhar do processo metodológico	85
Figura 22 – Consonâncias Movimentos 1 e 2	86
Figura 23 – Dissonâncias Movimentos 1 e 2.....	86
Figura 24 – Sistematização do ator designer profissional/OdS Estúdio	90
Figura 25 – Anotações referentes às elaborações do OdS Estúdio	92
Figura 26 – Captura de telas do vídeo-explicação do OdS Estúdio	93
Figura 27 – Movimentos 1 e 2 com o interlúdio do OdS Estúdio.....	94
Figura 28 – Processo metodológico na relação com os Movimentos 1, 2 e 3.....	98
Figura 29 – Anotações referentes às elaborações do Movimento 3.....	99
Figura 30 – Síntese dos movimentos pelas vozes polifônicas constituídas	100
Figura 31 – Musicar o processo cenarístico	116
Figura 32 – Movimentos cartográficos e conceitos teórico-metodológicos	121

Figura 33 – Processos Cenarísticos.....	122
---	-----

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
2 AS BASES PARADIGMÁTICAS PARA UMA PROPOSTA METODOLÓGICA ...	19
2.1 DESIGN ESTRATÉGICO	19
2.2 CENÁRIOS.....	23
2.2.1 Metaprojeto	29
2.2.2 Polifonia e imaginário	32
2.2.2.1 Polifonia.....	33
2.2.2.2 Imaginário.....	35
2.2.3 Narrativas	37
2.3 CARTOGRAFIA	41
2.4 URBANIDADE E CULTURA URBANA.....	52
3 PROPOSTA METODOLÓGICA: ORQUESTRAÇÃO DOS MOVIMENTOS	55
3.1 OS PROCESSOS CARTOGRÁFICOS	59
3.2 MOVIMENTOS CARTOGRÁFICOS.....	61
3.2.1 Movimento 1: cartografias dos sujeitos cartógrafos	62
3.2.2 Movimento 2: metaprojetando as cartografias do movimento 1	67
3.2.2.1 Por designers especialistas.....	68
3.2.2.2 Por profissional de estúdio de design.....	89
3.2.3 Movimento 3: orquestração metaprojetual das vozes cartográficas	95
4 PROCESSOS CENARÍSTICOS	101
4.1 ENSAIOS PROJETUAIS.....	102
4.2 EXPRESSÕES DE REBELDIA	105
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	117
REFERÊNCIAS	124
APÊNDICE A – SELEÇÃO DOS SUJEITOS CARTÓGRAFOS	128
APÊNDICE B – TIPOLOGIA A: FOTOS E VÍDEO - ORGANIZAÇÃO ON-LINE ...	129
APÊNDICE C – TIPOLOGIA B: FOTOS E VÍDEO - ORGANIZAÇÃO ON-LINE ...	130
APÊNDICE D – TIPOLOGIA C: FOTOS E VÍDEO - ORGANIZAÇÃO ON-LINE ...	131
APÊNDICE E – WORKSHOP DESIGNERS ESPECIALISTAS WS 1	132
APÊNDICE F – WORKSHOP DESIGNERS ESPECIALISTAS WS 2	133
APÊNDICE G – PRANCHAS DOS WS 1 E WS 2	134
APÊNDICE H – ELABORAÇÕES DOS WS 1 E WS 2	135

APÊNDICE I – ANOTAÇÕES DAS FALAS DOS WS 1 E WS 2.....	136
APÊNDICE J – EXEMPLO DAS TRANSCRIÇÕES DO WS 3	137
APÊNDICE L – TERMO DE CONSENTIMENTO SUJEITO CARTÓGRAFO.....	138
APÊNDICE M – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO WS ..	139
APÊNDICE N – MUSICAR O PROCESSO CENARÍSTICO	140

1 INTRODUÇÃO

A cartografia na essência. A inspiração que dá início à tese nasce da vontade de pesquisar o viver e o estar na cidade. Pesquisar pela polifonia e imaginário das cidades, num espaço amplo e aberto, que para muitos é traduzido como caos, é a proposta. Como vivem e o que pensam os sujeitos – quando se deixam levar pelo dia a dia da cidade, seus trajetos, suas rotas, seus respiros e tensões, entre outras tantas intervenções –, é entendido como fonte primária de riqueza de dados para o pensar, o sentir e o fazer das práticas de projeto, ou seja, se permitir e se deixar provocar por um outro tipo de estímulo inicial para materializar as práticas projetuais.

As cidades instigam, sejam elas pequenas, ou grandes, metrópoles ou megalópoles. Essa instigação decorre do fato de que, independentemente do tamanho, o que existe nelas são pessoas, sujeitos que vivem a rua, que habitam a rua, que pertencem a um bairro ou a um território nessa cidade. Ou, ainda, os sujeitos que nasceram nela ou que decidiram viver nela. Em meio a essa polifonia também do viver em relação à cidade, interessa investigar o território imaginado, aquele que desvela os desejos, as memórias, as lembranças e os anseios desse território criado, seja ele real ou irreal, o que é irrelevante, uma vez que o importante é o vivido, seja qual for a natureza de sua materialidade. Enseja, assim, uma curiosidade capaz de aguçar todos os sentidos de quem vive a cidade.

Explorar a cidade pelo imaginário dos sujeitos é descobrir o que carregam consigo e o que trazem à tona do seu íntimo pelas suas memórias. As cartografias narram como os sujeitos vivem o território da cidade, como os sujeitos expressam e traduzem suas vivências nesse território escolhido. As ações que as expressam consistem em cenas que estruturam as narrativas que, em última análise, sinalizam os cenários.

A problematização desta tese confere centralidade à construção de uma metodologia de design por cenários que trabalhe os processos projetuais compreendidos como o agir projetual, a partir dos quais se desenhem cenários possíveis ou desejáveis. Para tanto, pergunta-se: Que elementos conceituais devem fundamentar a metodologia de cenários como processo de projeto? Que práticas de design poderão ser exercitadas para que a teoria que delas emerja possa ser relevante para o tema?

Essa compreensão processual do design se sustenta na compreensão ecossistêmica da realidade e sua abordagem pela complexidade. Trata-se de uma visão de mundo que considera a realidade organizada em sistemas ecologicamente concebidos, caracterizada pela sua oscilação entre abertura e fechamento e pela possibilidade de sua disrupção, o que poderia contemplar o imprevisto. Esses sistemas imbricam diversas ordens de causalidade, em uma rede de tessitura que demanda, para sua análise, conferir relevância aos processos complexos. As considerações de Morin (2005) ajudam a definir o modo como se podem abordar as realidades assim formuladas. O ecossistema é uma relação importante entre sistemas abertos e o ecossistema de ordem, no qual se compreende a característica determinada e a aleatória da relação ecossistêmica simultaneamente, consideração de consequência metodológica na percepção da complexidade.

Esses processos de design estão comprometidos com o desenho de cenários cujas narrativas potencializam o imaginário e polifonia, nos termos teórico-aplicados discutidos ao longo deste texto. Tais processos projetuais cenarísticos, se assim os designarmos, estão orientados pela metodologia do design estratégico que os destaca e cujo desenvolvimento tem no metaprojeto um processo central.

Esta proposta de design por cenários comporta o olhar sobre as narrativas passadas, presentes e futuras, aquelas que estão por vir, como se o importante fosse sua presença atualizada como memória ou como imaginação desenhada por diversas vozes. Essa pluralidade encontra forma de expressão na técnica cartográfica, na qual subjetividades constroem intersubjetividades, com menos restrições às percepções submetidas à lógica, à racionalidade, já na sua origem. Se a problematização especula sobre a técnica que possa preservar a percepção e as sensações dos informantes sobre determinadas realidades, a realidade urbana, a cidade, parece ser o lócus ideal para observar os comportamentos das pessoas. É um espaço social dinâmico e plural, uma síntese localizada do viver contemporâneo, intrinsecamente colaborativo.

Essa percepção é sustentada por esse lócus, apoiando-se na visão antropológica de Canevacci (1997), para quem tudo é cultura num contexto urbano, e explorando cenários na dimensão do design estratégico, compreendido como visões compartilhadas que traduzem informações e intuições em conhecimento. Os cenários nos permitem exercitar a representação da complexidade dos elementos que fazem parte das situações problematizantes do viver as cidades.

Posto isso, o objetivo geral desta tese é propor uma metodologia para o desenvolvimento de processos projetuais cenarísticos. Para tanto, busca-se configurar a cidade como lócus da vida social contemporânea na urbanidade; identificar os conceitos relevantes do pensamento complexo na ressignificação do design estratégico; explorar a cartografia como técnica na projeção por cenários; além de desenvolver os conceitos de imaginário e polifonia como processos narrativos para cenários.

Entende-se que este estudo tem relevância potencial, quando pelo prisma social facilita a tomada de consciência e estimula o espírito de inovação sociocultural, contribuindo com o desenvolvimento do design estratégico em sociedade, principalmente se orientado pelos processos de colaboração e de cocriação. Tais processos auxiliam a pensar sobre as necessidades emergentes em diferentes âmbitos, e projetar estratégias que venham a contribuir para a melhoria das condições gerais das pessoas, agregando valor e gerando transformação social.

As informações obtidas na pesquisa deverão provocar reflexões e debate no nível metaprojetual, no que diz respeito à instauração/prática do processo de projeto. As narrativas cunhadas pelos movimentos metodológicos serão capazes de subsidiar e inspirar eventuais práticas como, por exemplo, narrativas que incentivem o desenvolvimento sociocultural na cidade. Seriam essas um outro nascedouro de projetos que não oriundos de bases conhecidas, mas de cartografias polifônicas e imaginárias das cidades.

A pesquisa estimula a relevância metodológica pela abordagem do design estratégico cujos movimentos reúnem dispositivos, práticas e estratégias do design que impactam as cidades, lócus de diversidades e adversidades constantes, e contribui pela perspectiva de cenários na elaboração de estratégias projetuais. Como caráter de relevância científica, concebe-se esta pesquisa inserida na intersecção entre os domínios do design estratégico: dos estudos acerca de cenários, metaprojeto e codesign para inovação social e cultural. Ao escolher a técnica cartográfica como base deste trabalho, entende-se que os sujeitos cartógrafos (como serão denominados), ao cartografar a cidade, já praticam a metodologia que, então, começa a se desenhar. Os insumos que vêm da cartografia, somados à análise pelos conceitos de imaginário e polifonia, produzem narrativas ao longo do próprio percurso das ações. Ao metaprojetarmos em diferentes momentos

do percurso consideramos, então, as narrativas como os próprios cenários, delineando assim os processos projetuais cenarísticos.

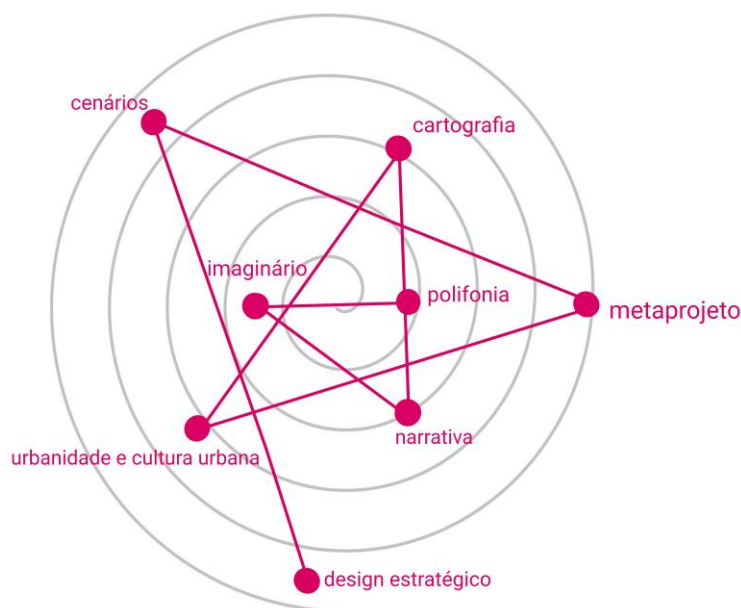
O percurso será realizado pelos próprios sujeitos cartógrafos, como assim designamos os informantes, o que faz com que os dados da tese tenham a cartografia na origem. Entretanto, essas cartografias sofrem interferências pelo agir metaprojetual, em cada um dos movimentos cartográficos que caracterizam a metodologia. Para tanto, convocamos os designers especialistas, que pela perspectiva de Manzini (2015), são aqueles que têm contato com o campo e que têm algum tipo de formação na área, pessoas com conhecimento prévio de design. E os designers pesquisadores, com assim os identificamos, aqueles com formação doutoral e que atuam nesta pesquisa sob a forma de um coletivo diferenciado, se dispondo a participar do processo reflexivo. Dos sujeitos cartógrafos aos designers especialistas e designers pesquisadores, coletivos que atuarão nos diferentes movimentos, todos metaprojetam e interferem com a sua subjetividade, transformando o percurso de pesquisa no próprio agir, na ação projetual.

A proposta de cenário como processo de origem cartográfica atribui aos sujeitos cartógrafos, nos movimentos cartográficos propostos, enfatizar o movimento, o imaginário e a sucessividade de percepções que marcam processos colaborativos e cocriativos, sustentados pela metaprojetualidade.

E para que servem os cenários por esta perspectiva processual? Ao pensar nos desafios incessantes que é o de se viver a cidade e com o intuito de incentivar projetos que tenham na centralidade os pilares da inovação social e cultural pelo viés do design estratégico, tais projetos poderiam ser ativados por essa metodologia, ao significar as cidades sob prismas perceptivos diferenciados das lógicas de representação esperadas. Essa pretensão procura, também, estimular coletivos criativos, inclusive sociais, que buscam a construção de comunidades mais inclusivas e resilientes no espaço urbano; ampliaria, ainda, o universo de expressões culturais mais imaginativas, mais genuínas e conectadas à atualização de anseios, desejos e memórias das pessoas relacionada às experiências implícitas ou explícitas de viver na cidade. As cartografias, portanto, nada mais são do que narrativas desenvolvidas pelos sujeitos cartógrafos, que na sequência, foram elaboradas e analisadas (metodologicamente) de forma colaborativa e cocriativa por designers especialistas e pesquisadores através dos movimentos cartográficos, ou seja, também são cenários, portanto narrativas.

A principal entrega desta tese, como já foi dito é de cunho teórico-metodológico, sendo as cartografias utilizadas para alimentar o processo de imaginação e da polifonia da cidade. Reforça-se que não há a expectativa de definir uma metodologia pronta para ser aplicada, bem pelo contrário, ela se propõe a lançar caminhos orientados pela cartografia, polifonia e imaginário, ao percorrer o território-cidade proposto. Apresentam-se, Figura 1, os conceitos fundantes e operativos que usamos para a formulação da metodologia:

Figura 1 – Conceitos fundantes e operacionais



Fonte: Elaborada pela autora, com base em Schneider (1995).

Em síntese, trata-se de pesquisa qualitativa e exploratória, de natureza empírico-indutiva, cujo objeto é a cidade de Porto Alegre e principal processo é a cartografia. A metodologia caracteriza-se por três movimentos distintos e ao mesmo tempo recursivos. O primeiro movimento é a coleta de dados feita pela ida ao campo dos sujeitos cartógrafos, que no percurso que compreendiam como Centro Histórico de Porto Alegre, escolheram seus próprios trajetos reais e imaginários, expressando afetos, memórias e desejos. O Centro Histórico, nessa pesquisa, não pretende elaborar diagnósticos acerca da cidade, mas, pela sua relevância como espaço vital cotidiano para a população, é importante estímulo para projetos. Nesse sentido, o Centro Histórico tem a função de ser disparador dos processos imaginários dos sujeitos cartógrafos, posicionando os cenários como um processo em sintonia com lembranças e memórias, que opera no plano da especulação e lida com o real e

irreal, ou seja, por vezes, uma especulação ficcional. O segundo movimento apresenta o agir projetual do coletivo de designers especialistas sobre as cartografias. Neste movimento, faz-se um pequeno intervalo para também submeter as cartografias ao olhar de um designer profissional que atua em estúdio. Chega-se, então, ao terceiro movimento, que se caracteriza pelo agir projetual dos designers pesquisadores sob o Movimento 2. Esses fazem uma reflexão de todo o processo projetual e agem nas narrativas criadas (cenários), estabelecendo potenciais de instauração de projeto ao que denominam ensaios projetuais e expressões de rebeldia. Por fim, lança-se luz à ideia de que cenário é um processo e não meramente uma técnica do design estratégico, uma vez que a pesquisa inicia e se conclui nele.

Esta tese está organizada em cinco capítulos. Na Introdução, delimita-se a temática cidades, os motivos de investigar cenários como processo impulsionados pela cartografia. Destacam-se os objetivos geral e específicos, e evidencia-se a relevância da pesquisa. No capítulo 2, As Bases Paradigmáticas para uma Proposta Metodológica, apresenta-se a compreensão de design estratégico a partir dos seus pilares e processos, e características enquanto campo de produção de sentido e de estratégias. Discorre-se sobre o conceito de cenários de design que se apresentam como um dos recursos desse campo para projetar realidades possíveis e desejáveis. Aprofunda-se no metaprojeto, no agir projetual que em sintonia com os conceitos operativos de polifonia, imaginário e narrativas constituem-se como subsídios para as cartografias. Chega-se aos conceitos de cartografia e cultura urbana, que são o estofado do objeto material. No capítulo 3, Proposta Metodológica: Orquestração dos Movimentos, são apresentados os Movimentos 1, as cartografias dos sujeitos cartógrafos; o Movimento 2, o ato de metaprojetar as cartografias do Movimento 1, e o último Movimento, 3, a orquestração da totalidade das vozes cartográficas. Por fim, no capítulo 4, Processos Cenarísticos, que se desenham pela narrativa sucessiva dos movimentos e pela interpretação e elaboração de descobertas potenciais de projeto denominadas como ensaios projetuais, que evidencia o agir metaprojetual pelas dissonâncias, e pelas expressões de rebeldia. Relaciona o que foi coletado no campo por meio dos movimentos e narrativas cenarísticas, e ensaia uma proposta metodológica de cenário como processo que tem na essência a cartografia. No capítulo 5, apresentam-se as Considerações Finais.

2 AS BASES PARADIGMÁTICAS PARA UMA PROPOSTA METODOLÓGICA

Convocamos as bases teóricas nas quais se situam o design estratégico, que orienta ação projetual para sustentar o estudo que propõe e investiga acerca de cenário como processo projetual. Sustentados pelas teorias do design estratégico como campo de conhecimento, que evidencia o agir projetual, conceituamos cenários e metaprojeto. A esses agregamos os conceitos de polifonia e imaginário, uma vez que entendemos cenários como narrativas de imaginação e múltiplas vozes. Pelo conceito de cartografia, desenhemos as noções de urbanidade e cultura urbana.

2.1 DESIGN ESTRATÉGICO

O design, como campo de produção de conhecimento, se situa no âmbito das ciências sociais aplicadas ocupadas com a interpretação da realidade, sua descrição ou proposta de transformação. Considerado como a estratégia da ação, o design, nessas condições, estabelece um diálogo profícuo entre áreas como filosofia, sociologia, antropologia, ciência política, ética e estética. Nessa composição e na relação entre ciência/tecnologia e arte, resgatamos a filosofia flusseriana que entende o design como um espaço-tempo de convergência entre arte e tecnologia. Agregamos a ideia de Flusser (2007), de conceituar o design por suas “artimanhas”, sendo relevante interpretar que as artimanhas flusserianas expressam uma maneira lúdica de resistir e romper com os condicionamentos atrelados às lógicas dos sistemas tanto político-econômicos quanto culturais. Desde a origem, portanto, o caráter do design é transdisciplinar, ao se conceber como caudatária de múltiplos e diferenciados saberes, sem preconceitos de especificidades ou sem preocupações com as zonas fronteiriças delimitadoras. Nessa lógica, o design se apresenta como campo de conhecimento numa posição contemporânea, de vanguarda.

No que se refere à transdisciplinaridade (NICOLESCU, 1999), ela assimila que o conhecimento fica favorecido pela afluência de diversos saberes para a resolução de problemas ou problematização de situações. Nesse sentido, o prefixo trans permeia e transita entre, através e para além de qualquer disciplina, atualizando as potencialidades criativas do agir projetual como uma unicidade complexa. Nesse agir projetual, realizam-se as práticas e processos projetuais que

correspondem ao que Morin (2005) chama de religação de saberes que, para benefício do conhecimento, rejeita a separação hiperespecializada da ciência moderna. A atitude concernente a essa posição é a escolha dos saberes que possam contribuir para a qualificação de determinado processo projetual.

Avançamos pelo design estratégico e nos alinhamos a Morin (2005), que situa o conhecimento na esfera do pensamento complexo de que resulta a visão sistêmica, configurada por relações entre os elementos de um sistema, em posição de abertura e fechamento, simultaneamente, e cujas disrupturas ganham particular destaque. Nessa direção, os projetos de design têm estruturação sistêmica complexa e as realidades de que se ocupam organizam-se em ecossistemas, compreendidos como uma rede de relações intrínsecas e independentes, mas correlatas e comprometidas entre si.

O design estratégico concentra-se no estudo das estratégias elaboradas a partir do pensamento de design e orienta a ação projetual rumo à inovação social. Zurlo (2010) designa as atividades de projeto como forma de elaborar estratégias que venham a compor uma tomada de decisão nas organizações, provocando assim respostas para direcionamentos de soluções para obstáculos frente às adversidades no âmbito da sociedade, do meio ambiente e do mercado. As estratégias elaboradas pelo design fazem parte de um processo ecossistêmico que estabelece relações na própria ação projetual. O alinhamento do design estratégico, por essa lógica, se dá pelos cenários, um de seus principais processos, que se revelam como uma visão sincrônica, no sentido de coexistir, e de subjetivação que dá forma ao conjunto dos elementos da porção de realidade observada. Essas porções da realidade podem ser caracterizadas como narrativas ou podem gerar narrativas capazes de, pelas lógicas de distinção e de conjunção, proporcionar a concepção visual de uma complexidade organizada. Ou seja, da compreensão dos objetos de design como ecossistemas (MANZINI; 2017; MAURI; 1996; MORIN, 2005).

Caracterizado como uma abordagem metodológica que conversa e tensiona diferentes áreas do conhecimento na prática de processos projetuais criativos, por seus processos, técnicas e ferramentas, o design estratégico proposto por Mauri (1996) evidencia o conceito de projeto da estratégia, que ocorre do emaranhado processual, e cuja estratégia está ligada ao esforço coletivo. O projeto estratégico envolve um esforço complexo coletivo que supera o sujeito transpessoal, compreendido como uma nova forma de inteligência responsável pelo agir projetual.

Para Franzato *et al.* (2015), o design estratégico evidencia o estudo das estratégias que venham a orientar a ação projetual em direção à inovação social e cultural e à sustentabilidade. É responsável por conectar e articular múltiplos saberes sob o ponto de vista da estratégia, da ação projetual e das relações que se estabelecem e formam uma rede. Nesse sentido, os processos de design são caracterizados pelas estratégias e pela colaboração. Tais processos manifestam-se pelos processos de desenvolvimento de dispositivos sociotécnicos que, quando ativados, levam à transformação do mundo.

Assumimos a noção de que o processo criativo é inerente às áreas do conhecimento. Entretanto, pela perspectiva do design, esse processo criativo é explicitamente reconhecido por sua natureza inventiva e transformadora, sendo manifestado por constituintes como: a imanência, potencialidades ainda não expressas; a criatividade, habilidade do ser humano em imaginar ou subverter, na qual a subversão faz parte da destruição criativa, presente em ecossistemas e denotadas pela autopoiese; a prospectividade, que concentra atenção na projeção futura ao romper com a linearidade passado-futuro; e a transitividade, intermediada pela presença de dispositivos que promovam especulações que venham a gerar ou mesmo efetivar transformações no mundo (FRANZATO, 2015). Os constituintes do design, assim referidos, são aplicáveis ao design estratégico, que opera numa concepção de mundo conectado, interativo, no qual há multiplicidade de interações produzidas pelos ecossistemas.

Segundo a perspectiva manziniana, quando a sociedade encontra novas formas de pensar e agir, direciona o olhar à coletividade como um todo, considerando a complexidade importante ao provocar processos que podem gerar inovação social – seja ela de natureza incremental ou radical (MANZINI, 2014). A complexidade faz entender que o sistema não está definido *a priori*, pois a ação supõe “[...] acaso, imprevisto, iniciativa, decisão, consciência das derivas e transformações” (MORIN, 2005, p. 81). Tais condições acentuam a relevância das estratégias, se considerarmos que a complexidade promove um desconforto pelo desafio de trabalhar clareza, ordem, caos e causalidade na totalidade do sistema e suas eventuais derivas. Na visão de design de Cardoso (2011, p. 25), complexidade é “[...] um sistema composto de muitos elementos, camadas e estruturas, cujas inter-relações condicionam e redefinem continuamente o funcionamento do todo”. É o que define o ecossistema acima referido como objeto de interesse desta pesquisa.

Delineamos o processo de design pela imaginação quando convocamos as habilidades de criar e imaginar do ser humano; pela proposição, cuja centralidade empenha uma ação prática com vistas à estratégia; e pela transformação quando suportada pela produção de sentidos e consciência do coletivo. A ideia de coletividade, nesta tese, está associada à atividade projetual do design estratégico do fazer junto, e mais do que isso, da colaboração e da cocriação (codesign).

O processo de codesign, sugerido por Sanders e Stappers (2008), indica a exploração *versus* a solução de problemas, espaço em que o potencial de inovação se encontra num emaranhado de possíveis soluções. Essa pluralidade favorece o movimento nesses contextos que requer, para tanto, práticas colaborativas, cooperativas e concorrenciais, ou seja, objeto específico do codesign. Trata-se de um concorrente que se posiciona na mesma direção e se iguala numa competição mútua e comum tendo como lógica o trabalhar juntos, rumo ao mesmo objetivo.

O que é distinto em uma conversa dialógica, assim configurando os processos de colaboração de processos de design, são os atores presentes na conversa (MANZINI, 2016). Em outras palavras, aqueles atores que se mostram capazes de escutar uns aos outros, de mudar de ideia e de convergir em uma direção comum na diversidade. Ao afirmar que resultados práticos são conquistados por um viés colaborativo, Manzini (2016) por vezes, critica o modo de operar pelo codesign como superficial. Entretanto, essa crítica se atenua pelo comprometimento quando se planeja a colaboração em dado processo de design; o que pode, portanto, resultar em um processo consistente e consequente para os processos de design estratégico.

A colaboração é fértil, quando as entidades complexas, que possuem traços de propriedades emergentes, praticam relações significativas e marcantes nos processos colaborativos para que se tornem tanto sociáveis envolvendo uma ação com um extenso grupo de pessoas, quanto “[...] por um processo de identificação (as comunidades e as sociedades são, elas mesmas, entidades complexas dotadas de propriedades emergentes)” (VASSÃO, 2010, p. 77). Assim, entendemos a colaboração, influenciada pela complexidade, pela identificação e pela emergencialidade, como atributo dos processos de design estratégico.

De pronto fica evidente que o design estratégico não está comprometido com a solução de problemas, na relação causa/efeito, exclusivamente. A interpretação daquilo que o design pode fazer considera “[...] uma definição que acentua o seu

papel no campo da cultura e, portanto, da linguagem e o do significado” (MANZINI, 2017, p. 48).

O design não se nutre exclusivamente pelas práticas da vida cotidiana, como se fosse uma cópia pálida de um universo prosaico e linear, mas de uma matéria viva, a vida vivida, como expressão de símbolos e de códigos que expressam uma dada sociedade em um dado momento. Trata-se, argumenta Branzi (2007), de uma cultura de projeto lançada para criar novo sentido com a maior abrangência e capacidade de agregar conhecimento, dentro de uma lógica de *pensar como fazer*, na busca do equilíbrio entre sustentabilidade e mercado – contraposição entre utopia e realidade. Pela complexidade das relações que se estabelecem, há uma trama de interesses capaz de conectar objetos e pessoas aos cenários da história e da cultura humana. Os cenários caracterizam-se como meios que permitem exercitar a representação da complexidade dos elementos que fazem parte das situações problemáticas, onde o objetivo é enfrentá-las projetualmente (BRANZI, 2007).

2.2 CENÁRIOS

Cenários são visões de realidade que criam condições para projetar por processos cenarísticos. Passamos a denominar esses processos de processos cenarísticos. Nesta tese, a cidade, ou o espaço urbano, é considerado o lócus ideal para observação das realidades experienciadas pelos seus habitantes, considerados como sujeitos dos processos de design. Tais sujeitos são os agentes do processo de subjetivação e de sua existência nos coletivos como processos de intersubjetivação. Essas visões de realidade, como já referimos, correspondem a ações processuais e sistêmicas e, como tal, operam, simultaneamente, com abertura e fechamento, certezas e dúvidas. Essa dinâmica possibilita a ação de múltiplas realidades simultâneas, produzidas por sistemas de relações complexas e abertas. Retomamos, o enquadramento geral proposto para a compreensão dos *processos cenarísticos* em pauta nesta tese, no âmbito de design estratégico para o qual o compartilhamento e a colaboração entre múltiplos atores são fundamentais, sejam eles designers especialistas ou designers difusos (MANZINI, 2017). Na visão de que todos projetam, cada sujeito e cada coletivo podem subjetivar projetos inovadores e transformadores.

Ao refletir sobre cenários é importante trazer o pensamento de Zurlo (2010), que compreende que o ato da visão é característico do design, sendo esse design um agrupamento de capacidades relacionadas a desenvolver e projetar ações que contenham relevância visual e perceptiva, melhor dizendo, no sentido de perceber e captar os sinais do mundo. Dentre as capacidades mencionadas estão: capacidade de ver, de prever e de fazer ver. Dá-se luz às capacidades de prever e de fazer ver, quando deslocadas para a reflexão acerca de cenários, uma vez que a capacidade de ver, explorada de maneira marcante pelos designers especialistas, compreendemos intrínseca ao processo. A capacidade de prever mostra-se como habilidade de crítica do futuro, do que está por vir, antes mesmo deste acontecer. O prever tem relação direta com o ver, pois o que se observa passa a ser insumo para a criação de cenários possíveis. É pela atividade de exercitar o prever, essa ligada ao ato criativo, que se interpreta e se antecipa o que poderia se expressar como uma proposição crítica. São as circunstâncias do contexto, que produzem uma nova visão viável. Já a capacidade de fazer ver, é compreendida como uma predisposição de visualizar cenários possíveis.

Para compreender cenários à luz do design estratégico serão retomados alguns conceitos entendidos como primordiais, em especial aqueles relacionados ao processo projetual. Processo projetual está ligado ao agir relacional que considera o sujeito transpessoal que não soma individualidades apenas, mas que produz de forma coletiva (MAURI, 1996); e ao processo de desenvolvimento de dispositivos sociotécnicos que, ao serem ativados, levam à transformação do mundo (FRANZATO *et al.*, 2015). Nesse horizonte, cenários são conceituados também como sinônimo de uma visão geral de algo complexo e articulado (ZINDATO, 2016), e como um artefato comunicativo produzido para promover o diálogo social sobre o que fazer, ou seja, sustenta um processo mais eficaz de codesign (MANZINI, 2017).

No design, os cenários são praticados por meio de uma ação projetual, criam mundos possíveis, desejáveis, futuros e imaginários, provocando estímulos a novas ações no mundo vivido. Nessa perspectiva, geram visões ou materialidades expressas por narrativas. Ao praticar cenários, estes orientam a atividade de projeto configurando-se como um método capaz de auxiliar na tomada de decisão estratégica em organizações produtivas e sociais. O uso dessa forma de pensar por cenários produz elementos que contribuem em contextos turbulentos e complexos, e

tende a operar no nível de soluções associadas à estratégia (MANZINI, 2017; ZINDATO, 2016).

Do pensamento Manzini e Jégou (2006) e Meroni (2008) atentamos para uma visão mais pragmática de construção de cenários praticada como ferramenta que contribui para a projeção de um futuro possível. Nessa construção de cenários se estimulam a colaboração de múltiplos atores e a ação da estratégia na direção de um resultado. A construção de cenários é a intenção da estratégia (MERONI, 2008), como forma indutiva de tratar a resolução de problemas. Pela perspectiva destes autores, cenários são visões compartilhadas que decodificam informações e intuições em conhecimento perceptível. Neles, o designer pode projetar realidades possíveis e desejáveis contribuindo para uma ação estratégica e reunindo pessoas em direção a uma compreensão compartilhada de determinada situação para uma tomada de decisão.

Os cenários que emergem dessa atividade projetual tendem a se caracterizar por contribuições conceituais, independente da materialidade que atinjam, mas que se adaptam e favorecem mudanças e ambientes (MERONI, 2008). Assim compreendidos, os cenários operam em sistemas abertos e interativos que aprendem com os acontecimentos e se deixam influenciar por eles. Permitem ainda uma organização e uma auto-organização ao longo do processo projetual. A visão processual de cenários comporta, portanto, cenários como ferramenta, embora ela não seja a centralidade do processo, uma vez que comporta uma indicação metodológica que situe e potencialize esse traço ferramental (MANZINI; JÉGOU, 2006; MERONI, 2008).

Nesse sentido, o design estratégico tem como recursos comumente aplicados às visões de contexto e os cenários que permitem aos diversos atores tornarem plausível e discutível a pertinência de suas proposições (MANZINI; JÉGOU, 2006). A noção de cenários se orienta pela percepção de três fatores: visão – imagem hipotética do futuro, como será o mundo se; motivação – objetivos gerais e específicos que significam e legitimam a existência do cenário, por que este cenário é significativo; e algumas propostas – sistema de produtos e serviços necessários para implementar essa visão. Em síntese,

Os cenários design-orienting (DOS) podem ser definidos simplesmente como conjuntos de visões motivadas e articuladas, que visam catalisar as energias dos diversos atores envolvidos no processo de design, para gerar

uma visão comum e desejavelmente orientar suas ações na mesma direção. É bem claro que, em um período de mudança turbulenta e em um contexto técnico-econômico e sócio-cultural em que os processos projetuais e produtivos são baseados na convergência de diversos atores, a produção dos cenários design-orienting se configura como uma ferramenta extraordinariamente eficaz para favorecer a inovação. (MANZINI; JÉGOU, 2006, p. 193-194).

A construção dos cenários, pela ótica do design, engloba histórias que embasam os projetos de realidades possíveis e desejáveis, ou, ainda, projetos de futuro. Os cenários aplicados aos processos de projeto enfatizam o espaço destinado a facilitar o processo projetual e estimulam a habilidade de combinar uma série de disposições, de maneira perspicaz, para o desenvolvimento de estratégias.

Nessa mesma direção, Zindato (2016) defende que, apesar das definições detalhadas de cenários no campo do design, não há um conjunto formal de abordagens ou ferramentas para criar ou narrar. Tanto Manzini (2017) quanto Zindato (2016), quando operam cenários geram narrativas que são de fácil assimilação. Este traço, explícito por ambos, de não haver um conjunto formal de abordagens aparece como um traço relevante, no sentido de existir um vazio, que oportuniza associar cenários a histórias e a narrativas.

A proposição de narrativas envolve metaprojetar por cenários, sendo cenários um percurso conceitual, ao lado de outros que possam potencializar o desenho de mundos não só possíveis, mas desejados, de modo a reconhecer a dualidade do ser humano na operação do sensível e do inteligível, do prático e do utópico, do possível e do impossível (MANZINI, 2017; ZINDATO, 2016).

O que pensam Branzi (2007), Dunne (2005), Manzini e Jégou (2006) e Zindato (2016) sobre cenários? Observamos de consistente e comum, a própria estratégia. Dunne (2005) e Branzi (2007) exploram cenários como projetos especulativos que exercitem a representação da complexidade dos elementos envolvidos que estão nas situações problemáticas. Partem das práticas da vida cotidiana, da contraposição entre realidade e utopia, e que abarcam o imaginário.

Dunne (2005) refere à possibilidade de usar o design como meio para imaginar futuros possíveis dentro de um contexto projetual feito de interações, comportamentos e objetos que envolveriam determinada situação e contexto. Tal forma de especulação serve para explorar novas perspectivas sobre problemas ou criar espaços para discussão e debate. Para contribuir para a criação de um mundo habitável, o design necessitaria explorar valores alternativos, rever os sistemas de

crenças e ideais que podem vir a ser tangíveis através do cotidiano, assim orientando a uma reflexão sobre quais mundos e como as pessoas desejam viver. Propõe também abordagens de design (DUNNE, 2005) que deem visibilidade e permitam a interação entre a realidade projetada nos cenários alternativos, que se mostram como didáticos ou utópicos, e a realidade onde se manifestam no dia a dia.

Se a especulação serve para explorar novas perspectivas sobre problemas ou criar espaços para discussão e debate sobre novas maneiras de encorajar a imaginação, então a especulação é um processo cenarístico a compor a metodologia do design estratégico. Se esse espaço entre o imaginário e o real é relevante, ao que Dunne (2005) chama de realidade ajustável, a especulação exploraria, então, o conflito que está entre os aspectos conceituais e perceptivos do assim denominado espaço hertziano, como forma adequada para exploração das balizas entre o imaginário e o real. Nessa perspectiva, a ideia é enfrentar o design por meio da crítica, pela qual o desafio busca turvar os limites entre real e ficcional para que se afaste da compreensão limitada do fazer. Esse tipo de design configura-se como um produto que desafie preconceitos, cujo

[...] desafio é embaçar as fronteiras entre o real e o ficcional, para que o visionário se torne mais real e o real seja visto apenas como uma possibilidade limitada, um produto da ideologia mantida através do design acrítico de um excesso de bens de consumo. (DUNNE, 2005, p. 84).

De certa forma, Zindato (2016) alinha-se a esta proposição quando coloca que o cenário se revela como sinônimo de uma visão geral de algo complexo e articulado. “Um conjunto de condições possíveis ou transformações que afetam o domínio em consideração” (ZINDATO, 2016, p. 14). A partir dos cenários, as narrativas podem ser compreendidas como uma ponte entre o pensamento e as crenças racionais e criativas. No campo do design, os cenários são elaborados a partir de representações.

Em conclusão, os cenários são uma ferramenta multifacetada complexa, usada com diferentes objetivos e de várias maneiras nos processos de design: de um lado, há a dimensão estratégica mais relacionada ao prognóstico dos negócios e ao planejamento prospectivo; por outro lado, há uma perspectiva mais visionária, relacionada à ideação e visualização de produtos e serviços. (ZINDATO, 2016, p. 15, tradução nossa).

É pertinente evidenciar que num projeto, ao pensar na construção de cenários, as pessoas compartilham visões próximas do que fazer e de modo como

fazer, permitindo que colaborem umas com as outras, para garantia de um ambiente favorável à inovação social. O termo cenário também é usado por Manzini (2017, p. 145),

[...] em vários contextos, com diferentes significados. Aqui, é usado no sentido de um artefato comunicativo produzido para promover o diálogo social sobre o que fazer; em outras palavras, sustentar um processo mais eficaz de codesign. Portanto, estamos falando de um cenário orientador de design: uma visão de como as coisas poderiam ser se determinadas condições fossem preenchidas, ou o que poderia ser alcançado e como.

Ao propor cenários orientadores de design e argumentar cenário com a perspectiva de um mundo que não seja somente diferente do atual, mas que seja também possível e, ao menos para alguns, desejável, Manzini (2017) refere-se a projetos que são desenvolvidos dentro de uma visão mais pragmática, que privilegia as microescalas, a temporalidade, e a tendência ao curto prazo. Se concentrarmos o raciocínio na visão manziniana do cenário elaborado como mundo desejável, poderíamos romper com essa ideia mais circunscrita de temporalidade e potencializar suas possibilidades futuras, em tempos e escalas ainda não imaginadas. Abre-se mão de resultados imediatos, possíveis de serem aferidos ou implementados para privilegiar a realidade desejada ou ainda não imaginada.

Tal caminho acerca de cenários também encontra inspiração na proposta de Reyes (2015) para o que designa como projetos por cenários, onde coloca no centro da discussão a síntese e a não síntese, ou seja, prima a orientação do projeto pelo dissenso que promove o rompimento interno. Desta forma, possibilita que, ao longo do processo, surjam outras alternativas para o projeto. A construção de projetos por cenários estimula um processo de projeto mais aberto, no qual a ideia metodológica empenhada visa à revisão a todo o tempo, como atividade metaprojetual baseada nas diferenças e no contraditório. Não para corrigir as imperfeições, segundo Reyes (2015), mas para aproveitar os insumos produzidos e expostos pelos atores sociais que são esquecidos ou deixados de lado ao longo do processo.

No entanto, no método de Reyes (2015) quando a proposta é direcionada à interpretação dos quadrantes levando à polarização com regras e procedimentos sistemáticos, percebemos a articulação dicotomizada dos processos. Essa postura estabelece um antagonismo entre a visão que disciplina por polos opostos e a abertura que marca os processos e como tal deve estar presente na organização cenarística. Operar distâncias das dualidades polares é intenção da metodologia de cenários como processos projetuais que aqui se desenha, ou seja, não para

alcançar projetos de cenários, mas para usar os processos de cenários para compor os projetos de design.

Diante do percurso investigado em relação a cenários, a partir dos autores mencionados, destacamos o método de cenário de Manzini (2006, 2017), que se concentra nas visões compartilhadas que buscam promover o diálogo social, mais temporal e pragmático. Numa direção próxima, o método de Zinato (2016) explora a ideia de cenários como algo complexo e articulado. Identificamo-nos com a ideia do diálogo social sobre o que fazer, sustentando um processo eficaz de codesign como operação complexa e articulada. A esse tipo de articulação se alinha Branzi (2007) ao afirmar que, pela complexidade das relações que se estabelecem, há uma trama de interesses capaz de conectar objetos e pessoas aos cenários da história e da cultura humana. Os cenários caracterizam-se como meios que permitem exercitar a representação da complexidade dos elementos que fazem parte das situações problemáticas, onde o objetivo é enfrentá-los projetualmente. Portanto, complexidade e diversidade de questões a serem enfrentadas alinha a formulação desta tese, assim como, quando se opera com os conceitos de polifonia e imaginário busca-se a pluralidade, se há interesse pelos espaços para inovação, a dissonância e o inusitado também são pertinentes.

Independentemente dos conceitos propostos para a compreensão de cenários, é nítido que todo o processo de projeto por cenário articula uma narrativa. Uma narrativa revela uma sucessão de acontecimentos que são tramados ao longo do processo de projeto, elos que são interligados num sistema de forma flutuante e não rígida e que produza sentido e significação. Essa significação é alimentada pelo imaginário de um sujeito deslizante que expressa suas percepções como discurso (BENTZ, 2015; CANEVACCI, 1997; ORLANDI, 2001).

2.2.1 Metaprojeto

A pesquisa em design ocupa-se dos processos criativos que permitem ao designer adiantar de forma crítica os desdobramentos futuros da sociedade, de maneira que desenvolva a capacidade de elaborar estratégias ou dispositivos, pelo conceito foucaultiano, capazes de afetá-la, na expectativa de qualificação de contextos de vida. Nesta perspectiva, convocamos o metaprojeto. É a partir da forma como o projetista vê e experiencia o mundo, somado às práticas dos processos

metaprojetuais que amplia a capacidade de realizar uma leitura qualitativa e de desenvolver distintas interpretações das realidades. Para Bentz e Franzato (2017), o designer empenha-se em elencar os elementos que serão o alicerce das possíveis soluções que serão para além dos valores econômico, social, cultural e estético. Compromete-se, também, com a construção de metodologias cientificamente relevantes e de sua crítica. Ao pesquisar sobre ecossistemas criativos à luz do design e compreendendo o design como processo de criação de dispositivos (artefatos, processos, sistemas etc.) buscamos alterar as realidades existentes. O que move a investigação são fatores que, quando se relacionam e interagem entre si, geram dinâmicas produtivas. Independentemente de assumirem papéis de agentes, recursos e condições, no entanto, desde que sejam configurados como relevantes nos processos projetuais criativos. Processos criativos em design levam à reflexão sobre o caráter transitório do metaprojeto, cujos movimentos de planos e corpos atuantes caracterizam-se pela provisoriedade e mutabilidade.

O metadesign, pela visão de Van Onck (1965), estuda o movimento dos elementos de um sistema, buscando determinar os princípios aos quais os elementos podem se mover. Na prática, aspiramos que a atitude do designer se concentre como antes de tudo como problema de metadesign, pois assim será determinante para os valores da forma, que tornam a sua função dominante nos aspectos comunicativos.

O metaprojeto tem um processo próprio que permite espaços abertos para interações criativas entre codesigners (GIACCARDI, 2005). É expressivo que o design estratégico atue em nível metaprojetual para sustentar a inovação social, trabalhando de forma crítica na proposição de artefatos e projetos, imbuído dos processos metaprojetuais que estimulem o ato de cocriar novos significados sociais. Neste horizonte é o designer que tem a capacidade de auxiliar e facilitar um projeto coletivo através de habilidades como: intuição, sensibilidade estética-perceptiva, escuta, imaginação, dedicação à pesquisa de inovação e recusa pela obviedade de soluções. Todas conduzem ao objetivo maior que é o de tornar o pensamento visível (MAURI, 1996).

A natureza sistêmica da inovação social nos ecossistemas criativos relaciona-se com outros o tempo todo. Na perspectiva de Manzini (2008), a inovação social engloba a visão de comunidades criativas e organizações colaborativas. É na sociedade contemporânea que se pode perceber os diferentes e contraditórios

pontos de sinalização para tal temática. Um deles é o manifestado por grupos de pessoas que inventam de maneira espontânea novos modos de vida sustentáveis. Ideias desenvolvidas por essas comunidades estruturam-se e sobrevivem. Outras, diferentemente, são reproduzidas em novos e específicos contextos. A construção teórica da inovação social mostra-se presente no modelo que tem por centralidade o ser humano. Esse possui a capacidade de encontrar e resolver problemas complexos, estar envolvido no problema, apontar possíveis soluções e tornar tangíveis as ações com foco em inovação social e ênfase no desenvolvimento sustentável quando concebido para responder a uma necessidade específica (MERONI, 2008). Inovação relaciona-se ao capital humano, sendo o maior ativo das organizações e da sociedade, e é pelo empoderamento das pessoas que se dá o incentivo necessário para que juntas conduzam ao processo de transformação e, conseqüentemente, à inovação social.

O sentido de metaprojeto também pode ser compreendido como um ato de reflexão crítica e reflexiva sobre o respectivo projeto, afirma De Moraes (2011), oriundo da ideia de uma plataforma de conhecimentos com inúmeros atores envolvidos e sendo capaz de sustentar e orientar a atividade projetual num cenário de mutação constante e ao mesmo tempo fluído. Portanto, aplicar o metaprojeto é empreender na busca por visões e cenários possíveis que sejam decompostos e decodificados diante dos ciclos de vida. Assim, valendo-se do entendimento de que tanto os pontos positivos quanto os negativos têm importância para que a cultura do design seja entendida como uma área do conhecimento estratégico e avançado, instituída dentro da complexa forma de se relacionar de uma sociedade.

O processo de projeto vive a complementaridade entre o racional e o irracional, extremos que ora assumem a realidade na plenitude do conhecimento por meio das teorias descritivas de um determinado espaço, em se falando de processos de projetos para cidades, ora o extremo da imaginação, que se encontra na atividade de criar e pensar o novo (REYES, 2015). As imagens também possuem a capacidade de tensionar, permitindo que se visualize a realidade racional do presente e que sirva de estímulo à imaginação capaz de garantir novos olhares sobre um problema de projeto e buscando imagens utópicas que criem novas realidades possíveis como expressa Reyes (2015, p. 149): “É na força da utopia e da imaginação que processos racionais de projetos são alimentados e que ganham substrato”. E é o resultado de todo este tensionamento de imagens combinadas com

o ato da ação metaprojetual que em meio a essa interação entre a cidade e as pessoas é que nascem e se fortalecem os valores sociais.

Incrementando o ponto de vista de Reyes, pelo seu próprio pensamento atualizado, quando se refere ao projeto com a proposta de: “Deslocar o projeto de um saber-fazer para um pensar-fazer significa deslocá-lo de uma perspectiva de ‘realizável’, que surge na técnica, para uma crítica política naquilo que nele aparece como ‘possível’” (REYES, 2022, p. 27). Isso significa, deslocar o projeto da condição de uma eficiência com base na resolução, saindo do nível do realizável, saber-fazer, para assentá-lo numa condição política-crítica no âmbito do possível que se faz presente pelo pensar-fazer. Nesse sentido, podemos entender a ação metaprojetual conectada com este conceito de deslocar o projeto de Reyes (2022), quando o agir projetual se concentra no nível metaprojetual. Ou seja, em vez de solucionar problemas ou se dedicar ao saber-fazer, lança sua base pela reflexão de um projeto pensar-fazer, instaurando dúvidas e incertezas.

Nesta perspectiva de metaprojetar, ainda podemos recorrer às proposições de Reyes (2022, p. 110), quando ele atenta para a produção de vazios, ao operar com a ideia: “A negativa é uma interrupção em um fluxo tornado natural.” O não, quando no ato de projetar entra em cena é considerado como um rompimento no sentido de ser tratado como algo operativo, em vez de ser um bloqueador ou uma forma de estagnar na ação projetual. Nesse sentido, surge a potência do não, como argumenta:

Projetar nessa direção é não aceitar de imediato as respostas fáceis que surgem como resolução e como fechamento do processo de projeto. É buscar visualizar os pontos de conflito. Pensa pelo conflito não significa reduzir o projeto ao impasse, mas ampliar seu nível de complexidade e abertura para o diverso. [...]. É apostar em outro sentido de narrativa. Não mais numa narrativa que relata o ocorrido, mas aquela que aposta num acontecimento por vir, como propõe Maurice Blanchot. (REYES, 2022, p. 108-109).

Isto posto, passamos agora ao próximo item, que trata sobre polifonia e imaginário.

2.2.2 Polifonia e imaginário

Imaginário e polifonia são definidos como processos poéticos, portanto, autônomos no sentido de aproximar-se daquilo que é reconhecido como real pelas

peças, consensual no plano das evidências e das lógicas, ou de criar mundos paralelos ou disruptivos. Esses processos transcendem tais limites, inaugurando um espaço onírico desejante que se configura como catalisador de novas sociabilidades. Essa dimensão poética escapa de sua definição estrita como arte e reconhece que arte e conhecimento, não dissociados, são capazes de expressar a dimensão poética também presente na ciência. Essa posição prepara o espaço projetual para a acolhida de influências que transcendem a lógica da ciência e da objetividade, ao abrir espaços para a percepção estética subjetiva. Esses processos criativos encontram expressão nas linguagens, seja pela música, pela fotografia, por vídeos, pelo cinema, entre outras. Na confluência da transdisciplinaridade, portanto, agrega valores estéticos, éticos e políticos às visões antecipatórias e emancipatórias dos cenários que seja como arte ou experiência, tudo se funda em processos criativos (SILVA, 2011).

2.2.2.1 Polifonia

Bakhtin (1963, 2013) formula o conceito de polifonia, compreendendo-a como a expressão de diferentes vozes, sem sobreposição em um dado espaço poético, sem hierarquias. É na obra *Problemas da poética de Dostoiévski* que elabora o conceito que se manifesta nas reflexões contidas no gênero romance polifônico, dando origem à polifonia. Polifonia está relacionada à linguagem associada à heterogeneidade enunciativa, que pode ser apresentada em citações de textos por outros textos ou constitutiva, quando os autores de romances deixam transparecer seus pensamentos (BAKHTIN, 2013; BRAIT, 2009). Dá-se voz a múltiplas vozes, quando, então, se libertam de uma dada funcionalidade e passam a servir ao processo criativo da ordem das subjetividades, uma vez que uma voz é sua expressão maior. Essas subjetividades, presença do sujeito no discurso, constituem as intersubjetividades que são expressões coletivas dos sujeitos sociais individuais. As intersubjetividades favorecem imagens de expressão de percepções e desejos.

Quando na prática criativa, é possível perceber essas vozes individual ou articuladamente, dependendo da intencionalidade do processo projetual, culminando num ato estético composto de sintonias ou de assintonias. Nesse sentido, a polifonia integra a prática criativa nas vozes que, quanto mais independentes entre si, maior

criatividade confere ao processo de projeto. Como tal, é componente metodológico central ao lado do imaginário e da colaboração.

Canevacci (1997) apresenta um estudo sobre a cidade polifônica, em que ela é narrada por meio de diversas técnicas interpretativas que procuram dar escuta e articulabilidade às múltiplas vozes, nela (na cidade) tantas vezes inauditas ou sufocadas. Tem-se no processo polifônico vozes que se destacam ou não em determinados momentos, e admite mesmo a maior importância de uma voz sobre a outra, mas não necessariamente, como se viu em suas expressões autônomas, mesmo que simultânea, como se disse anteriormente. A cidade, nesta tese, é compreendida como cidade polifônica onde aparece uma sobreposição de melodias e harmonias cuja soma total, simultânea ou fragmentária, comunica o sentido da obra. É assim o conjunto paradigmático de vozes da cidade narrada por diversas técnicas interpretativas, com suas diferentes vozes autônomas com suas regras e estilos, suas improvisações. Sincronicamente, as vozes e as diversas vozes se manifestam. Assim refere:

A cidade polifônica significa que a cidade em geral e a comunicação urbana em particular comparam-se a um coro que canta com uma multiplicidade de vozes autônomas que se cruzam, relacionam-se, sobrepõem-se umas às outras, isolam-se ou se contrastam; e também designa uma determinada escolha metodológica de 'dar voz a muitas vozes', experimentando assim um enfoque polifônico com o qual se pode representar o mesmo objeto – justamente a comunicação urbana. A polifonia está no objeto e no método. (CANEVACCI, 1997, p. 17-18).

Com base na polifonia urbana, é na cidade metrópole que se abandona o passado e a centralidade descrita por conflitos políticos, e abrem-se espaços para a cultura e para a comunicação, o que tem influência sobre o contexto arquitetônico, urbanístico e tecnológico capaz de transformar o tecido da cidade. A objetividade do passado se esfacela, pois o objeto não é mais só objeto, mas passa a ser, também, um sujeito que, com toda a sua complexidade, está em diálogo com outros sujeitos sociais. É um processo de fusão entre sujeito e objeto, ou seja, a vida e as coisas não estão dissociadas. São aquilo que significam e compõem as vidas nos sistemas político, ético e estético. As narrativas ficam então conectadas pelo movimento e fluidez, em vez de pela lógica, sendo a experiência dos sujeitos a matéria das multitudes, ou seja, das múltiplas narrativas possíveis. É a cidade entendida como

um espaço de vida e comunicação por diálogos de vozes independentes, transversais e simultâneas (CANEVACCI, 1997).

2.2.2.2 Imaginário

Os processos cenarísticos, a partir das ideias de Canevacci (1997) e Silva (2011), se inspiram na polifonia e nos imaginários urbanos como produção de sentido. Esta tese elabora a ideia de cenário como processo projetual que esteja inspirado pelo imaginário, no sentido da construção social das imagens, e da polifonia, na construção social das vozes dos sujeitos.

Os conceitos de produção do imaginário que derivam de Canevacci (1997) e Silva (2011) tem origem no cruzamento sincrético de distintas disciplinas como comunicação, arte, psicanálise e antropologia, e auxiliam na proposta de realização de cenários projetuais socialmente transgressores e heterotópicos. Cenários assim compreendidos são favorecidos pela abertura dos sistemas complexos, pela atitude crítica metaprojetual e pela imaginação que favorece o desenho do inusitado, do novo, do desejável. Na concepção metodológica de Silva (2011), o reconhecimento da cidade, objeto de sua análise, acontece através de um projeto imaginado criado pelas pessoas, permitindo responder questões relacionadas a diferentes formas de se estar no mundo.

O imaginário tem como fontes a imagem e a imaginação. Apenas para efeito de compreensão abrangente, a imagem é a representação sígnica de algo que se deseja representar, dado como realidade, e a imaginação é a capacidade de representar essas realidades por processos conotativos que podem se distanciar de realidades objetivas comprováveis, para privilegiar as analogias mais particulares que são trazidas pelos sujeitos sociais em seu modo de significar o mundo. Assim, o imaginário aponta para a experiência humana de construir percepções a partir de onde somos sociais, não somente por conveniência, mas por desejos, anseios e frustrações (SILVA, 2011).

Os estudos sobre os imaginários concentram-se a compreender como é construído a partir dos desejos dos sujeitos, como são as maneiras como os grupos enxergam, vivem, habitam ou desabitam a cidade (SILVA, 2011). É importante reforçar que toda a pesquisa sobre imaginários se concentra na cidade. E os

imaginários revelam-se como uma maneira subjetiva e grupal de expressar culturas, Silva (2011, p. xi) assim os compreende:

Os imaginários, assim, entendidos, não são o mesmo que a arte, porém ambos participam da natureza estética. Enquanto a arte obedece a uma atividade criativa, às vezes especializada, porém sempre necessária em todos os seres humanos como expressão, os imaginários apontam preferencialmente, para uma categoria cognitiva, melhor dizendo, para a experiência humana de construir percepções a partir de onde somos sociais não somente por conveniência, mas por anseios, desejos e frustrações. [...] o modo tradicional de ensinar a arte como se fosse uma ilusão diferente da realidade. Essa ilusão também é realidade. Se o mundo da arte é criado pelos seres humanos e é um universo dentro do qual vivemos, o mesmo se pode dizer dos imaginários, nos modos predeterminados pelo uso ou pela evocação de uma cidade. [...].

Refletir sobre imaginário e simbólico é uma das pistas deixadas por Silva (2011) que exige que se volte aos pensadores fundantes de tais conceitos. Um deles é Durand (1968, p. 9), que nos diz:

A consciência dispõe de duas maneiras de representar o mundo. Uma direta, na qual a própria coisa parece apresentar-se ante o espírito, como na percepção ou na simples sensação. Outra indireta, quando por uma ou outra razão a coisa não pode apresentar-se em carne e osso à sensibilidade. [...]. Chega-se, então, à imaginação simbólica propriamente dita, quando o significado não puder se apresentar como uma coisa específica, enquanto tal, uma palavra exata, uma descrição única, e o que se apresenta é mais que uma coisa, um sentido ou muitos que podem abarcar a expressão simbólica.

Essa passagem de Durand (1968) nos leva a refletir sobre os cenários e seus movimentos. Se o cenário transita em mundos possíveis e desejáveis, é a imaginação elaborada na instância do simbólico em que metáforas e alegorias (sequência de metáforas) tece as narrativas projetuais.

No estudo do simbolismo, Cassirer (2004) cunhou o termo *pregnância simbólica*, que aborda o pensamento frente à impotência de não poder intuir algo sem relacionar com um ou mais sentidos. A *pregnância*, então, é resultado de que, na consciência humana, nada é apresentado de maneira simples, mas representado. Ou seja, as coisas existem, só que dependem das figuras que os pensamentos elaboram (CASSIRER, 2004; DURAND, 1968; SILVA, 2011).

Outro ponto relevante no que concerne aos imaginários urbanos, refere-se a espaços da cidade assim categorizados: histórico, relacionado à compreensão no desenvolvimento; tópico, relacionado ao espaço físico e sua transformação; tímico, relacionado com a percepção do corpo humano com o corpo da cidade; e o espaço

utópico, relacionado à observação dos imaginários, desejos, fantasias que acontecem na vida diária. Ao se falar do imaginário, tudo se desdobra na própria dimensão desse, “[...] já que o homem fantasmagórico, ou em função fantasiosa do mundo, vive o imaginado como real. Uma cidade é não só topografia, mas também utopia e delírio” (SILVA, 2011 p. 77-78).

Os processos imaginários elaborados constroem-se a partir de diferentes pontos de vista urbanos que se conectam com as múltiplas vozes (polifonia), partes constitutivas do substrato urbano (SILVA, 2011). É nesse fluxo autopoiético, na perspectiva complexa de autogeração que os cenários se potencializam na duplicidade dos *cenários e dos cenários dos cenários*, ou seja, beneficia-se criativamente do deslocamento do *projetar projetando* (MAURI, 1996) para o pensar a ação projetual enquanto se projeta, processo crítico-reflexivo por excelência.

Um presente que tem um passado como memória dele integrante e que vai ganhando materialidade à medida que for desenvolvido pelos processos cenarísticos, é a temporalidade proposta, em princípio. Não há limites para esse processo, em especial porque não há legislação que possa comandar os sonhos e a imaginação humana.

2.2.3 Narrativas

Um cenário é uma narrativa que permite que alguém construa uma narração e tenha como consequência um narrado. Se narração é o ato de narrar e o narrado é a consequência desta narração, logo, narração-narrado andam juntos. Assim, intuímos que o projeto é a narração, enquanto o que se faz é o processo. Compreendemos narrativas como os próprios cenários. Assim, para elaborarmos cenários como narrativas, é relevante lançar luzes sobre alguns conceitos.

A linguagem tem um papel importante por ser um organismo vivo. É por meio dela que sujeitos e mundos se atam para que se crie um campo interpretativo, que não será mera decodificação na transparência da linguagem, mas um espaço urbano articulado na produção dos efeitos de sentido construídos. As teorias da linguagem formulam que o significado é construído, e não simplesmente dado. O corpo significativo produz, assim, sentidos com flagrantes da cidade, pontos de materialização, que passam a construir a narrativa do urbano quando esses se deslocam da dimensão do concreto e dão voz às relações estabelecidas no

simbólico, ou melhor, ao discurso urbano (BENTZ, 2015; CANEVACCI, 1997; ORLANDI, 2001).

A metáfora do corpo designa que nos gestos estão o sentimento da linguagem, o recorte da formulação e o meio que ela percorre. “O sujeito urbano é o corpo em que o capital está investido” (ORLANDI, 2001, p. 10). A partir de um espaço de memória particular, a subjetividade preenche o espaço e libera a noção de eu urbano. Todo o equipamento urbano revela cicatrizes na cidade provocadas por este sujeito urbano, sujeito-corpo. São marcas e registros de memórias que, à luz do design estratégico, são insumos para o reconhecimento do que há em um determinado espaço/tempo.

Os projetos de design não necessariamente precisam de discurso histórico, mas de designers que, a partir de um capital cultural, olhem para os espaços urbanos, para o sujeito-corpo, e construam sentidos. Pela ideia de fragmentário da cidade e de formação discursiva que permite dar sentido sobre a cidade, Orlandi (2001) os compreende como uma interpretação. É assim que as cidades colocam o olhar em movimento constante. “O espaço urbano como o lugar que o simbólico e o político se articulam na produção dos efeitos de sentido construídos” (ORLANDI, 2001, p. 10).

E nesse ir e vir, a cidade-corpo como discurso emerge através de uma narrativa construída nas relações de transformação que acontecem na cidade. No âmbito da narrativa, o sujeito-corpo age e interage não de forma sequencial e ordenada dos acontecimentos. A narrativa e o discurso andam juntos e nutrem-se um ao outro. O discurso dá destaque para a subjetividade e a narrativa dá destaque para o texto. No entanto, discurso e narrativa se equivalem quando, absorvidas as subjetivações do discurso, a narrativa se torna um espaço de texto. Há uma sequencialidade desordenada na narrativa. Assim, pela narrativa se pode traduzir o que se projeta em cenários, uma vez que ela reúne formas de linguagem para expressá-los (BENTZ, 2015; ORLANDI, 2001).

Na pesquisa de Silva (2011), os relatos urbanos focam a cidade e geram diferentes pontos de vista, sendo o imaginário aquele que afeta, seleciona e molda a percepção de vida dos sujeitos e possui expressiva influência na elaboração dos relatos sobre os cotidianos. Esses são revelados e contados pelas pessoas por meio da fabulação, do segredo ou da mentira e constituem, entre outras formas, estratégias na narração do ser urbano. O sujeito da cidade e os pactos de

comunicação estabelecidos são compreendidos por categorias de análise do relato, aos quais Silva (2011, p. 76, grifo do autor).

[...] propõe-se conceber o sujeito da cidade como um sujeito em processo: sujeito virtual – sujeito atualizado (competência) –, sujeito realizado (performance) 'A cidade é um objeto construído e por construir; em permanente construção', então, ela opera como polis numa dimensão organizativa de um espaço racional e institui o poder do *logos* (razão e verdade) e também como imaginário, ou cenificação, onde acontece o encontro de certa imaginação com imaginário coletivo. Tal ação remete à cena primitiva, que é a fábula ou fabulação' (IMBERT, 1988: 240 e ss.) [...].

Fabulação são os segredos da narrativa, da construção da narração. Sobre a fabulação Eco (1991) e Flusser (2007) e têm convergência. Enquanto um fala no logro (mais um termo para esta artilosidade); o outro, diz que a semiótica é a teoria da mentira, ou seja, não mentira no sentido moral, mentira no sentido da fabulação, mentira da verossimilhança construída. Os resultados quando não são verdades, são trovas, uma vez que não há muita relevância se o que está sendo trabalhado é verdadeiro ou falso. O que importa é a verossimilhança construída e a riqueza do processo fabulatório (ECO, 1991; FLUSSER, 2007;). Para Silva (2011, p. 50), a mentira é verdadeira, uma vez que se firma no uso de subterfúgios, sendo assim:

Se pensamos que na cidade os relatos correm de boca em boca, então podemos chegar a um ponto de fusão onde a fabulação, o segredo e a mentira desvanecem a sua origem em benefício do primeiro. Trata-se de confabulações sociais, chamem-se história ou anedota, verdade, boato ou mentira; o importante é que os cidadãos o narram e assim o vivem na sua cotidianidade.

Silva (2011, p. 52, grifo do autor) ainda expressa que:

As relações do imaginário com o simbólico na cidade dão-se como princípio fundamental em sua percepção: o imaginário utiliza o simbólico para manifestar-se, e quando a fantasia cidadã faz efeito em um simbolismo concreto com o boato, chiste, o nome de um armazém ou a marca de um lugar no espaço territorial, então o urbano se faz presente como *a imagem de uma maneira de ser*. A construção imaginária passa assim por múltiplos estandartes de narrativas cidadãs, mas por baixo de todos os seus relatos e corre, como fonte primária de um acontecimento psíquico, a figura obscura e densa do fantasma social.

A ideia veemente de na cidade o relevante é o real e o socioeconômico, afastando-se de outras perspectivas mais abstratas, entretanto, não menos reais. Silva (2011) entende que as imagens imaginadas construídas dentro e fora deste

universo dito real das cidades são como um exercício fabulatório, que ganham em qualidade, quando representados espaços e escrituras.

Entendemos pertinente nesta visão acerca de narrativas, convocar o pensamento de Reyes (2022, p. 40) pela perspectiva de projeto, quando elabora que o pensar o projeto enquanto narrativa, ou seja, “[...] como um processo de enunciação que implica na presença do sujeito, elemento central na compreensão da narrativa como narrativa discursiva”. Logo, a narrativa discursiva sobre a cidade implica além do texto, a narrativa, as circunstâncias e os sujeitos históricos que as representam dando forma à cidade. Reyes (2022) evidencia que é relevante enfrentar o projeto sobre outros aspectos, que não os aspectos convencionais, e assim os diz:

[...] É importante retomarmos a noção de narrativa para podermos olhar o projeto de outro lugar. Ele parte de uma existência e configura outra existência. Fala de um tempo presente, revisita um tempo passado e olha um futuro. Há nesse processo, uma narrativa temporal sobre a cidade, que está historicamente definida e é diversa, cheia de diferenças e contradições, carregada de conflitos e disputas. Portanto, o projeto não pode ser pensado com uma realização técnica tomando a realidade por consensual. Ela não é. (REYES, 2022, p. 71).

Diante desta apropriação entre narrativa e cidade, o projeto de Reyes (2022) é enfrentado pelo conflito, pelo pensamento das desigualdades que são evocadas diante destas adversidades para que se transite numa realidade social das cidades de maneira a se permitir a atuar com o projeto em fluxos e transformações. Para concluir, Reyes recorre à Deleuze e Guattari, quando entendem uma literatura maior como aquela resultante de normas e formalidades, enquanto uma literatura menor está associada a atos de resistência aos saberes. Sendo assim, formulam a desterritorialização da língua, ao que Reyes faz uma analogia com a ideia de desterritorializar o projeto: “[...] desterritorializar o projeto é romper com os valores estruturantes que configuram como um processo resolutivo e eficiente com fortes traços do poder hegemônico na produção do espaço” (REYES, 2022, p. 130).

Falar de desterritorialização é operar dentro de um regime estético que tenha como foco a emancipação e autonomia do sujeito. Não existem práticas de conhecimentos periféricos que não possam produzir uma rasgadura nas bordas identitárias. Não estamos falando de uma narrativa menor, no sentido de que tenha menos valor, mas justamente do contrário, de uma narrativa que tem força de destruição e construção, porque desterritorializar nunca vem só, é sempre um ato de territorialização – territorialização de um novo *modus operandi* (REYES, 2022, p. 131, grifo do autor).

Desse modo, após apresentarmos as diversas perspectivas dos autores sobre narrativas, avançamos para o próximo item, que se dedica à cartografia.

2.3 CARTOGRAFIA

A cartografia, enquanto, uma ideia da representação do todo ou parte do todo, e os mapas são temas instigantes e envolvem certo fascínio de potencialidades expressivas, quando apropriados de forma metafórica por inúmeros autores e artistas. De Canclini a Silva, de Rolnik a Driesse e Vet, passando por diversos artistas visuais, todo potencial da cartografia passa de mapas para outros tipos de produções.

A cartografia acompanha o mapa, que é compreendido pelos geógrafos como uma representação estática. É, então, a cartografia um desenho realizado no mesmo momento em que os movimentos de transformação da paisagem acontecem. Nesse sentido, cabe destacar a posição de Rolnik (2016), que defende a existência de paisagens psicossociais que são cartografáveis, ou seja, que acontecem simultaneamente ao desmantelamento de determinados mundos, compreendidos como perda de sentido, e a construção de outros, que surgem como expressão contemporânea e atualizam os universos válidos que estão ultrapassados.

Assim, o cartógrafo tem como prática "[...] dar língua para os afetos que pedem passagem" (ROLNIK, 2016, p. 23), estando imerso nas intensidades de determinado tempo, no caso, o tempo em que vive e atento às linguagens que se depara e que "[...] devore as que lhe parecerem elementos possíveis para a composição das cartografias que se fazem necessárias" (ROLNIK, 2016, p. 23). O relevante para o cartógrafo é que,

[...] ele esteja atento às estratégias do desejo em qualquer fenômeno da existência humana que se propõe perscrutar: desde os movimentos sociais, formalizados ou não, as mutações da sensibilidade coletiva, a violência, a delinquência...Até os fantasmas, inconscientes e os quadros clínicos de indivíduos, grupos e massas, institucionalizados ou não. (ROLNIK, 2016, p. 65).

A percepção e o olhar do cartógrafo devem atentar para que se absorva matérias de diferentes procedências, não possuindo preconceitos ou restrições quanto à frequência, linguagem ou estilo. O que der língua para os movimentos do desejo, o que se manifestar para a busca de matéria de expressão e criar sentido,

para o cartógrafo é relevante. *“Todas as entradas são boas, desde que as saídas sejam múltiplas”* (ROLNIK, 2016, p. 65, grifo do autor). Os operadores conceituais de um cartógrafo surgem de qualquer fonte, seja ela um filme, um livro, uma conversa ou outros estímulos. Assim, entende que o cartógrafo é um antropófago, pois se nutre do ato de “[...] expropriar, de apropriar, de devorar e revelar. Viva na constante busca de elementos que nutrem suas cartografias” (ROLNIK, 2016, p. 65).

Do ponto de vista de um cartógrafo, tudo o que há no mundo pela perspectiva dele são intensidades buscando expressão, onde a motivação é submergir na geografia dos afetos e, ao mesmo tempo, criar pontes para fazer sua travessia: pontes de linguagem. Por isso, a linguagem para o cartógrafo é a criação de mundos. É a linguagem o acesso que proporciona a transcrição para novos mundos (ROLINK, 2016).

Os procedimentos do cartógrafo concentram-se no campo da invenção e distanciando-se de algo normalizado. Cabe a ele, inventar os procedimentos em função do contexto no qual se encontra, o que esse necessita ou oferece. Deste jeito, o que marca o perfil do cartógrafo é a sensibilidade, a qual ele se propõe a fazer prevalecer durante a ação de cartografar. Como define:

O que ele quer é se colocar, sempre que possível, na adjacência das mutações das cartografias, posição que lhe permite acolher o caráter finito e ilimitado do processo de produção da realidade que é o desejo. Para que isso seja possível, ele se utiliza de um “composto híbrido”, feito do seu olho molar, é claro, mas também, e simultaneamente, do seu olho molecular, ou melhor, de todo aquele seu corpo (vibrátil), pois o que quer é apreender o movimento que surge da tensão fecunda entre fluxo e representação: fluxo de intensidades escapando do plano de organização de territórios, desorientando suas cartografias, desestabilizando suas representações e, por sua vez, estancando o fluxo, canalizando as intensidades, dando-lhes sentido. (ROLNIK, 2016, p. 66-67).

O cartógrafo tem na essência o desafio constante que é a força motriz da criação de sentido. Ao pensar no manual de um cartógrafo para empenhar a sua busca, este leva consigo “[...] um critério, um princípio, uma regra e um breve roteiro de preocupações – este, cada cartógrafo vai definindo para si, constantemente [...]” (ROLNIK, 2016, p. 67). Junto, carrega em si um critério de avaliação que está ligado ao grau de intimidade que cada um se coloca, em cada instante, relacionado aos medos, desejos da condição humana. “[...] o critério do cartógrafo é, fundamentalmente, o grau de abertura para a vida que cada um se permite a cada momento. [...]” (ROLNIK, 2016, p. 68).

O princípio do cartógrafo é um anti princípio, pois exige estar sempre mudando de princípios. É que tanto seu critério quanto seu princípio são vitais e não morais. E quanto à regra de um cartógrafo? Essa dá elasticidade a seu critério e a seu princípio, mas jamais perde de vista que existe um limiar entre o que se suporta e a importância de intimidade com o finito ilimitado, ou seja, a “[...] base de seu critério: um limite de tolerância para a desorientação e a reorientação dos afetos, um ‘limiar de desterritorialização’” (ROLNIK, 2016, p. 68, grifo do autor). Assim, a regra do cartógrafo calca-se na ideia de nunca esquecer de considerar esse limiar, intimamente ligado à prudência, de delicadeza para com a vida que agiliza, mas não atenua seu princípio. Exerce sua função entre os graus de perigo e de potência, funcionando como alerta nos momentos necessários (ROLNIK, 2016).

Nos estudos relativos à cartografia, agregamos ao pensamento de Rolnik, as proposições de Bentz (2022) que, pelo viés do sensível, compreende que a atividade cartográfica transita no âmbito da interpretação “[...] como uma atividade discursiva autônoma de criação de sentidos que desafiam os consensos hegemônicos que normatizam a paisagem sociocultural” (p. 3). Tal ação caracterizaria a atividade cartográfica com sendo uma atividade interpretativa de uma dada realidade. Provoca-nos a pensar também que a cartografia tem uma base abduativa e que o cartógrafo se mostra como aquele que se lança na formação de territórios existenciais, naqueles que se constituem como uma realidade simbólica, como assim referido,

[...] o cartógrafo embarca na constituição de territórios existenciais, na constituição da realidade simbólica. Seu fazer não segue protocolos formalizados; seu norte é um tipo de sensibilidade com que ele se propõe operar. As representações, as intensidades e os fluxos são seu permanente desafio e é esse desafio o próprio motor da criação de sentidos. Para ele, nesses níveis de representação, não é possível definir um método, ou uma referência teórica, ou um procedimento técnico, pois ele usa percepção sensível para desenhar territórios de todas as naturezas. (BENTZ, 2022, p. 5).

Provoca-nos Bentz (2022, p. 5) a raciocinar ainda pelas lentes do design estratégico como assim formula:

[...] A abordagem de relações ecossistêmicas criativas pela qual um tipo de design estratégico é compreendido (relações que podem pautar os processos midiáticos ou os processos linguageiros) oportuniza tratá-las como redes de elementos heterogêneos. O sistema criativo está a potencialidade (como rizoma, caos, não-ordem), ou nos cenários. É possível pensar um universo de potencialidades que envolvem os cenários, por

exemplo, que são, em última instância, o que se cria como resultado do processo. (BENTZ, 2022, p. 5).

Com o intuito de investigar o imaginário na Cidade do México, Canclini (1997) propõe realizar um método que parte da fotografia como registros estáticos e fragmentados de modo a provocarem uma experiência de desconexão. O objetivo é explorar as viagens realizadas dentro da Cidade do México a partir de imagens, fotos que, por vezes, retratam partes e tipos diferentes destas viagens. Ora são evidentes, ora ambíguas, ora contém sobreposições. O método escolhido pelo antropólogo compreende três momentos: a) megalópole e micrópolis, no qual explora as imagens de trajetos de viagens dentro da Cidade do México; b) o segundo momento, se refere ao por que se viaja pela cidade, no qual ele encontra as razões dos deslocamentos no dia a dia, provoca e é provocado pelos sujeitos; e c) o terceiro momento, tática, transações e desvios, no qual os sujeitos agem de forma mais espontânea e solta para clarear o pensamento e expor as táticas utilizadas para enfrentar os deslocamentos diários, representadas na Figura 2. “As viagens pela capital são formas de apropriação do espaço urbano e lugares propícios para fotografar imaginários” (CANCLINI, 1997, p. 110, grifo do autor).

Figura 2 – Fotos Imaginários Urbanos por Paolo Gasparini e Christa Cowire



Fonte: Canclini (1997, p. 53, 61, 73, 79, 91, 116, 133, 143).

Para explorar os encontros multiculturais na cidade, o método de Canclini (1997) faz um uso não convencional da fotografia. Parte da hipótese de que há uma

relação entre a operação de recorte e enquadramento da foto e o conjunto de experiências desconexas que se obtêm em uma megacidade. A fotografia permite explorar cenas ou instantes descontínuos, o que possibilita uma representação abrangente, mas que sempre distanciam a experiência do contexto. No entanto, é a mesma fotografia que é semelhante às percepções isoladas e cumulativas das pessoas que habitam as grandes cidades, megalópoles, que passam a não ser conhecidas no todo e que onde se acredita que é inviável percorrer. Assim, situa-se nas micropólis e passa-se a percorrer por micropólis de outrem (CANCLINI, 1997).

E por que se viaja pela cidade? Segundo Canclini (1997), as viagens exibem momentos de como as práticas discordantes na vida da cidade são encaradas e como os desafios urbanos são imaginados de várias formas, considerando que o momento de exploração dos trajetos e o momento em que se explicam os porquês como implicados no último momento, o tático. Esse último momento do método envolve a discussão sobre táticas, transações e desvios. Enfatiza que os trajetos realizados pelos habitantes de uma cidade operam mais pela tática do que pela estratégia. Isto porque, estes diálogos aparecem não pela busca de uma solução para uma viagem melhor, “[...] mas a invenção constante de pequenos arranjos e transações pessoais apenas pendentes de significado imediato” (CANCLINI, 1997, p. 128-129). Ou seja, operações multiformes e fragmentadas que passam a ser uma conquista ao longo do tempo, mas que não visam a mudanças estruturais.

Essas performances fantasiosas são estimuladas, de certa forma, pela natureza muito vasta e complexa do que acontece na cidade grande. Assim, para atingir os objetivos das viagens, você tem que usar desvios ou atalhos, conviver com problemas que parecem insolúveis e te encorajam a tentar pensar táticas, resolver no imaginário, fazer um ambiente hostil parecer habitável. É menos importante saber como a sociedade funciona efetivamente do que imaginar algum tipo de coerência que ajude a viver nela. (CANCLINI, 1997, p. 129, tradução nossa).

O estudo de Canclini revela que a apropriação fragmentária do espaço urbano através das viagens leva à criação de soluções para os problemas que se situam entre o real e o imaginário, entre o que se sabe e o que se crê, entre o que é aceitável e coerente para cada habitante e como cada um se adequa para coexistir com o que necessita e ou tem que fazer. “O imaginário dos viajantes é um imaginário de táticas de curto prazo” (CANCLINI, 1997, p. 129-130). Para finalizar, mostra que grande parte das propostas dos viajantes concentra-se no âmbito

educacional e moral invocando a responsabilidade individual, ou seja, revelam baixa informações sobre o que os especialistas em cidades argumentam que deve ser mudado nas cidades (CANCLINI, 1997). Ao refletir sobre as possíveis conclusões, argumenta que:

[...] a concepção mimética das correspondências entre representação e realidade, entre mapas e cidades, que tanto recebe críticas nas concepções pós-estruturalistas, torna-se particularmente insustentável se tratarmos de relações imaginárias que todos temos com as estruturas urbanas. (CANCLINI, 1997, p. 134).

O resultado apenas pode ser convertido em itinerários, não em mapas, estando muito mais focado no percurso do sujeito, ou seja, na sua viagem existencial. Por fim, o método utilizado que privilegia a foto revela um agrupamento de táticas, desvios e fantasias que formam uma cultura urbana e política, lógicas que estão calcadas na prática. E são dessas fotos, imagens fragmentadas, que tanto fotógrafos quanto os viajantes criam múltiplas narrativas urbanas, que expressam diferentes tipos de culturas urbanas.

Os estudos sobre imaginários urbanos de Silva (2011) dão conta das cidades latino-americanas como um espaço de produção de sentido com base numa articulação entre o constructo teórico que reúne características teórico-metodológicas das disciplinas da antropologia, da teoria da comunicação, da psicanálise, da estética e da história; e as ações e expressões do imaginário que se inserem nas variadas temporalidades e espaços que formam as inúmeras cenas da América-Latina.

Ao pesquisar sobre a formação e a operação do imaginário por múltiplas práticas socio-simbólicas, busca entender a problemática das culturas urbanas sendo as cidades latino-americanas o chão e o cenário da investigação. A tese desenvolvida por Silva (2011) almeja que os estudos sobre a construção social da cultura urbana, no que tange ao entendimento da segmentação imaginária, revele um horizonte compartilhado nas regiões culturais e de “[...] um sujeito da cidade latino-americana como experiência filosófica que transcreva aos eixos metafóricos de viver uma cultura urbana” (SILVA, 2011, p. 76). No campo da percepção social, é o inconsciente que ativa e cria efeitos em várias manifestações, ainda mais se a causalidade sintomática, gerar reações imprevisíveis ou imperceptíveis frente ao consciente. Logo, torna-se relevante ir em busca dos motivos que a geraram.

O caminho investigativo percorrido por Silva (2011) enfrenta quatro fases: a estatística, na qual se adotam questionários para checar o que o autor chama de formação de croquis urbanos sobre temas da cidade: amor, sexo, morte, terror, medo, vidas urbanas etc.; a de construção visual, onde se captam imagens emblemáticas de cada cidade por meio de fotografias e de vídeos; a de imagens de cidades construídas pelos meios de comunicação, com foco nos veículos impressos, rádio e televisão; e a última fase que são as imagens oficiais da cidade, que são conhecidas através de cartões postais e diferentes tipos de iconografias nos quais são delineados, para a percepção pública, formas de exercícios ideológicos e de controles sobre as visões urbanas.

Os imaginários direcionam uma categoria cognitiva defendida por Silva (2011), que envolve a experiência do ser humano enquanto ser social elaborado por seus desejos, anseios e frustrações. Ou seja, são os imaginários que vão direcionar uma categoria cognitiva, logo, vão direcionar a experiência. “Assim, o imaginário afeta os modos de simbolizar o que conhecemos como realidade, e essa atividade adere a todas as instâncias da nossa vida social” (SILVA, 2011, p. 47).

Ao ir em busca de registros de representações de caráter metafórico, Silva (2011), denomina-a de evocação e a compreende como um espaço capaz de reunir lembranças relacionadas a um determinado pensamento ou a imagens retóricas que expressam algo diferente do que se diz. Ou seja, “cicatriz essencial da linguagem que quando não pode expressar seus silêncios, quando precisamente fala, o faz mediante outros subterfúgios mentais” (SILVA, 2011, p. 87).

A cidade, ou a localização de inúmeros lugares como Bogotá ou São Paulo, no caso de Silva (2011), quando fala ou se expressa, se utiliza de outras lógicas que são simbólicas seja através dos personagens da lembrança, dos lugares de uso, das imagens que se identificam as ruas, as fantasias criadas a respeito de lugares específicos, seja por memórias e acontecimentos marcantes na vida da cidade. Assim, o que se manifesta é um “[...] sujeito coletivo, sem uma intencionalidade precisa de comunicar alguma coisa” (SILVA, 2011, p. 87). Ao captar de maneira direta e indireta esta evocação da cidade por meio de um questionário para propor a evocação da cidade, esse é pensado como uma estratégia central na captação imaginária da sua cotidianidade.

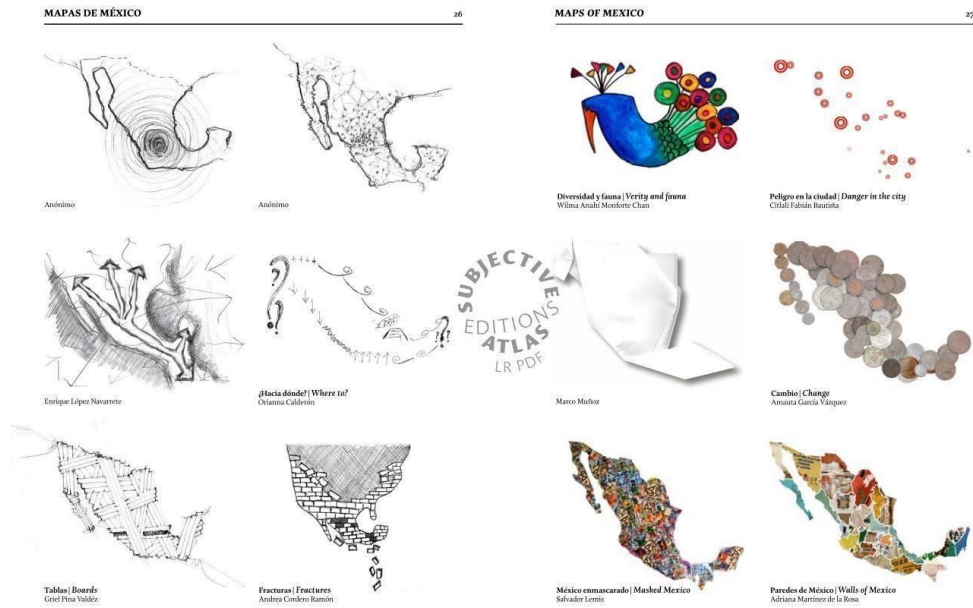
Nesta busca por ampliar o conhecimento sobre como a cartografia é aplicada em diferentes estudos, referenciamos o trabalho desenvolvido por Driesse e De Vet

(2010), que compreende uma série de atlas desenvolvidos em diferentes países. Cada *Atlas Subjetivo*, como são designados, apresenta visões próprias de um grupo de pessoas, ficando subentendido a existência de um atlas objetivo, que ao traçar determinada área geográfica ou uma entidade cultural pode deixar a representação, por vezes, imparcial e apolítica, logo, objetiva. Em função das escolhas delineadas neste estudo, optamos por apresentar como as pesquisadoras realizam a construção do *Atlas do México*. Os atlas são realizados por pessoas variadas: designers, fotógrafos, artistas e outras pessoas sensíveis que vivem no México cujas ideias sugestionam as práticas culturais e preferências próprias. Desde objetos que entendem e consideram como importantes, carregados de sentido, até como expressam o México ou o mexicano. Ao desenvolverem a realização do atlas, percebem que as observações pessoais são menos aleatórias do que pensavam no princípio (DRIESSE; DE VET, 2010). Aparecem as consequências das mudanças políticas, mesmo que de maneira tímida, implícita e não como um objetivo claro e determinado. Assim, os autores apresentam:

Na complexidade encontramos poesia. A beleza é equivalente ao desconforto. Nesta imagem dupla, as reações humanas a encontrado em paridade com desconforto. As reações humanas são refletidas com uma intensidade feroz. (DRIESSE; DE VET, 2010, p. 8).

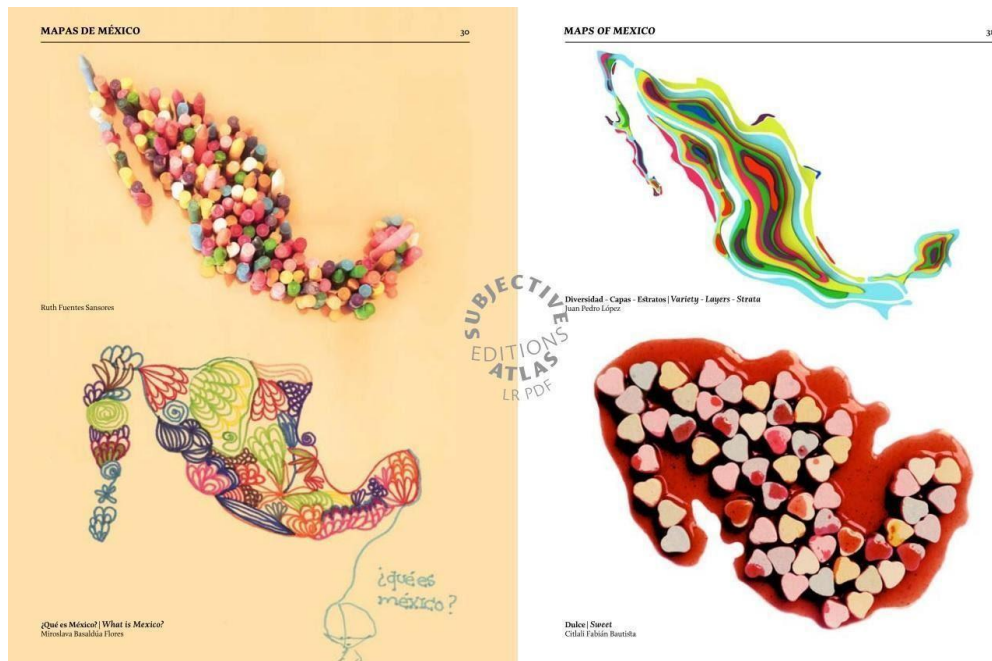
Desta forma, conexões improváveis passam a ser produzidas a partir mapas que expressam elementos que, por vezes, são invisíveis como nas Figuras 3 a 5, ou expressas por inventários visuais nas Figuras 6 a 8.

Figura 3 – Mapa do México A



Fonte: Driesse e De Vet (2010, p. 26-27).

Figura 4 – Mapa do México B



Fonte: Driesse e De Vet (2010, p. 30-31).

Figura 5 – Mapa do México C



Fonte: Driesse e De Vet (2010, p. 32-33).

Figura 6 – Changarros Orullosos



Fonte: Driesse e De Vet (2010, p. 72-73).

Figura 7 – Intimidad Pública



Fonte: Driesse e De Vet (2010, p. 78-79).

Figura 8 – Metro Correspondencias



Fonte: Driesse e De Vet (2010, p. 48-49).

A prática de criação adotada no *Atlas Subjetivo* compreende um workshop, onde os participantes são convidados a criarem o próprio mapa do México. Deste exercício, saíram muitos temas a serem explorados e que se convertem em projeto livre. Na sequência, o exercício foi o de projetar a visão de cada um em uma imagem. Após algumas semanas, um grupo de artistas convidados criaram uma estética dos trabalhos. Assim, o *Atlas Subjetivo* compila as imagens desenvolvidas no workshop inicial, que se converte num caleidoscópio. A contribuição deste tipo de atlas, segundo Driesse e De Vet (2010) é por desenvolver uma a formação da imagem cultural de maneira sensível, criativa, mas, acima de tudo, crítica.

2.4 URBANIDADE E CULTURA URBANA

A urbanidade surge das formas mais variadas de como as pessoas vivem nas cidades urbanas. É pela urbanidade que se desenvolve a noção de civilidade, na qual os cidadãos assumem a condição de conviver em espaços públicos abertos e fechados. Na década de 1960, a noção de vitalidade urbana lançada por Jacobs (2011) discorre sobre os problemas gerados nas cidades americanas que estavam relacionados à falta de demarcação entre espaços públicos e privados, aos parques urbanos segregados, às calçadas problemáticas etc. Logo, Jacobs (2011) opera uma crítica aos espaços que não eram convidativos à circulação das pessoas numa cidade. Uma vez que compreenda que cidades englobam interações interpessoais que ora são favorecidas pela infraestrutura, ora são dificultadas, é possível entender que a urbanidade está imbricada na vitalidade urbana, pois não existe urbanidade sem vitalidade, ou seja, espaços e não espaços para pessoas acabam por não estarem dissociados. A urbanidade revela-se ampla e nutre-se de uma vasta gama de atividades num tipo de infraestrutura, onde as pessoas utilizam determinados dispositivos e interagem nos mais diferentes níveis de intensidade e diversidade. Todas coexistem num mesmo espaço por interações de respeito e cordialidade (JACOBS, 2011).

A urbanidade como civilidade no convívio, estabelecida pela subjetividade das relações associada à configuração do espaço urbano, estimula a noção de vitalidade urbana. É pela experiência com o outro, a integração e o reconhecimento da diversidade que se tensionam as relações e não relações na cidade. A urbanidade também é fruto das idiossincrasias de cada cidade, bem como da projeção de

formas de vida mais ou menos integradas e que ainda incluem segregação e violência (NETTO, 2013).

Sendo a cidade um espaço em que as complexidades se manifestam, trata-se das certezas e incertezas e concebe novas organizações. Reúne o complexus, tecido em conjunto, determina contextos, globaliza, mas ao mesmo tempo reconhece as individualidades, o singular e o concreto. Tudo está interligado: o todo nas partes e as partes no todo, assim é a cidade, que forma uma totalidade. A existência do homem evolui em diferentes níveis e diversos meios, como, por exemplo, na cidade, que possui o próprio espaço, tempo, homens e recursos (MORIN, 2011; SANTOS, 2018).

A cultura urbana compreendida por Canevacci (1997) tem a antropologia no centro e aparece conceituada como prática do pensar, agir e sentir associada ao significado de civilização que reúne a arte, a educação e a formação intelectual. Tudo é considerado cultura dentro de um contexto urbano. A fusão das diferentes formas de vida encontra um campo fértil ao reestruturar as cidades urbanas e estimular uma nova forma de operar e designar poder. É pela comunicação, meio mais inovador e ao mesmo tempo menos explorado nas formas de vida urbanas, que se lida com conflitos, seja pelos pontos de vista, pelas ideias, pelos habitantes, pela produção e pelo consumo. A cultura urbana descreve e interpreta tais territórios para poder transformá-los, pois é a partir dessa nova ordem e nova desordem que nasce dessa comunicação, que surge a transformação.

Potencializar e estabelecer uma crítica para visualizar a passagem do cidadão apenas consumidor para o cidadão atuante numa cidade, como raciocina Mitrašinović (2016), outorga que esse aja na colaboração e no coletivo, mudando a consciência do individual, desde a forma como passa adquirir produtos e serviços e até se relacionar com eles numa esfera mais ampla. Neste exercício há uma tomada de consciência e de empoderamento em assuntos ligados às cidades criativas que operam na diversidade, organismos vivos em constante evolução, nos processos constantes de design, da solidariedade crítica mobilizada por uma auto-organização, que colabora para o desenvolvimento de uma capacidade de participação, inovação e expressão.

Neste ponto do trabalho, talvez seja útil referir uma característica histórica das realidades latino-americanas, qual seja o realismo fantástico ou imaginário, embora não seja uma temática a ser desenvolvida nesta tese. É uma marca da cultura que

se apresenta ora mais acentuada, ora mais atenuada, em diferentes espaços do continente americano e com diferentes desdobramentos.

O realismo fantástico é uma forma de olhar para o mundo apontando características da realidade e trazendo elementos do fantástico, dos sonhos, do folclore, intimamente ligados à imaginação, às crenças e às fés.

As cidades integram um expressivo e grande acervo de cultura e constituem um espaço relevante para pensar algumas realidades como esta corrente artística, pictórica e literária do realismo fantástico, que se caracterizou de maneira forte, originada no século XX, e como resposta latino-americana à literatura fantástica europeia. Despontou na América Latina entre as décadas de 1940 e 1950, tendo seu apogeu nas décadas de 1960 e 1970 como resultado das visões de mundo que conviviam tanto na América hispânica quanto no Brasil.

O realismo produzido na América Latina é caracterizado por elementos do imaginário do continente como: monstros, ideias indígenas e grandes riquezas. Surge para combater e criar uma nova realidade. Os latinos têm uma história acobertada por segredos, descobertas novas, e um passado que mantém uma mística forte. Entre os que se destacam neste período estão autores como o colombiano, Gabriel García Márquez, que trata a alegoria como uma grande metáfora; o poeta, contista e escritor argentino, Jorge Luis Borges; ou ainda do também escritor e argentino, Julio Cortázar, que escreve na fronteira entre o real e o fantástico. No Brasil, a crítica social reflete sobre os governos da era Vargas e sobre a ditadura de 1964. Uma mistura de crítica, superstição, misticismos, entretanto, com humor, diferente do que acontece nos demais países da América Latina. Talentos como Murilo Rubião, José J. Veiga e Dias Gomes expressam o realismo mágico em obras literárias utilizando elementos da natureza, animais, elementos voltados à construção da cidade e da urbanidade. O Brasil passa a ser altamente impactado pela ideia da urbanização e os escritores sentem isso e a necessidade de escrever. Na pintura, o realismo mágico de Frida Kahlo, artista mexicana conhecida por mesclar elementos autobiográficos e extraídos da realidade com elementos mágicos e sobrenaturais.

Nesta direção, despertamos a curiosidade e a perspectiva de explorar teoricamente a riqueza do imaginário expressos pela arte e pela literatura, que se conectam aos conceitos de narrativas, cenários, imaginários e polifonia.

3 PROPOSTA METODOLÓGICA: ORQUESTRAÇÃO DOS MOVIMENTOS

Partimos da visão metodológica de cenário como processo projetual. Para tanto, a metodologia que se propõe agrega a cenários outros processos secundários e complementares, capazes de potencializar a plena exploração de sua capacidade inventiva. Trata-se de uma metodologia em construção para explorar a temática da cidade em suas perspectivas complexa e ecossistêmica, na produção do imaginário e da polifonia que dão consequência às narrativas cenarísticas. Trata-se, portanto, de uma atividade metaprojetual.

Projetar por cenários, cenarizar, corresponde a uma sucessão de escolhas a serem buscadas na cidade como campo de expressão do imaginário e da polifonia. Essa materialização ocorre sob forma de frases sonoras de diferentes naturezas e intensidades, comparável a uma sinfonia que não tem escrita musical previamente articulada, mas que se realiza durante o processo, a partir das conexões que determinados elementos estabelecem, estrategicamente, entre si. A considerar que imaginário e polifonia estão, segundo Canevacci (1997), tanto no objeto como no método, e assim realizam a completude de um processo cenarístico assim compreendido. As estratégias, por óbvio, são relevantes, segundo Manzini e Jégou (2006), Zindato (2016), entre outros, para trabalhar cenários como processos de projeto na ação e no espaço, nos quais o agir projetual do design ensaia estratégias de produção cenarística. Esses elementos manifestados pelas percepções das pessoas podem ser captados, portanto, são passíveis de expressão.

A cartografia foi utilizada como técnica para a coleta das informações sobre as percepções dos sujeitos cartógrafos. A forma de estímulo e registro está inspirada nas metodologias de Canclini (1997), que usa a imagem (ou a visualidade) estática, presente na fotografia. Neste estudo, a proposta é avançar valendo-se das imagens em movimento, ou seja, assumem-se também os registros por vídeos de Silva (2011), que contribuem com um dos cinco procedimentos metodológicos apresentados nos seus estudos. Ao operar com fotografias e vídeos produzidos a partir de imagens emblemáticas captadas nas cidades por meio dos diversos acontecimentos urbanos, das imagens produzidas pela mídia e das imagens oficiais das cidades, indica-se essa perspectiva do acontecimento urbano para compreender que, nesta tese, a cartografia é trabalhada como trajetória urbana, no contexto urbano, mais especificamente, no centro histórico. Dessa forma, por propor um

trajeto livre para os sujeitos cartógrafos nos limites do Centro Histórico da cidade de Porto Alegre, inspira-se em Canclini e Silva. Antes de prosseguir, é preciso retomar o conceito de cartografia.

O cartógrafo tem como prática "[...] dar língua para os afetos que pedem passagem" (ROLNIK, 2016, p. 23). Diante de um percurso, a prática do cartógrafo é instigada por se deparar ou encontrar que matérias de expressão, quando miscigenadas com outras, venham a formar novas composições de linguagem favorecendo a passagem das intensidades que percorrem um corpo no encontro com os corpos que pretende entender (ROLNIK, 2016).

A prática cartográfica proporciona operar na dimensão das emoções e dos desejos, no âmbito do sensível. Em seus estudos em comunicação e design, Bentz elabora acerca do conceito de cartografia pelo sensível, ao qual se refere "[...] como um processo operado pela sensibilidade, no sentido de responder ao desafio de trabalhar representações, intensidades e fluxos socioculturais, compreendidos como motores da criação de sentido" (BENTZ, 2022, p. 1). Assim, tal prática cartográfica passa por fazer percursos, roteiros, evocações e registros que exploram e manifestam o desejo, pelas emoções, pelo prazer, pelas lembranças e pelas memórias. Por essa perspectiva, cartografar é desenhar memórias afetivas, das lembranças coletivas, tudo aquilo que nos emociona e nos motiva. Ou seja, dar voz aos afetos.

O substrato de observação selecionado para esta pesquisa é o ecossistema cidade, a cidade de Porto Alegre no perímetro do Centro Histórico, como já se disse acima. "Por que cidades?" e "Por que cartografia?" são as perguntas que se fazem.

De acordo com Jacobs (2011), as cidades são vivas, são um espaço configurado que se vai construindo enquanto se planeja, cria, compreende e comunica o que se pensa e se quer para si. São elas mesmas que dispõem da própria semente para a reconstrução e, se a semente é latente, há energia concentrada nela própria para motivar resoluções. Tais considerações tornam relevantes os espaços nas cidades nos quais as pessoas possam viver a rua, as avenidas, os parques e os espaços culturais e de convivência. As pessoas são as cidades e as cidades são as pessoas (SANTOS, 2018).

A cidade e as pessoas dialogam para dizer como as pessoas vivem e se apropriam dos espaços urbanos, como a territorialidade vai-se desenhando. Apresenta-se como campo fértil para suscitar experiências sensíveis, para estimular

a imaginação e para expressar significados simbólicos. A abertura para inúmeras narrativas, desenhadas por diferentes linguagens são promessas para uma experimentação, para um exercício projetual empírico e qualitativo como o desta Tese.

A escolha da cidade de Porto Alegre, capital do Rio Grande do Sul, Brasil, país localizado na América Latina, foi motivada também pela percepção de que no Centro Histórico dela há vestígios do realismo fantástico ou mágico, presente na cultura das cidades latino-americanas, que podem ser explorados, e pela proximidade que seus moradores têm com as práticas culturais que se pretende acessar.

E quais os locais que o sujeito cartógrafo irá percorrer? Pensamos que o centro histórico de uma cidade se caracteriza, de maneira geral, como a região mais antiga e que, aos poucos, foi-se transformando em centro da cidade dita contemporânea, reunindo o desenvolvimento urbano e o espaço de registro de uma dada efervescência cultural. É percebido, também, por ser uma área de conquistas de independência e emancipação de determinada cidade, como um lugar de riqueza histórico-cultural que chama a atenção tanto de habitantes, quanto de turistas, por reunir informações variadas sobre a cidade. Designamos o Centro Histórico da cidade de Porto Alegre como ponto de partida para os sujeitos cartógrafos realizarem seu percurso cartográfico. De acordo com o mapa oficial da secretaria municipal do Meio Ambiente, Urbanismo e Sustentabilidade (SMAMUS), disponível no site da Prefeitura Municipal da Cidade de Porto Alegre (PMPA), localizamos a título de referência para quem nos lê, esse território.

O tracejado vermelho circunscreve o Centro Histórico a partir das seguintes orientações: ponto inicial e final do Centro Histórico de Porto Alegre, como ilustra a Figura 9, se dá no encontro das avenidas Loureiro da Silva com Presidente João Goulart, seguindo por uma linha imaginária em direção à orla do Lago Guaíba. À beira da orla do Lago Guaíba segue na direção da Ponta do Gasômetro rumo ao Cais Mauá, que faz limite com o Cais Marcílio Dias. A partir deste ponto é traçada uma linha imaginária até alcançar a Avenida da Legalidade e da Democracia, quando encontra o Largo Vespasiano Júlio Veppo. Segue em direção ao Complexo Viário Conceição e da Rua da Conceição. Alcança a Rua Sarmiento Leite em direção à Rua Engenheiro Luiz Englert, que se conecta à Avenida Loureiro da Silva, quando, por fim, chega à Avenida Presidente João Goulart, ponto inicial. O Centro Histórico é considerado um bairro da capital gaúcha e faz limite com os bairros Cidade Baixa, Farroupilha, Bom Fim, Independência, Floresta e Praia de Belas (2023a).

Figura 9 – Localização Centro Histórico de Porto Alegre



Fonte: Porto Alegre (2023).

Do mesmo modo como o centro histórico abarca importantes características da cidade, outro ponto que é relevante no contexto de cidades são os mercados públicos que, não necessariamente, estão situados no mesmo local onde estão localizadas as casas do poder de uma cidade, mas em um perímetro bem próximo, chamando a atenção pelo fluxo de pessoas oriundas de diversos lugares que por ali circulam.

E por que o mercado público como ponto de referência de chegada? Porque os mercados trazem intrinsecamente um referencial da cultura local, do artesanato, da gastronomia, das práticas de consumo local e global e do encontro entre pessoas diversas. Também ponto de referência turística, revela-se como um lugar culturalmente importante, um lugar vivaz, alegre, repleto de vozes, repleto de vozes diferentes. Além disso, mantém vivas as tradições e as crenças com base em histórias reais ou imaginárias da cidade. Nesse sentido, consideramos esse o lugar ideal de expressão da polifonia e do imaginário que buscamos revelar.

O material empírico foi constituído pelos registros das trajetórias percorridas e escolhidas pelos sujeitos cartógrafos que nelas manifestaram sua subjetividade de percepção da cidade. No início desta pesquisa, intuímos que elas seriam projeções fantasiosas e imaginárias, evocadas durante o percurso. Seria um retrato atual da cidade correspondente às percepções que cada um dos sujeitos evocaria em sua trajetória própria. Os sujeitos cartógrafos foram convidados a fazer o roteiro que desejassem dentro de um trajeto combinado pelo ponto de partida e de chegada. Ao utilizar a técnica cartográfica, no lócus da cidade, operamos num sistema aberto que permite circular entre o restrito e o ampliado, um não marcado que favorece a expressão do desejo de um corpo vibrátil, o dos cartógrafos. A proposta era obtermos percepções através da memória, da referência afetiva, e da imaginação dos sujeitos cartógrafos, registrados pela sobreposição de diferentes vozes, ou seja, pela polifonia. Essas múltiplas vozes corresponderam às múltiplas cidades que nasceram do imaginário dos sujeitos cartógrafos.

Em síntese, esta é uma pesquisa qualitativa e exploratória, o objeto é a cidade de Porto Alegre e o principal processo é a cartografia. Trabalha com pesquisa bibliográfica e documental e com experiência de campo.

Apresentamos, na sequência, os movimentos que constituem o desdobramento da metodologia capitaneada pela cartografia. Antes, entretanto, apresentaremos os sujeitos cartógrafos que foram seus principais atores, para, só então, desenhar os movimentos metodológicos.

3.1 OS PROCESSOS CARTOGRÁFICOS

Cartografar é representar simbolicamente aquilo que o contexto percorrido pelos sujeitos mapeia, num mapa não geográfico, mas num mapa de memórias pessoais, de afetividades, de sensibilidades, de configuração, de como se viveu e vive aquela história que está sendo narrada. A cartografia fala das histórias das pessoas, das narrativas criadas por elas.

O processo metodológico começa a se desenhar pela seleção dos sujeitos cartógrafos que foram convidados a participar desta pesquisa, para cartografar o Centro Histórico da cidade de Porto Alegre rumo ao Mercado Público. O critério definido para a constituição dos sujeitos cartógrafos apenas estabeleceu que os cartógrafos tivessem nas suas atividades profissionais diárias envolvimento com

criatividade e imaginação, ou seja, cuja criatividade e competência imaginativa era mais exigida em suas práticas diárias, tal como ocorre com criativos e artistas que trazem nas suas rotinas já o contato com experimentações e produções dessa natureza. Por exemplo, pessoas de segmentos como música, escultura, pintura, cinema, design, arquitetura; pessoas relacionadas ao segmento da moda como estilistas e produtores; especialistas em cidades; pessoas que trabalham com escrita criativa, ou seja, pessoas que tenham acentuada sensorialidade em relação às cidades. Foram feitos 25 contatos com possíveis sujeitos cartógrafos. Desse universo, 6 aceitaram desenvolver a proposta de pesquisa (Apêndice A).

A proposta era a de selecionar sujeitos que pudessem expor e expressar tudo o que lhes ocorresse no fluxo do percurso cartográfico, desde emoções, memórias, percepções, lembranças, desafios que surgissem, tudo o que o imaginário lhes trouxesse em relação à cidade onde residem. E que viessem a optar pelo próprio percurso, apresentando suas escolhas por meio de registros realizados por fotografias, imagens em movimento (vídeos ou audiovisuais), áudios, textos, ou outro tipo de recurso pelo qual o sujeito cartógrafo optasse, como, por exemplo, desenhos, ilustrações e colagem. A quantidade de registros e o tipo de registros realizados no percurso foi de livre escolha, e tanto fotos quanto vídeos e áudios feitos via dispositivo de celular foram acolhidos. Importante ressaltar que os áudios apenas foram usados como recursos para a composição das narrativas. As ferramentas escolhidas foram o dispositivo celular para registro e o WhatsApp, para a comunicação dos sujeitos cartógrafos com a pesquisadora e para o envio de todo o material coletado no percurso pelos sujeitos.

Pela cartografia, foi possível inferir como os sujeitos cartógrafos vivem a cidade a partir das emoções, memórias, percepções e desafios enfrentados diariamente; e identificar os elementos que dissessem como percorreram o Centro Histórico, registrando todo o sentir e o pensar. Os áudios objetivaram apenas contar a história vivida ao longo do percurso. Alertamos, apenas, que os áudios não deveriam ser usados para justificar as escolhas dos sujeitos cartógrafos, mas para captar sonoridades que fossem relevantes para os registros, ou para revelar algum acontecimento experimentado por eles. Ao fim das jornadas cartográficas dos sujeitos cartógrafos, acolhemos todos os tipos de registros realizados no percurso como: anotações, fotos, vídeos, áudios, uma vez que é parte relevante na técnica cartográfica.

Como motivação para a coleta e para melhor compreensão de como foi planejada essa atividade de pesquisa, apresentamos uma carta-convite, Figura 10, através da qual foi feito o convite para participarem da experiência.

Figura 10 – Carta-convite sujeitos cartógrafos

Convite à participação de pesquisa

É com satisfação que eu, Ana Paula Silveira dos Santos, pesquisadora doutoranda do PPG Design Unisinos – Campus Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil, realizo este segundo contato para dar sequência ao convite realizado, previamente, para fazer parte da pesquisa “Cenários como processo projetual”, iniciada em 2018 e que tem o apoio da CAPES.

Nesta experiência, você será um dos sujeitos cartógrafos que irá expor e expressar tudo o que lhe ocorrer no fluxo do percurso cartográfico, desde emoções, memórias, percepções, lembranças, desafios que surgirem, até tudo o que seu imaginário lhe trouxer em relação à cidade onde reside.

A ideia é que você, sujeito cartógrafo, escolha seu próprio percurso, cujo registro poderá ser feito por: **fotografias, imagens em movimento (vídeos ou audiovisuais), áudios, textos ou outro tipo de recurso que preferir, como por exemplo: desenhos, ilustrações e colagem.** A quantidade de registros que quiser realizar em seu percurso é livre. Sugere-se que todos os registros tanto de fotos, quanto de vídeo e áudio, sejam feitos via celular, uma vez que todo o material resultante da sua cartografia deverá ser enviado via WhatsApp para a pesquisadora.

O local escolhido é a cidade de Porto Alegre e o contexto urbano a ser percorrido está demarcado pelo Centro Histórico. O **ponto de partida** para essa experiência cartográfica será aquele que considerar o mais relevante no contexto indicado e o ponto de chegada é o **Mercado Público.**

Espera-se obter de você, sujeito cartógrafo, registros de como vive a cidade a partir das emoções, memórias, percepções e desafios enfrentados diariamente, ou seja, elementos que narrem **como você percorre o Centro Histórico e desenvolve a sua própria trajetória.** Tudo o que você sentir, pensar e registrar será de grande valor para esta pesquisa. Para os que concordarem, disponibilizo o link de aceite.

Um grande abraço.
Ana Paula Silveira

anapsilveira@edu.unisinos.br; nicapaulasantos@gmail.com
Mestra em Design pelo Programa de Pós-Graduação em Design - Unisinos
Pesquisadora e Doutoranda do PPG em Design - Unisinos
Universidade do Vale do Rio dos Sinos – Unisinos

Fonte: Elaborada pela autora (2021).

3.2 MOVIMENTOS CARTOGRÁFICOS

Ao pensarmos nos movimentos cartográficos recorreremos à metáfora da sinfonia, cuja origem da palavra em grego remete à ideia de todos os sons juntos, à harmonia de sons, ao concerto de várias vozes. Ainda que haja solos ou duos ao longo da obra musical, a nossa sinfonia não coloca em evidência uma única voz. Pelo contrário, buscamos a orquestração das múltiplas vozes. Se pela harmonia compreendemos com a arte de combinar os sons e intervalos, produzidos por notas e acordes tocados de forma simultânea, e agradáveis aos nossos ouvidos, ao que os gregos antigos denominavam de harmonia perfeita, e a melodia como a articulação sucessiva de sons, na nossa sinfonia orquestramos nossos movimentos de maneira que eles explorem também as tensões dissonantes talvez de uma não harmonia perfeita, privilegiando também os ruídos, os barulhos e os tinidos.

Os movimentos cartográficos são percorridos pelo Movimento 1: cartografias dos sujeitos cartógrafo, que apresenta como foram sistematizados os dados oriundos dos percursos cartográficos dos sujeitos; pelo Movimento 2:

metaprojetando as cartografias do Movimento 1, que pelo processo colaborativo e cocriativo dos designers especialistas pratica a metaprojetualidade com base nas cartografias; e pelo Movimento 3: orquestração metaprojetual das vozes cartográficas, quando exploramos metaprojetualmente as potencialidades dissonantes do Movimento 2. Os elementos de cunho teórico no campo do design estratégico, cenários e metaprojeto, a cartografia, polifonia e imaginário abordados e discutidos neste paradigma compõem e dão suporte para essa metodologia.

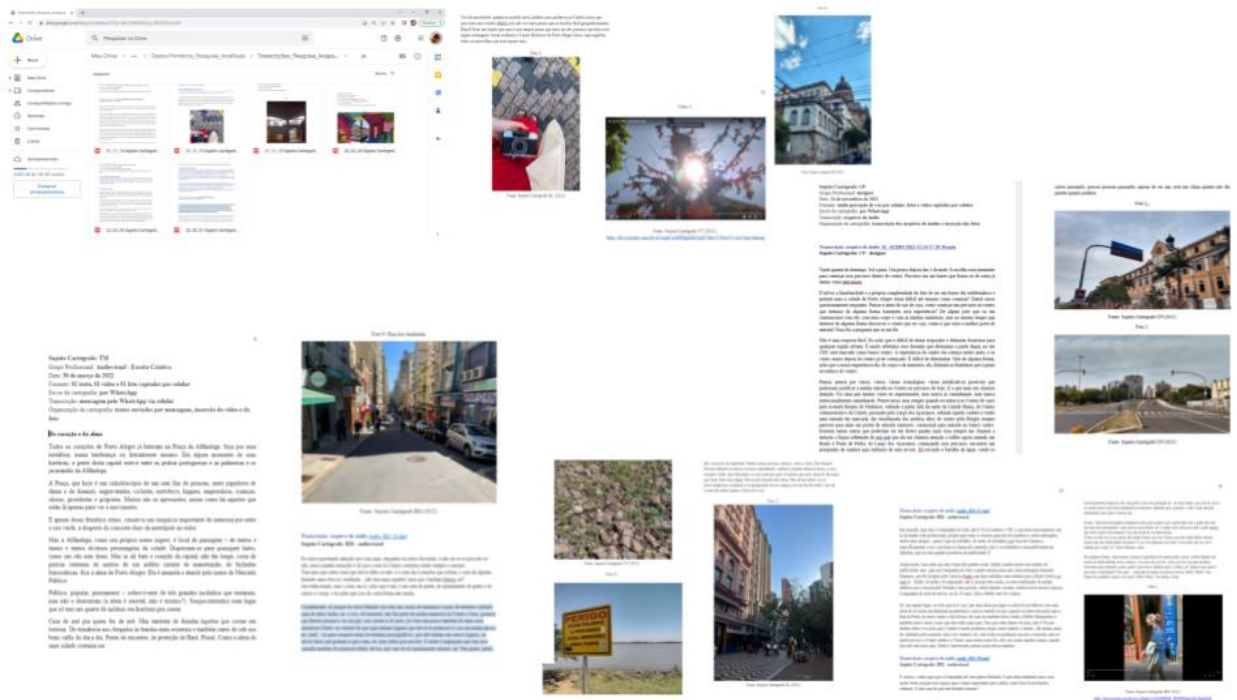
Para narrar o percurso metodológico, damos ênfase aos movimentos que entendemos ser tão importantes quanto os intervalos, as pausas. E como tratar os intervalos nesse texto? Por se tratar de uma tese, decidimos também dar voz aos raciocínios e elucubrações, às inquietações e aos pensamentos em voz alta da autora explorando essas pausas também no método. Diante de tal decisão, percebemos que não existe estilo definido pela norma técnica da ABNT (Associação Brasileira de Normas Técnicas) para apresentarmos os intervalos. Por esse motivo, optamos por trazer no subcapítulo 3.2, Movimentos Cartográficos, e mais adiante no Capítulo 4, uma tipografia gráfica para identificar essas pausas denominadas, então, de interlúdio, sendo sinalizadas em negrito, recuo de 1,25 cm, cujas elucubrações estão na sequência expressas por um texto escrito todo em minúsculo e itálico, fonte Arial 12, espaçamento entre linhas 1,15, centralizado. Caracteriza-se, dessa forma, os pensamentos em voz alta da autora quando se faz pensar este momento de transição na orquestração dos movimentos.

3.2.1 Movimento 1: cartografias dos sujeitos cartógrafos

Os sujeitos cartógrafos retornaram dos seus percursos com materiais diversos, que foram enviados pelo WhatsApp, não os apresentando em um formato único. Cada um enviou à sua maneira e como foi melhor para si. Evidenciamos diferentes formatos, desde os sujeitos cartógrafos que optaram apenas por enviar uma sequência de fotos e um vídeo, até outros que escolheram textos escritos e fotos, e, ainda, os que decidiram enviar fotos, vídeos e áudios narrando todo o percurso. De posse desse material e para que pudéssemos continuar no desenvolvimento da pesquisa, reunimos as cartografias entendendo que era pertinente preservar a sua forma de origem, pois, afinal, estamos trabalhando com a cartografia como fonte de dados. Assim, decidimos editar as cartografias na

condição como foram enviadas, apenas transcrevendo os áudios. Estruturamos o material resultante da atividade cartográfica dos seis sujeitos cartógrafos em arquivos no formato word, armazenado em PDF¹. A seguir, mostramos algumas dessas cartografias, Figura 11, para que o leitor possa visualizar como se constituiu essa fonte de dados.

Figura 11 – Organização das cartografias dos sujeitos cartógrafos



Fonte: Elaborada pela autora (2021).

A partir das cartografias dos sujeitos cartógrafos estabelecemos um conceito de registro que organiza o material, no qual a situação informacional foi expressa pela linguagem com que os sujeitos cartógrafos registraram suas memórias afetivas. Ou seja, não foram relacionadas nem pelo conteúdo nem pela expressão, apenas pela tipologia do registro, definido da seguinte forma: a) verbal e visual são autônomos e estão em equilíbrio, nenhum depende do outro; b) verbal como explicação do visual/verbal (ora como explicação da imagem ora como explicação

¹ Nota explicativa da autora referente à criação dessa organização inicial das cartografias: a sequência de PDFs que contém os dados primários de pesquisa, está armazenada numa pasta no Google Drive da autora. Ao todo são 6 arquivos no formato PDF com aproximadamente 140 páginas. Este material é de cunho pessoal da pesquisadora, visto que as produções dos sujeitos cartógrafos estão autorizadas somente para uso dentro desta pesquisa, servindo de ponto base para o Movimento 1, que faz parte da construção desta metodologia.

pela própria palavra) e a imagem não está em equilíbrio; e c) apenas visual por fotografia e vídeo, conforme a Figura 12.

Figura 12 – Sistematização dos registros dos sujeitos cartógrafos

TIPOS DE REGISTROS	ATORES		
	Sujeitos Cartógrafos Registro A	Sujeitos Cartógrafos Registro B	Sujeitos Cartógrafos Registro C
Conceito de registro que organiza o material - situação informacional é expressa pela linguagem que os sujeitos cartógrafos registraram suas memórias afetivas. Não é pelo conteúdo e nem pela expressão.	verbal e visual são autônomos e estão em equilíbrio, nenhum depende do outro	verbal como explicação do visual/verbal como explicação da imagem/palavra e imagem não estão em equilíbrio	apenas visual
TIPOLOGIAS	Tipologia A verbal e visual autônomos	Tipologia B verbal explica visual/verbal	Tipologia C visual

Fonte: Elaborada pela autora (2022).

Às tipologias criadas para caracterizar os registros denominamos de tipologia A, tipologia B e tipologia C, ilustradas nas Figuras 13, 14 e 15. As tipologias nos auxiliaram na preparação de como apresentar os dados no próximo movimento.

Figura 13 – Cartografia dos sujeitos cartógrafos: BM e CP, Tipologia A

Foto 9: Rua dos Andradas



Fonte: Sujeito Cartógrafo BM (2022)

Transcrição: arquivo de áudio [Audio_BM_10.m4a](#)
Sujeito Cartógrafo: BM - audiovisual

Eu estava prestando atenção nos sons aqui, enquanto eu estou descendo, e não sei se se procede ou não, mas a minha sensação é de que o som do Centro continua sendo sempre o mesmo.
Tem uma que outra coisa que talvez falte ou não, é o som das Lotações que sobem, o som de alguém fazendo uma obra ou vendendo... não tem mais aquelas casas que vendiam loteria, né? Isso tinha muito, mas o som, em si, acho que é um, é um som de gente, de ajustamento de gente e de carros e coisas, e eu acho que isso de certa forma não muda.

Casualmente, só porque eu estou filando isso tem um casal de meninas e casais de meninos subindo aqui de mãos dadas, né, e isso, obviamente, não faz parte da minha memória do Centro e bem, gostaria que fosse porque é, eu sou gay, sou casado a 26 anos, já e tem um pouco também de uma coisa sexual no Centro, no sentido de que aqui tinham lugares que talvez tu pudesse ir, isso na minha época, né, onde... ou para comprar umas revistinhas pornográficas, que não tinham em outros lugares, ou talvez bares que podiam ir gay sem, né, sem sofrer preconceito. E então é engraçado que tem essa camada também de permissividade, talvez, que vem do do ajustamento mesmo, né. Tem gente, gente, gente e há de ter todo tipo de gente, né, e isso na verdade, eu acho, acho ótimo, mas nunca tinha, talvez, pensado desse modo assim.

Transcrição: arquivo de áudio [01_AUDIO-2021-11-14-17-29-30.m4a](#)
Sujeito Cartógrafo: CP - designer

Tarde quente de domingo. Sol a pino. Um pouco depois das 2 da tarde. E escolho esse momento para começar esse percurso dentro do centro. Percurso em um bairro que forma ou de outra já tantas vezes percursei.

E talvez a familiaridade e a própria complexidade do fato de ser um bairro tão emblemático e potente para a cidade de Porto Alegre torna difícil até mesmo como começar? Entrei nesse questionamento enquanto. Pensava antes de sair de casa, como começar um percurso no centro que tentasse de alguma forma transmitir essa experiência? De algum jeito que eu me comunicasse com ele, com meu corpo e com as minhas memórias, mas ao mesmo tempo que tentasse de alguma forma descrever o centro que eu vejo, como é que seria a melhor porta de entrada? Essa foi a pergunta que eu me fiz.

Não é uma resposta fácil. Eu acho que é difícil de tentar responder e delimitar fronteiras para qualquer região urbana. É muito arbitrário esse desenho que determina a partir daqui, no teu CEP, está marcado como bairro centro. A experiência do centro ela começa muito antes, e às vezes, muito depois do centro já ter começado. É difícil de determinar. Mas de alguma forma, acho que a nossa experiência ela, de corpo e de memória, ela, delimita as fronteiras que a gente reconhece do centro.

Pensei, pensei por vários, vários, várias cronologias, várias justificativas possíveis que pudessem justificar a minha entrada no Centro no percurso de hoje. E a que mais me chamou atenção. Foi uma que muitas vezes eu experimentei, mas nunca já caminhando, mas nunca intencionalmente caminhando. Pensei nisso, mas sempre quando eu entrava no Centro de carro pela avenida Borges de Medeiros, subindo a partir dali da saída da Cidade Baixa, do Centro Administrativo da Cidade, passando pelo Largo dos Açorianos, subindo aquele viaduto e vendo uma entrada tão marcada, tão emoldurada dos prédios altos do centro pela Borges sempre pareceu para mim um portal de entrada suntuoso, cerimonial para entrada no bairro centro. Existem tantas outras que poderiam ser tão fortes quanto mais essa sempre me chamou a atenção e fiquei refletindo do porquê que ela me chamou atenção e reflito agora sentado em frente à Ponte de Pedra, do Largo dos Açorianos, começando esse percurso, encontrei um pouquinho de sombra aqui embaixo de uma árvore. Tô ouvindo o barulho da água, vendo os

Foto 17:



Fonte: Sujeito Cartógrafo BM (2022)

Transcrição: arquivo de áudio [Audio_BM_18.mp4](#)
Sujeito Cartógrafo: BM - audiovisual

Tô caminhando aqui pelo que era, bem, pelo que era uma área que não se caminhava, antigamente, porque era a parte de baixo da escadaria e isso aqui é tudo novidade e o pior horrórico atesta isso. E tem restaurantes, eu acho que a não as mesmas coisas, mas tem uma incrível, parece um incrível esforço de transformar os lugares em lugares genéricos.

Não que houvesse um incrível esforço de transformar eles em lugares com personalidade, antigamente, mas acho que era uma... era um fruto, e um brinde, vamos dizer assim, dos materiais da época, do tipo de construção que se fazia. E aí agora a gente é tudo, parece um grande Zaffari, assim, uma coisa meio com cara de coisa nenhuma.

Foto 15:



Fonte: Sujeito Cartógrafo CP (2021)

Escolhi subir pela esquerda do viaduto, porque tinha 2 lados que eu poderia ter escolhido para subir, escolhi o da esquerda porque era o que fazia mais sombra, menos sol, e tinha menos gente, né? Apesar de ter gente também. Achei engraçada, engraçado essa negociação que a gente faz com os percursos para tentar encontrar um lugar que seja mais confortável, mais seguro. A gente está constantemente atento. Atravessando a rua agora é sempre é não ficar parado muito no mesmo lugar para tentar evitar chamar atenção, mas inevitavelmente chamando atenção. É engraçada essa sensação.

Fonte: Elaborada pela autora (2022).

Figura 14 – Cartografias dos sujeitos cartógrafos: GL e TM, Tipologia B

Do coração e da alma

Todos os corações de Porto Alegre já bateram na Praça da Alfândega. Seja por uma metáfora, numa lembrança ou literalmente mesmo. Em algum momento de suas histórias, a gente desta capital esteve entre as pedras portuguesas e as palmeiras e os jacarandás da Alfândega.

A Praça, que hoje é um caleidoscópio de um sem fim de pessoas, entre jogadores de dama e de dominó, engravatados, ciclistas, motoboys, hippies, empresários, crianças, idosos, prostitutas e golpistas. Muitos são os apressados, assim como há aqueles que estão lá apenas para ver o movimento.

E apesar desse frenético ritmo, conserva um resquício importante de natureza por entre o seu verde, a despeito do concreto duro da metrópole ao redor.

Mas a Alfândega, como seu próprio nome sugere, é local de passagem – de tantos e tantos e tantos diversos personagens da cidade. Dispersam-se para quaisquer lados, como um cão sem dono. Mas se ali bate o coração da capital, não tão longe, coisa de poucas centenas de metros de um asfalto carente de manutenção, de fachadas burocráticas, fica a alma de Porto Alegre. Ela é amarela e atende pelo nome de Mercado Público.

Público, popular, permanente – sobrevivente de três grandes incêndios que tentaram, mas não o destruíram (a alma é imortal, não é mesmo?). Sesquicentenário num lugar que só tem um quarto de milênio em histórias pra contar.

Casa de axé pra quem for de axé. Mas também de fezinha àqueles que creem em loterias. De temakeria aos chegados às bandas mais orientais e também canto de ode aos bons cafés do dia a dia. Ponto de encontro, de proteção do Bará. Plural. Como a alma de uma cidade costuma ser.

Video 1: Frame



Fonte: Sujeito Cartógrafo TM (2022).
https://drive.google.com/file/d/1M49GREQxv45e5im2WREtN_7os-XQz8W/view?usp=sharing

Esse vídeo me chamou a atenção em razão ao coração. Em meio à toda murruca do centro, concreto e tudo mais, ouve-se e se vê a natureza

Foto 1:

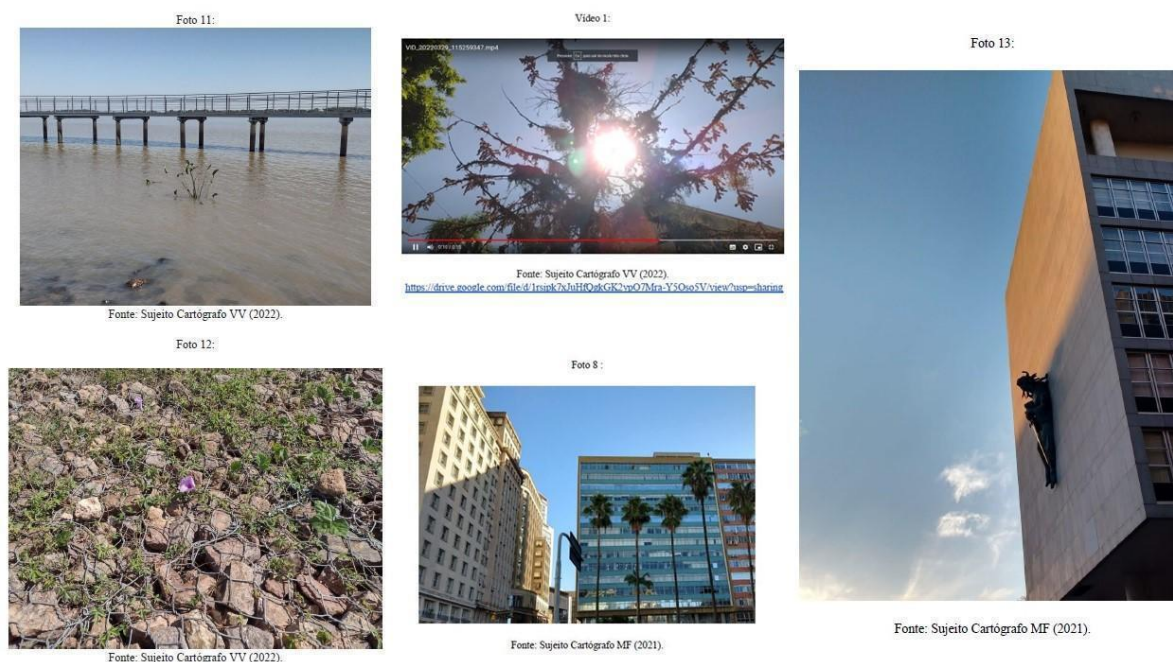


Fonte: Sujeito Cartógrafo TM (2022).

Fiz essa foto também. Mas ainda estava navegando em outra construção de narrativa. Dá pra usar, se quiser.

Fonte: Elaborada pela autora (2022).

Figura 15 – Cartografias dos sujeitos cartógrafos: MF e VV, Tipologia C



Fonte: Elaborada pela autora (2022).

Alicerçados por essa fonte de dados cartográficos, damos sequência ao segundo movimento.

- interlúdio cartográfico: sentimento da pesquisadora pelas cartografias

vislumbro o processo da seguinte forma: os sujeitos cartógrafos com suas cartografias; os designers especialistas que ensinam um processo de cenarização sobre essas cartografias, a cartografia das cartografias, que desenvolvem assim um processo sucessivo pela colaboração e cocriação sobre o qual, no desenrolar da pesquisa, opero a partir das descobertas (dos resultados).

3.2.2 Movimento 2: metaprojetando as cartografias do movimento 1

No design estratégico, o workshop é reconhecido como uma prática projetual aplicada capaz de desenvolver a projetualidade com a presença colaborativa e cocriativa dos sujeitos. Esses sujeitos carregam consigo um substrato cultural e competências diversas. Pela perspectiva da prática projetual, a criação de cenários possíveis ou desejáveis revela-se como parte de um processo potencializador de factíveis transformações em dados ecossistemas. Por este prisma, as temáticas

cenários e cidades englobam as ideias de colaboração, compartilhamento, rede e inovação social e cultural, relevantes nesse fazer projetual.

Como parte do Movimento 2, o de metaprojetar, propusemos a realização de dois workshops presenciais. Esses aconteceram em momentos distintos, ambos no período do mês de julho de 2022, reunindo um total de 10 designers especialistas. Os workshops foram denominados: **WS Proposição de Narrativa: a arte de cenarizar**, e deste ponto em diante, passaremos a nos referir aos workshops apenas como: **WS 1** e **WS 2**. Nesta pesquisa, compreendemos os atores designers especialistas como aqueles que têm mestrado e doutorado, ou que estão em processo de formação em nível de pós-graduação. Um grupo foi composto por 6 designers especialistas, WS 1, e outro por 4 designers especialistas, WS 2, os quais projetaram por cenários, sensibilizados pelas cartografias já produzidas no Centro Histórico da cidade de Porto Alegre, a que tiveram acesso.

Eles receberam os estímulos pela produção das cartografias que estão configuradas pelos processos metodológicos já indicados, esses orientados, como se disse, pela imaginação e pela polifonia, portanto por estímulos resultantes do aparato teórico-conceitual desta pesquisa. O objetivo nessa prática de projetar por cenários é incentivar a produção de narrativas inovadoras socio culturalmente para a cidade, nos termos aqui propostos. Como não há um objetivo a priori, supomos que, pelas cartografias e pelos desdobramentos de análise metaprojetual, a expressão na cidade imaginada e polifônica fosse atualizada pela urbanidade e convivialidade. Ao apresentar as cartografias para os designers especialistas projetarem por cenários, cenarizar, criamos, indiretamente, um espaço de compartilhamento de ideias e de expressões do imaginário e da polifonia que foram substrato do agir projetual. Portanto, enfatizamos que o Movimento 1 é a cartografia dos sujeitos cartógrafos, e o Movimento 2 é ato de metaprojetar as cartografias do Movimento 1. Em consequência, os resultados do workshop foram narrativas com essas marcas de sentido.

3.2.2.1 Por designers especialistas

Para a prática de workshop presencial (WS 1 e WS 2), a partir da organização dos registros das cartografias dos sujeitos cartógrafos levados em consideração pelas tipologias: A, B e C, já mencionadas, tanto os designers especialistas do WS 1 quanto do WS 2 receberam um conjunto com cada uma delas impressas para que

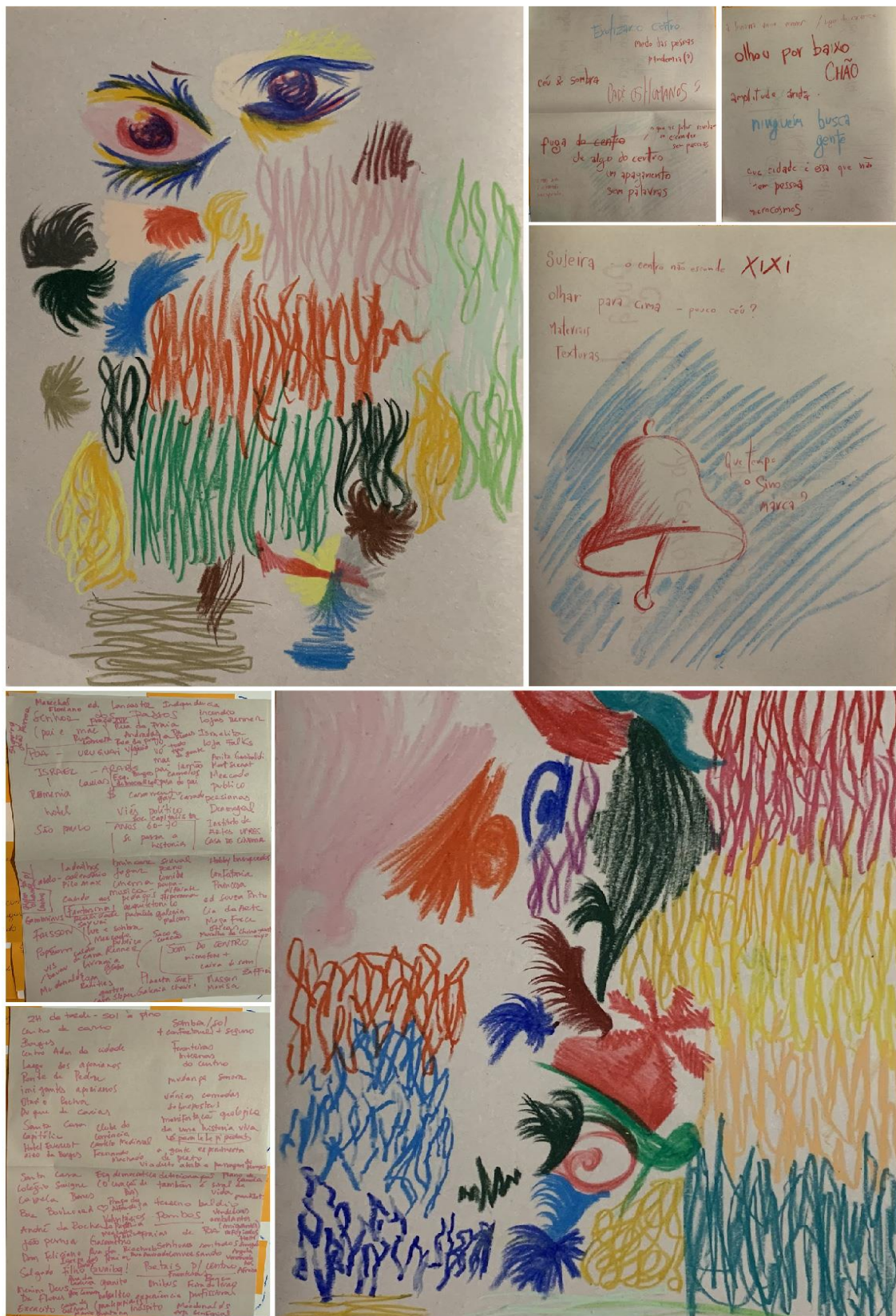
pudessem manuseá-las, conforme o entendimento de cada coletivo. Somado a isso, disponibilizamos aos designers especialistas, durante as duas atividades metaprojetuais, a projeção das fotos e dos vídeos elaborados pelos sujeitos cartógrafos, bem como o contato com a versão das tipologias em formato digital, em pdf, para metaprojetarem.

Os designers especialistas dos WS 1 e WS 2, portanto, operaram com base nos materiais disponibilizados, sendo esse o início da prática: a sensibilização pelas tipologias A, B e C, impressas e on-line, e contato via projeção das fotos e vídeos. Sensibilizados por esse conhecimento inicial, apresentamos como estímulo a questão: Cartografias são o ponto de partida para propor inovação sociocultural em relação à cidade. Que projeto é possível criar para potencializar as experiências e rotas, com o objetivo de incentivar uma inovação sociocultural no Centro Histórico da cidade de Porto Alegre?

Para sua consecução, previmos os ciclos de sensibilização, pelos processos já anteriormente descritos; de discussão, para a construção das narrativas resultantes desse diálogo sociocultural coletivo; e de proposição de narrativas, espaço potencializador de expressão de realidades possíveis e desejadas, a fim de reconhecer a dualidade do ser humano na operação do sensível e do inteligível, do prático e do imaginário. A natureza dos processos aqui explicitados pode ser também caracterizada como prática de colaboração e cocriação pelo viés do design, que por meio de uma conversa dialógica de atores distintos, neste caso os designers especialistas, são capazes de escutar uns aos outros, mudar de ideia no meio do processo e construir e criar em conjunto. Em termos de expectativa de resultados, esperávamos que fosse criada pelo menos uma narrativa. Os sujeitos, designers especialistas, escolheram por consenso a qualidade e a quantidade de entregas.

Apresentamos o processo metaprojetual elaborado no WS 1 e no WS 2, com base nas visualidades produzidas pelos coletivos dos designers especialistas, durante as discussões desse processo de cenarização, como ilustram as Figuras 16 e 17.

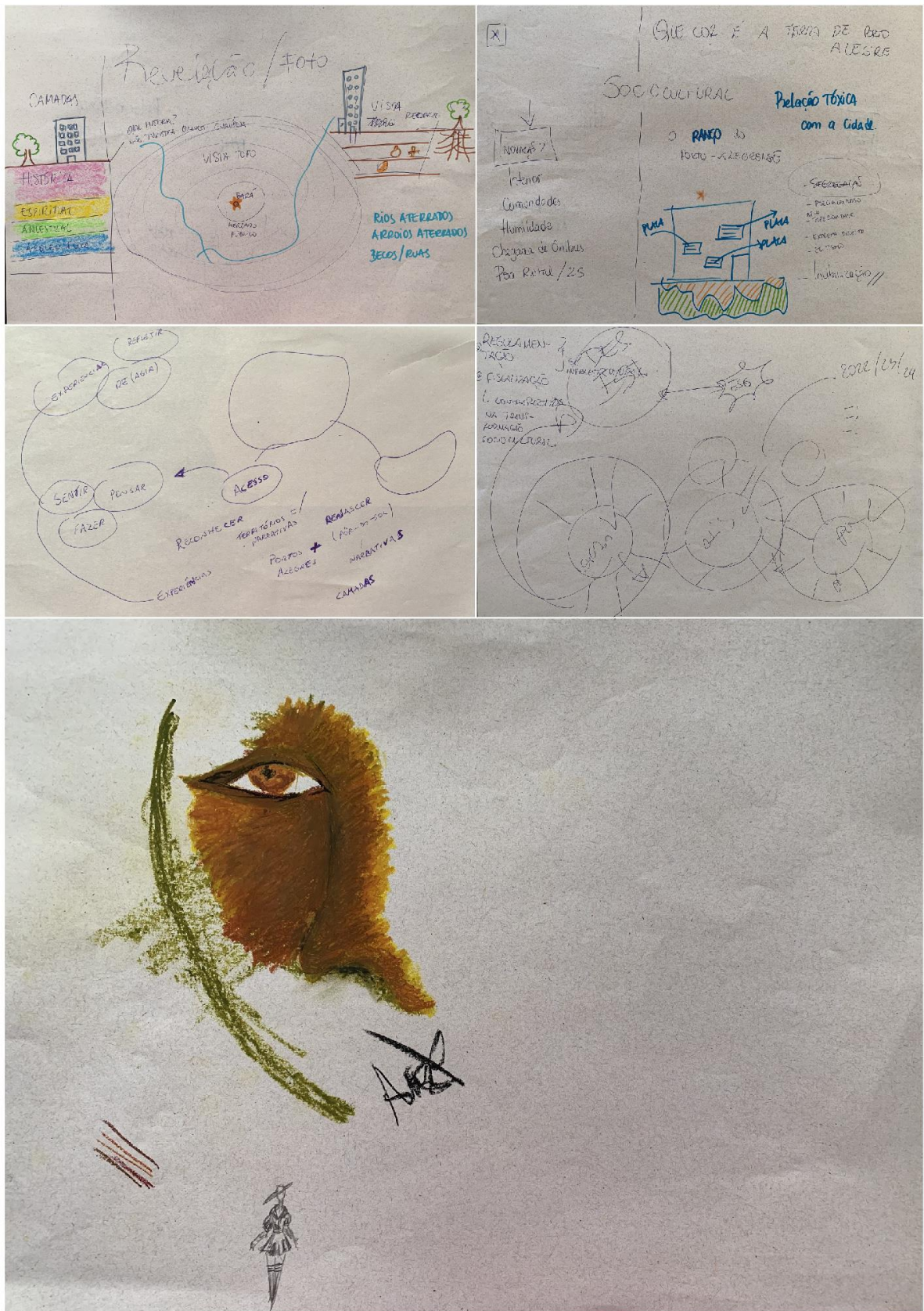
Figura 16 – Processo metaprojetual WS 1, elaborações visuais e verbais

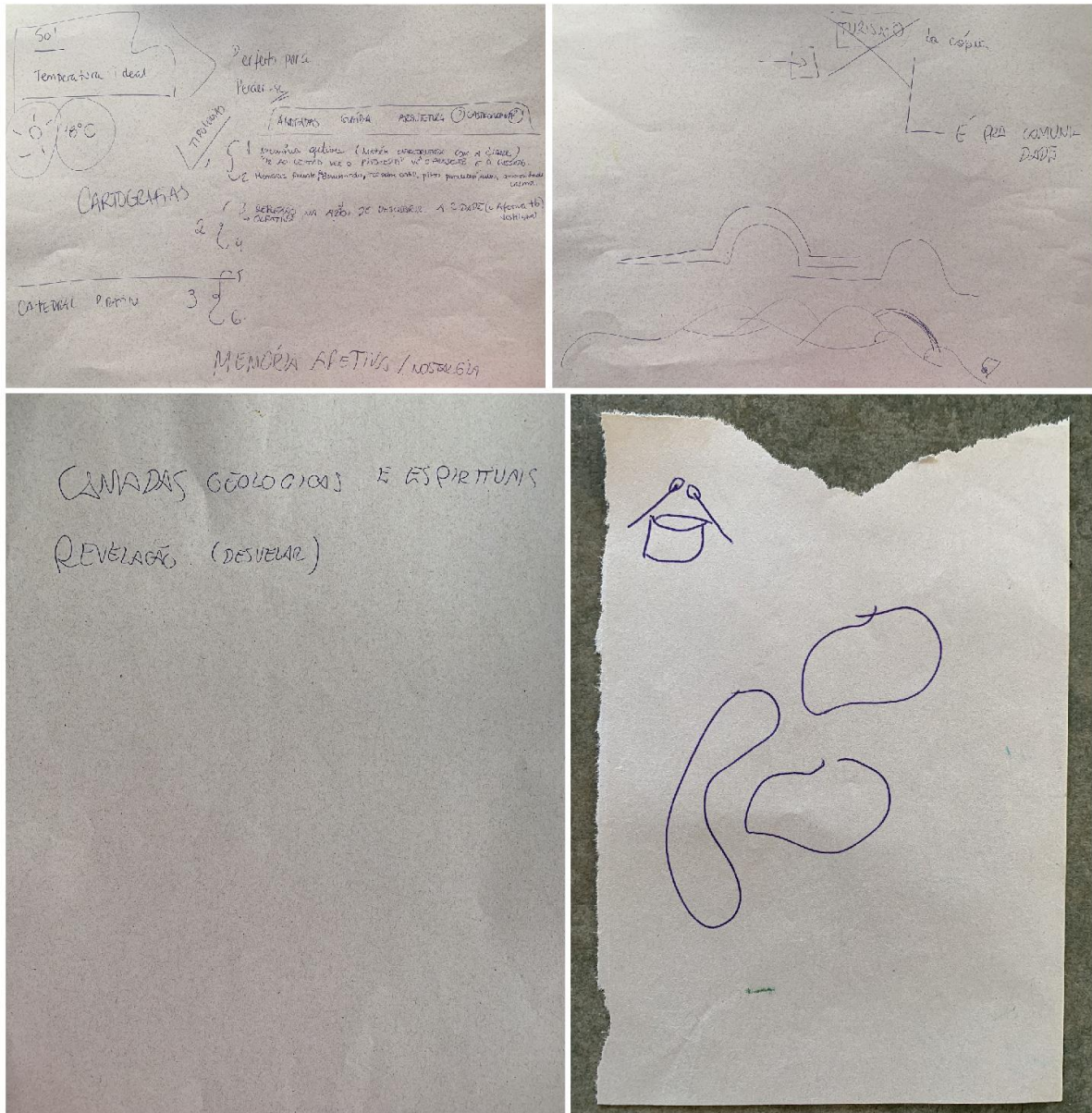




Fonte: Elaborada pela autora, com base na produção coletiva do WS 1, 2022 (UNISINOS).

Figura 17 – Processo metaprojetual WS 2, elaborações visuais e verbais





Fonte: Elaborada pela autora, com base na produção coletiva do WS 2, 2022 (UNISINOS).

Durante o desenrolar do WS 1 e WS 2, toda a discussão foi gravada em áudio com a finalidade de, após uma escuta detalhada, destacar o percurso, os achados e as proposições dos designers especialistas. Operamos os dados também pela ideia de conceito de registro tanto no WS 1 quando no WS 2. Ambos tiveram por base o Movimento 1, que pelas tipologias A, B e C serviram de ponto de partida para a prática projetual dos workshops WS 1 e WS 2. O que os designers especialistas discutem entre si foi escolhido por eles e representa o que acreditam ser relevante. Elaboram, então, em consenso uma narrativa que tem como fonte o Movimento 1.

Os materiais produzidos nos WS 1 e WS 2 foram sistematizados também por tipos de registros, de acordo com a Figura 18.

Figura 18 – Sistematização dos atores Designers Especialistas

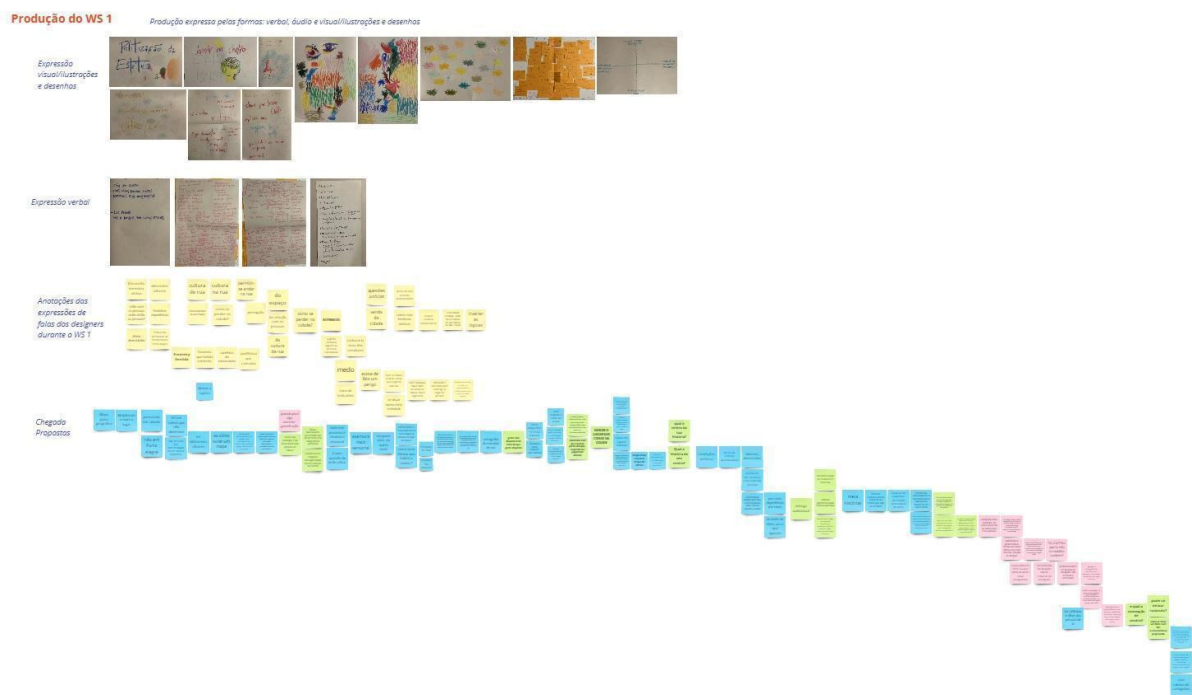
TIPOS DE REGISTROS	ATORES	
	WS 1 Designers Especialistas Registros	WS 2 Designers Especialistas Registros
Conceito de registro do WS 1 e WS 2 que organiza o material tem como base o que está no Movimento 1. Ou seja, o que contém as cartografias dos sujeitos cartógrafos pelas tipologias A, B e C. O que os designers especialistas discutem, escolhem e compreendem como relevante também é expresso por registros.	verbal, visual (ilustrações e desenhos) e áudios	verbal, visual (ilustrações e desenhos) e áudios

Fonte: Elaborada pela autora (2022).

Nesta pesquisa, a organização dos dados oriundos das práticas de WS tem o intuito de apreender o maior número de informações durante as discussões. Além disso, como acreditamos que os recursos visuais e sonoros são importantes, uma vez que permitem a fluidez durante a própria discussão, e entendendo quão onerosa seria em relação ao tempo de quem nos lê, ouvir e ver cada material detalhadamente, por essa sistematização de tipos de registros que engloba: o verbal, o áudio e o visual, optamos como passo seguinte para extrair das criações, das elaborações e das discussões dos WS 1 e WS 2. Tudo o que o WS 1 e WS 2 considerou pertinente foi anotado pela pesquisadora durante as práticas metaprojetuais de pensar a cidade. Observamos que as elaborações anunciadas pelos designers especialistas durante a prática dos coletivos, e as transcrições posteriores realizadas, dizem respeito a dados relacionados às consonâncias e dissonâncias em relação à cidade. Essas elaborações anunciadas pelos designers especialistas dos WS 1 e WS 2 foram organizadas em pranchas do app Miro, sendo as produções expressas conforme a sistematização do registro: verbal, visual (ilustrações e desenhos) e áudios. As produções de expressões verbais e visuais valem-se do que foi projetado, desenhado e escrito pelos próprios designers especialistas. Já todo o áudio captado nos WS 1 e WS 2 foi considerado como expressões de fala, que através de uma transcrição e de uma decupagem, nos

permitiram destacar as relevâncias que fazem parte da construção desse Movimento 2, com anotações que foram destacadas nos post-its, organizados também em pranchas do app Miro pela pesquisadora. Essas anotações denotam as elaborações durante o percurso projetual dos designers especialistas nos workshops e a chegada às sugestões de propostas de narrativas, como evidenciamos nas Figuras 19 e 20, para que o leitor possa conferir e, na sequência, conhecer os pontos relevantes construídos no WS1 e WS 2.

Figura 19 – Anotações referentes às elaborações do WS 1



Produção do WS 1

Produção expressa pelas formas: verbal, áudio e visual/ilustrações e desenhos

Expressão visual/ilustrações e desenhos



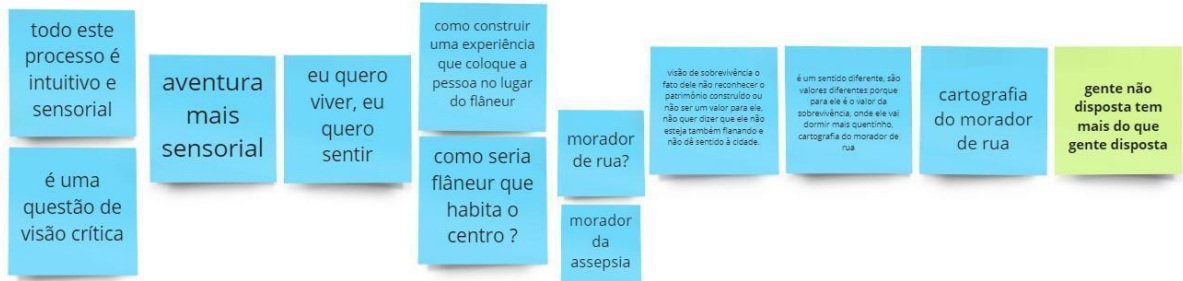
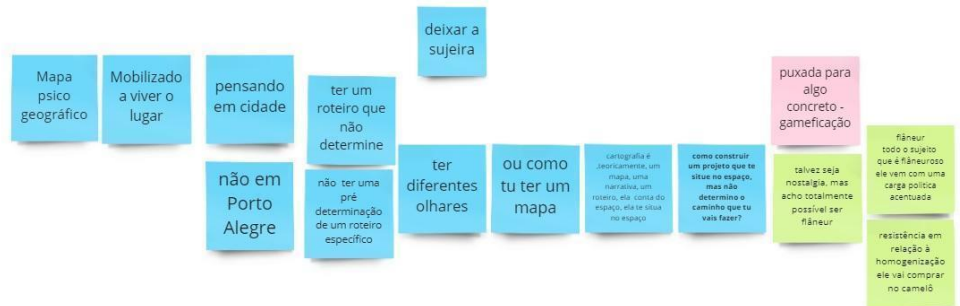
Expressão verbal

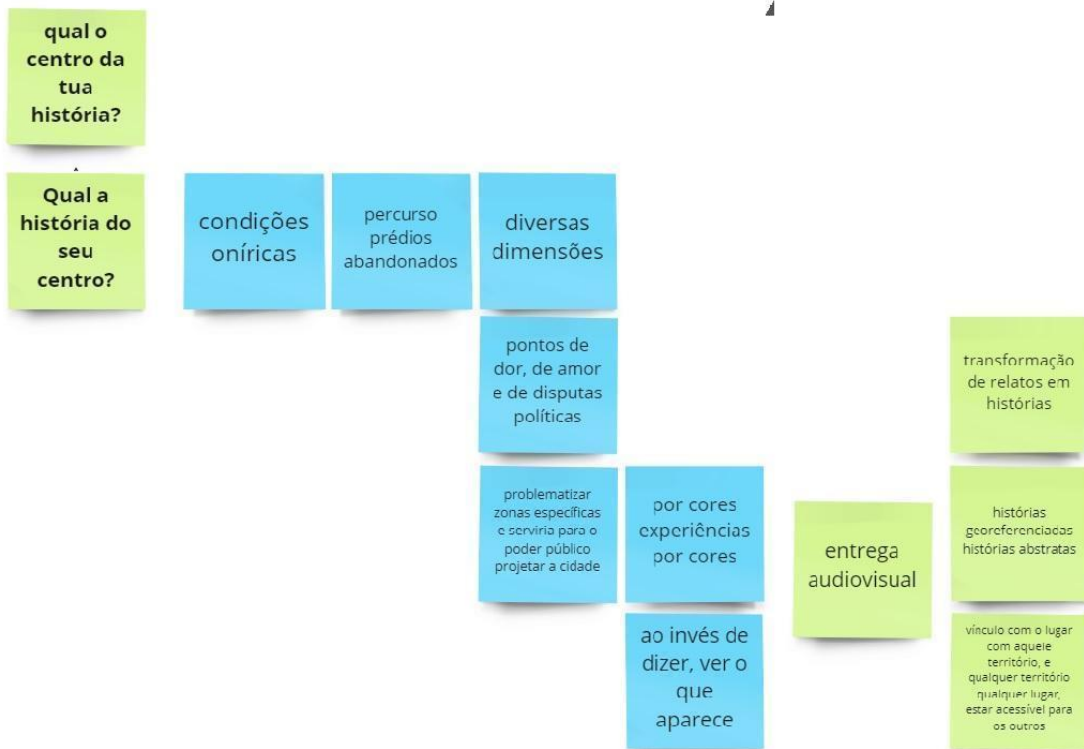


Anotações das expressões de falas dos designers durante o WS 1



Chegada Propostas





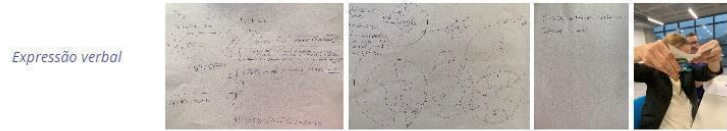




Fonte: Elaborada pela autora (2022).

Figura 20 – Anotações referentes às elaborações do WS 2

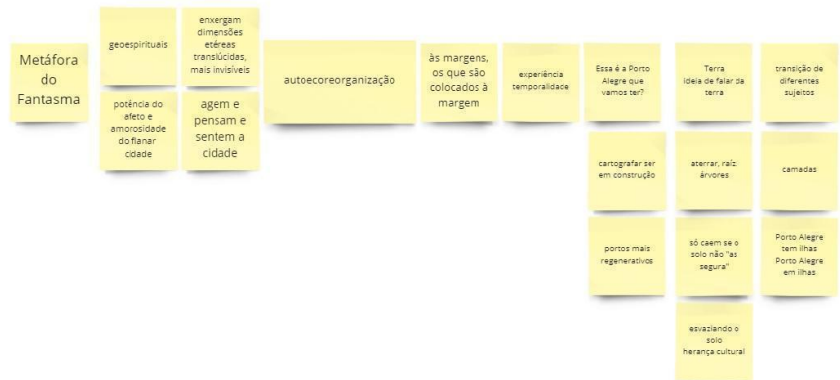
Produção do WS 2 *Produção expressa pelas formas: verbal, áudio e visual/ilustrações e desenhos*



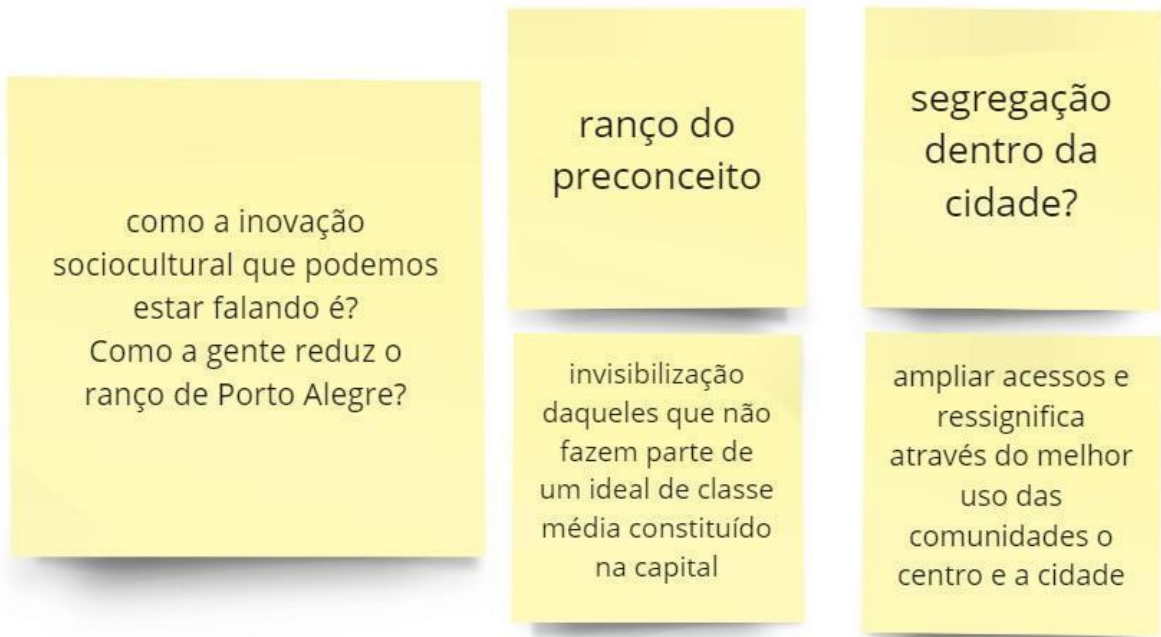
Produção do WS 2 *Produção expressa pelas formas: verbal, áudio e visual/ilustrações e desenhos*



Anotações das expressões de falas dos designers durante o WS 2

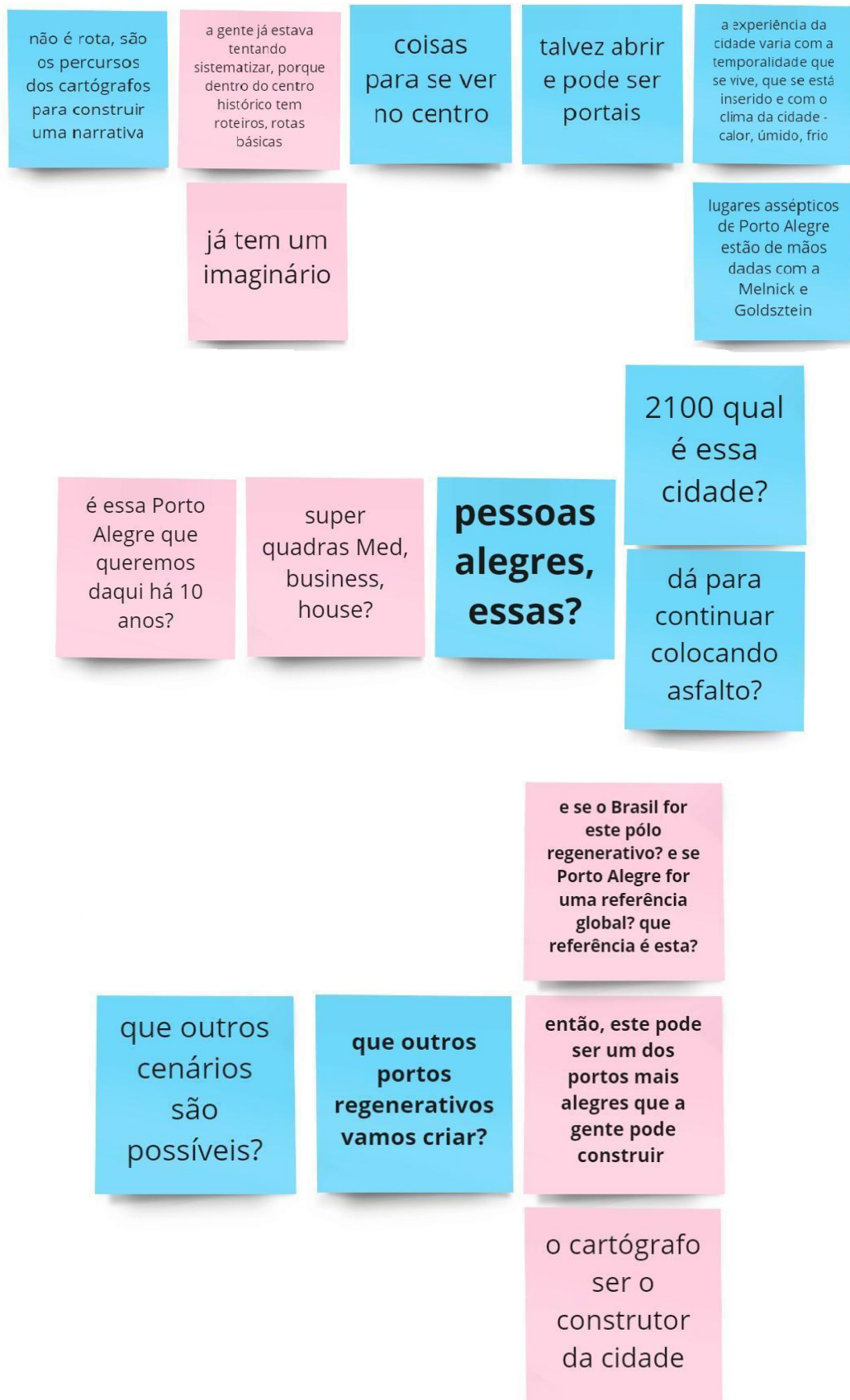






Chegada Propostas





Retomamos os movimentos cartográficos, cuja operação inicia com o Movimento 1, cartografia dos sujeitos cartógrafos, seguida do Movimento 2, que metaprojeta as cartografias do Movimento 1. Destacamos que a sucessividade dos movimentos e nos movimentos é relevante nesse processo metaprojetual, uma vez que essa metaprojetualidade se nutre do processo colaborativo e cocriativo, e quando os movimentos passam a ser agregados por uma recursividade, esses estão intrinsecamente orientados pelos conceitos de imaginário e polifonia.

Pelas operações efetuadas nos Movimentos 1 e 2, e suas respectivas resultantes, buscamos uma primeira interpretação metodológica acerca do **processo metaprojetual**. Se designarmos que cada movimento é um todo, logo, um processo, quando falamos em níveis, nesta pesquisa, remetemos à noção de níveis de reflexão, ou seja, níveis metaprojetuais. Se considerarmos níveis, as cartografias dos sujeitos cartógrafos e as práticas coletivas, significa entender que o desenho deste **método de cenários como processo** opera com diferentes níveis de abordagem sobre o material cartografado: um no nível dos sujeitos cartógrafos que trazem cartografias sustentadas por seus desejos, lembranças, sentimentos, afetações; e outro, no nível de quem cenariza, ou seja, de quem projeta, nesse caso, os designers especialistas.

Reforçamos que pelos Movimentos 1 e 2 traçados até este ponto da pesquisa na intenção de construir o processo projetual cenarístico, esse se revela no decorrer das ações como uma recursividade que se instala tanto no processo de origem quanto na ação de metaprojetar. O metaprojeto se insere na discussão que se dá nas transições de níveis. Por esse raciocínio, ao nos apropriarmos da lógica de nível metaprojetual, entendida como nível de reflexão, e usarmos como lentes para olharmos o Movimento 2, compreendemos que os designers especialistas passam a operar em ambos os níveis: tanto o da expressão cartográfica quanto da cenarização. É no Movimento 2, que passamos a perceber a **recursividade** dos movimentos mencionados, e a expressar essas interconexões e relações entre o coletivo pelos movimentos. Assim sendo, optamos por usar o símbolo do infinito para designar essas relações que se desenham entre os movimentos. Na sequência, Figura 21, representamos os Movimentos 1 e 2, os níveis metaprojetuais e as relações.

Figura 21 – Movimentos 1 e 2, o desenhar do processo metodológico



Fonte: Elaborada pela autora (2022).

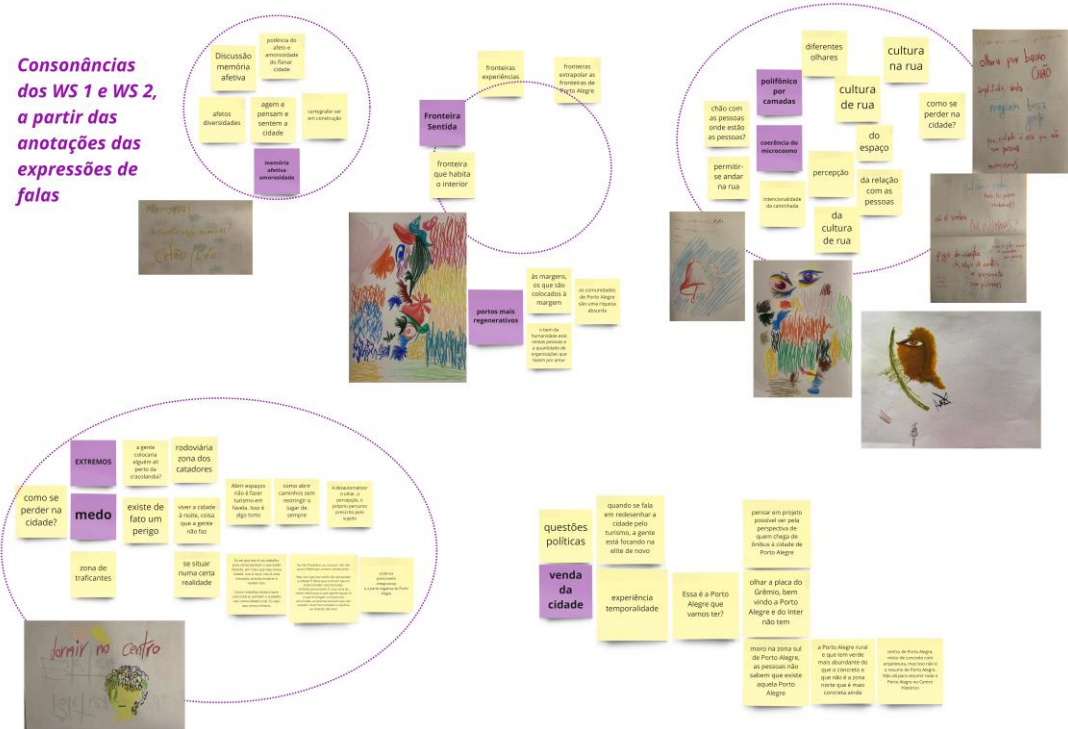
É nessa movimentação cartográfica que entendemos a importância de dar ênfase às consonâncias e dissonâncias. O que foi evidenciado e destacado pelo Movimento 2, que tem na origem o Movimento 1.

- interlúdio potencializador: pensamentos por consonâncias e dissonâncias

*ao me perder na riqueza da cidade que surge pelos dados produzidos
nos movimentos com suas diferentes vozes;
percebo as vozes polifônicas, vozes que entendo como potencializadoras;
vozes cujos sons soam juntos, harmonizadas pela consonância,
e vozes cujos sons soam não-juntos instáveis,
levando-me à ideia da dissonância; uma dissonância entendida como
tons de tensão, desconforto e ruído.*

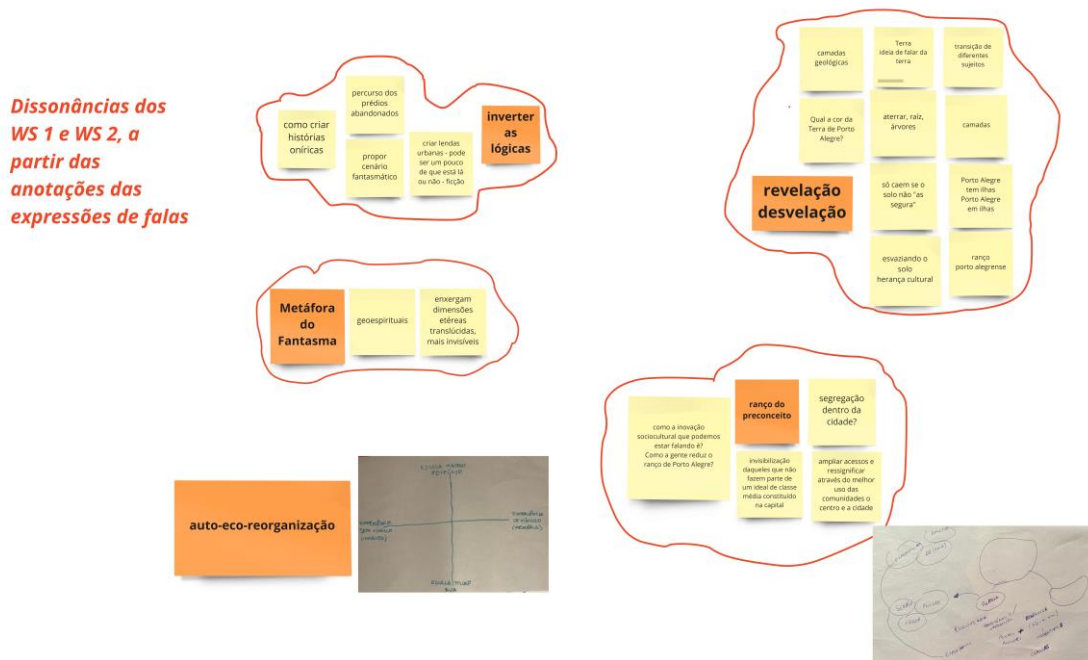
Ao aprofundarmo-nos nessa relação das cartografias com a projetualidade dos coletivos, WS 1 e WS 2, verificamos a existência de pontos tanto de **consonâncias** quanto de **dissonâncias** que foram relevantes e expostos por ambos os workshops. Mesmo os coletivos sendo realizados em momentos distintos, em dias distintos e por diferentes pessoas, chama atenção por apresentarem consonâncias. Essas consonâncias e dissonâncias assumimos a partir do sentido designado pelos mesmos (designers especialistas dos WS 1 e WS 2). Tais pontos de consonância, Figura 22, e dissonância, Figura 23, foram organizados pela pesquisadora em duas pranchas do app Miro, para melhor visualização de quem nos lê.

Figura 22 – Consonâncias Movimentos 1 e 2



Fonte: Elaborada pela autora (2022).

Figura 23 – Dissonâncias Movimentos 1 e 2



Fonte: Elaborada pela autora (2022).

Guiados pelas anotações das expressões de falas e pelas discussões captadas pela gravação durante a realização dos coletivos, evidenciamos a consonância **memória afetiva e amorosidade**, como uma expressão da noção de que o sujeito cartógrafo também é um ser em construção ao longo do percurso cartográfico. Consequentemente, ele age, pensa e sente a cidade na relação com suas próprias memórias, desejos e anseios. A **fronteira sentida** está relacionada a quem o sujeito é quando vive o trajeto, e o que sente nas experiências pela cidade; logo, o que dentro dele habita, seu próprio interior, e o que fica às margens em busca de uma regeneração, ao que os coletivos denominaram de portos mais regenerativos. O permitir-se andar na rua conecta-se com as **expressões coerência com o microcosmo e polifônico por camadas**, uma vez que enfrenta a cultura de rua e a cultura na rua. O perder-se na cidade chama atenção pelo sentido de **extremos/medos**, o que coloca em questão como percorrer outros caminhos na cidade, sem se restringir ao lugar de sempre. É por essa consonância, que ressaltamos a crítica cunhada pelos coletivos em **desautomatizar o olhar**, a percepção, o próprio percurso prescrito pelo sujeito.

No que tange às dissonâncias, a prática projetual pelo Movimento 2 exhibe como pontos potenciais o sentido de **inverter as lógicas**, elaborando um percurso focado no cenário fantasmático, criando histórias oníricas ou criando lendas urbanas numa sintonia do que está na cidade ou não, uma ficção. A **revelação e desvelação** da cidade expressa pela transição dos diferentes sujeitos, as dissonâncias que são dadas pelas camadas geológicas da cidade ou ainda a cor da terra. A **metáfora do fantasma** para que se veja e perceba o que está por dentro de uma cidade, quais as dimensões etéreas translúcidas, que quando invisíveis passam também a existir por esta metáfora. A **auto-eco-reorganização**, quando pelas dissonâncias se identificam outros valores que não os valores conhecidos e habituais de um percurso numa cidade. E o **ranço do preconceito** traduzido pela noção de que há uma invisibilização daqueles que não fazem parte de um ideal enquanto classe constituída como importante, ideia de segregação, em conflito com a busca por ampliar acessos e ressignificar através do melhor uso de comunidades no centro da cidade.

De posse destes achados iniciais do Movimento 2 e após analisarmos as elaborações, optamos por potencializar as dissonâncias. E por que as dissonâncias? Porque elas foram trazidas à tona e exploradas pelo coletivo, entretanto, há uma certa resistência em aprofundá-las enquanto debate. Os coletivos levantam as

dissonâncias e as exploram até um certo ponto na discussão e na proposta narrativa, mas depois de um determinado momento, acabam por se deixar levar para questões mais urgentes do território.

A técnica de design selecionada para essa pesquisa, o workshop (WS), nos permite operar sobre as cartografias provocando um salto do sujeito cartógrafo para os coletivos (WS 1 e WS 2), colocando em cena a questão cartográfica que nos instiga a fazer observações e a ensaiar a seguinte afirmação: **cada WS tem, na sua base, embora não expressa, uma cartografia não-manifesta**. Ou seja, embora todos tivessem acesso aos insumos cartográficos, os designers especialistas mesmo num coletivo colaborativo e cocriativo estão no processo como sujeitos de captura dos dados, apenas discutindo as cartografias no coletivo.

Ao pensarmos a prática metaprojetual pelo viés do design estratégico, voltamos à pergunta: de onde eles partem para suas elaborações? Se saem da cartografia como explora esta pesquisa, não seria a cartografia um primeiro movimento de qualquer olhar do pesquisador para o mundo? E ainda ao transformar a cartografia numa técnica, não seria justamente valorizar esse lugar de origem, podendo afirmar que não seria preciso nem ressaltar que pela técnica de cartografia, esse lugar de origem mescla racionalidade e alta carga de desejo (como separar o racional e o sensível?). Assim, entendemos que o impulso inicial é dado pela pesquisadora e não por uma técnica determinada, no entanto, explorando pela abstração dos sujeitos com o intuito de incentivá-los a olhar o território e dizer o que queiram. E é essa autonomia que distingue o processo e que almejamos desde o início investigar e conhecer na construção do percurso metodológico da pesquisa.

Mais um ponto importante de ser observado nos WS 1 e WS 2 é que o sujeito quando vai para a prática coletiva, embora receba as informações, ele traz consigo uma carga de rebeldia. É a expressão de uma subjetividade do sujeito e de uma subjetividade que se constitui como resultado no coletivo. É ainda também parte de uma posição em relação àquilo que ele ouviu de outros sujeitos.

No Movimento 2, os designers especialistas dos WS 1 e WS 2 estiveram envolvidos na prática pelo processo colaborativo e cocriativo. Ainda que não fique explícito, tiveram que percorrer a ideia de: o que que eu quero, enquanto sujeito, uma vez que tiveram de ponto de saída o Movimento 1. Os workshops seguiram pelos ciclos de sensibilização, discussão e proposição de narrativas (projeção), sem regras fixas e objetivos a priori, apenas uma pergunta de impulso. Dessa

maneira, entendemos que os designers especialistas fizeram suas escolhas, não sendo totalmente livres, pois receberam o material de estímulo do Movimento 1. Entretanto, como estamos falando de escolhas, relevante ressaltar que não houve em nenhum dos WS 1 e WS 2 alguém que desconsiderasse tudo o que foi disponibilizado e também não houve nenhum grupo que dissesse que não iria usar as cartografias.

- interlúdio desconforto: vontade de movimentar por mais um caminho

após desenhar em linhas gerais como seria realizada a prática do WS 1, pairava em mim um certo desconforto de apenas investigar o processo com designers especialistas no nível da pós-graduação. ainda que soubesse das questões de tempo em relação à pesquisa e do que ainda teria pela frente, em orientações sobre a própria pesquisa, decidi em conjunto com a coorientadora que iria em frente e convidar um profissional atuante dentro de um estúdio de design para enviar uma das tipologias cartográficas. uma breve experiência, que é o próprio interlúdio dentro da pesquisa.

3.2.2.2 Por profissional de estúdio de design

Em paralelo, ao desenvolvimento dos WS 1 e WS 2, as cartografias da tipologia A, do Movimento 1, foram submetidas também ao exercício de um designer profissional de estúdio, de modo a perceber como a lógica de um estúdio profissional opera, nas mesmas circunstâncias de contexto. Nesse estudo, vamos nos referir ao designer profissional e a equipe do estúdio, como **OdS Estúdio**, ou em algumas passagens do texto, apenas como designer profissional. O desenrolar da proposta aconteceu dentro de uma agenda escolhida pelo próprio designer profissional, levando em consideração o seu fluxo de trabalho e o cronograma com a equipe do estúdio.

E por que um estúdio de design? Porque em nosso percurso de pesquisa, entendemos que o processo praticado em estúdio profissional permitiria discernirmos e confrontarmos questões relativas ao processo de design, em especial quanto ao tempo de realização dos WS 1 e WS 2. Optamos por disponibilizar apenas o contato com as cartografias da tipologia A para o OdS Estúdio, por entendermos que a linguagem verbal e visual com que os sujeitos cartógrafos registraram suas memórias afetivas foi expressa de maneira equilibrada e

autônoma. A tipologia A foi enviada ao estúdio por arquivos digitais em formato pdf², ao invés de impressa, conforme preferência do designer profissional que, gentilmente, atendeu a pesquisadora em uma conversa presencial para a explanação dessa parte da atividade de pesquisa. Foi apresentada, também, como estímulo, a questão: Cartografias são o ponto de partida para propor inovação sociocultural em relação à cidade. Que projeto é possível criar para potencializar as experiências e rotas, com o objetivo de incentivar uma inovação sociocultural no Centro Histórico da cidade de Porto Alegre?

Quanto à expectativa de resultados de entrega, novamente, esperávamos que fosse criada pelo menos uma narrativa, e não tínhamos expectativas quanto à qualidade e quantidade de entregas, nem mesmo ao formato. Toda e qualquer narrativa oriunda desse processo seria considerada. De posse desta tipologia A, o OdS Estúdio operou conforme práticas diárias próprias de desenvolvimento de projetos. Os contatos posteriores entre o OdS Estúdio e a pesquisadora se deram via aplicativo WhatsApp. A entrega foi um vídeo explicação para apresentação dos protótipos, como assim o OdS Estúdio, os considera. Diante do material entregue, pensamos novamente pelo conceito de registro, Figura 24, acolhendo a forma praticada pelo mesmo: vídeo explicação.

Figura 24 – Sistematização do ator designer profissional/OdS Estúdio

TIPOS DE REGISTROS	ATORES
	<p>Conceito de registro do estúdio tem como base a forma praticada pelo próprio estúdio: vídeo explicação. No OdS Estúdio não se apresenta uma ideia final e lapidada, pronta para ser produzida. É um processo de cocriação onde o estúdio faz cada uma das etapas e, ao longo do processo, discute com o cliente qual o melhor caminho a ser seguido.</p>

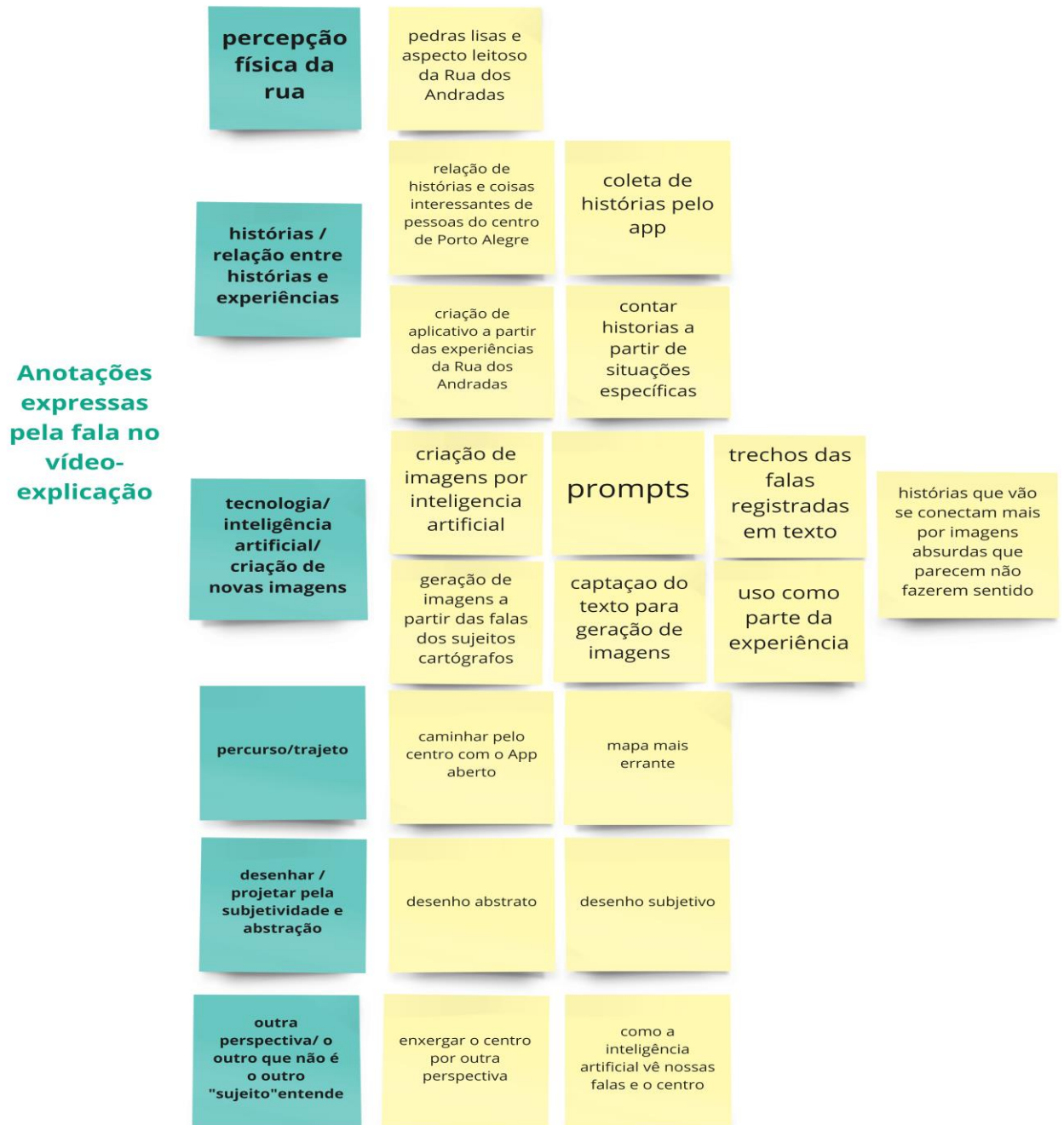
Fonte: Elaborada pela autora (2022).

² Nota explicativa da autora referente às tipologias no que diz respeito à organização: a sequência de PDFs que contêm os dados primários de pesquisa está armazenada numa pasta no Google Drive da pesquisadora. A tipologia A é composta por dois desses arquivos, assim referidos: 22_03_31 Sujeito Cartógrafo_BM_Tipologia A e 21_11_14 Sujeito Cartógrafo_CP_Tipologia A. Este material é de cunho pessoal da pesquisadora, visto que as produções dos sujeitos cartógrafos estão autorizadas somente para uso dentro dessa pesquisa, servindo de ponto de partida para o Movimento 2, que tem acesso direto conforme referido no texto, também faz parte da construção dessa metodologia.

Ressaltamos que, após uma semana de imersão na Tipologia A e, em função da demanda de pautas da equipe, este projeto foi concebido pela ideia de como se tratam os experimentos dentro do OdS Estúdio. Ou seja, a prática estabelecida por eles se caracteriza de acordo com a seguinte descrição: a) alguém assume um projeto para si; b) desenvolve bastante o processo de projeto; c) leva para dentro da equipe para discussão e depois pratica a partir de um processo de cocriação; e d) retorna para lapidar e discutir com o cliente. Dessa experiência, consideramos apenas as três etapas iniciais, uma vez que nos interessam como prática de pesquisa os processos iniciais, que já nos revelam dados sobre a questão relacionada ao tempo de concepção de uma narrativa.

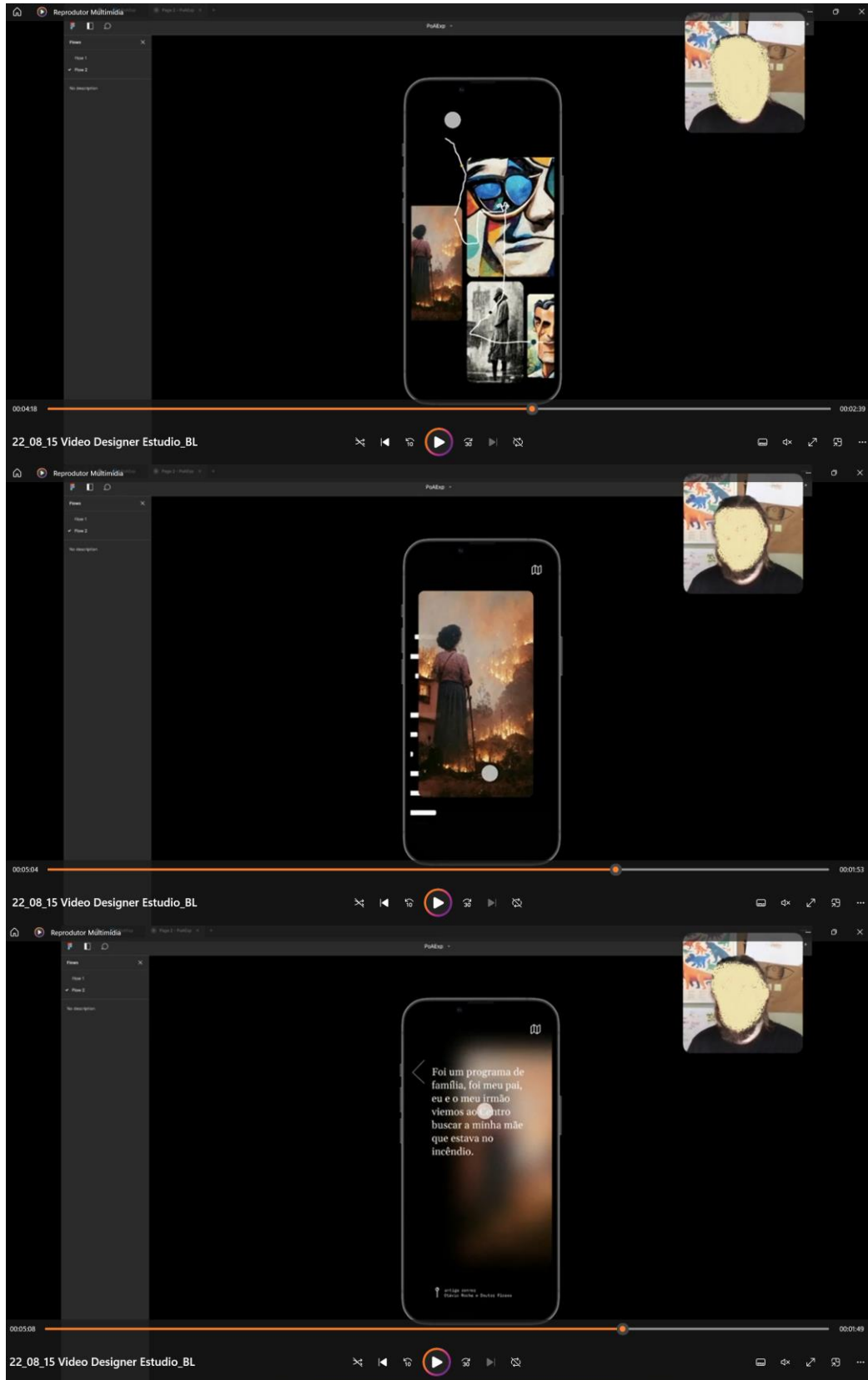
Decorrente desse processo com o OdS Estúdio, expomos nossa elaboração com base no processo metaprojetual desenvolvido por eles, a partir do vídeo explicação. Como nos WS 1 e WS 2 também adotamos para o OdS Estúdio o recurso de decupagem do vídeo e anotações em post-its pela pesquisadora, detalhado na Figura 25, e apresentamos a captura das telas do vídeo explicação para ilustrar, brevemente, a maneira como foi apresentado, conforme a Figura 26.

Figura 25 – Anotações referentes às elaborações do Ods Estúdio



Fonte: Elaborada pela autora (2022).

Figura 26 – Captura de telas do vídeo-explicação do OdS Estúdio



Fonte: Elaborada pela autora, com base no vídeo-explicação da atividade projetual (2021).

Guiados pelas consonâncias e dissonâncias, pudemos observá-las presentes no vídeo explicação do OdS Estúdio. Além disso, destacamos a proposta trazida pelo OdS Estúdio de projetar também pela subjetividade e pela abstração. O OdS Estúdio opera pela ideia do **outro que não é o outro**, ou seja, um outro **sujeito** que, pelo OdS Estúdio, é entendido a partir de uma inteligência artificial. É por essa inteligência artificial que o OdS Estúdio entende as falas dos sujeitos e o Centro Histórico da cidade. Ao usar a tecnologia da inteligência artificial no processo de design dá um outro sentido para a geração de visualidades durante a prática projetual, valendo-se das falas expressas pelo Movimento 1, tipologia A. Recordamos que nessa tipologia A o registro é organizado pela expressão verbal e visual de forma autônoma.

As dissonâncias captadas pelo OdS Estúdio são mencionadas nessa pesquisa a título de referência para confrontar a questão relacionada ao tempo de projeção nas práticas de design que envolvem os designers profissional e os especialistas, ao qual pudemos observar. Entretanto, não aprofundaremos todos os achados do OdS Estúdio porque entendemos que a sucessividade e a recursividade deveriam ser levadas adiante. Logo, merece ser enfrentado num estudo posterior. Redesenhamos o Movimentos 2, Figura 27, para expressar a prática do OdS Estúdio, a título de apontamento desse interlúdio.

Figura 27 – Movimentos 1 e 2 com o interlúdio do OdS Estúdio



Fonte: Elaborada pela autora (2022).

Para finalizarmos esse breve desvio de percurso desta pesquisa, entendemos que foi importante tratá-lo dentro de um subcapítulo do Movimento 2 para que permaneça em estado latente como um dos processos de projeto. Do OdS Estúdio,

absorveremos as informações e constatações que nos revelam sobre o tempo de concepção de uma narrativa na atividade projetual.

- interlúdio harmonia perturbadora: uma única voz polifônica

no percurso metodológico, em meio aos movimentos cartográficos, compreendi a relevância de desenhar na sequência dos Movimentos 1 e 2, um terceiro Movimento. valendo-me ainda da técnica do workshop, agreguei para a prática, do WS 3, a presença de três designers pesquisadores, sendo um deles eu mesma, que nesse último movimento entra em cena. nasce a proposta de metaprojetar juntos, nós três, como uma única voz polifônica, o que seria uma controvérsia: um coletivo que se subjetiva numa voz, paradoxalmente, uma voz polifônica. e por que esta prática final? porque entendi que estando esta pesquisa situada na ideia de aprofundar no agir projetual de forma colaborativa e cocriativa, esse seria o espaço para praticar metaprojetualmente a orquestração de todas as vozes assim representadas e reunidas ao longo desse percurso de investigação que visa construir uma metodologia de cenários como processo.

3.2.3 Movimento 3: orquestração metaprojetual das vozes cartográficas

Assumimos, no começo desta investigação, que as cartografias dos sujeitos cartógrafos (Movimento 1) foram ponto de partida no processo dessa pesquisa. As cartografias serviram de insumos para designers especialistas dos WS 1 e WS 2 (Movimento 2), que ao operarem com elas, por vezes, praticaram o ato projetual numa instância recursiva e exploraram no coletivo o processo colaborativo e cocriativo. Para constituir essa transição do Movimento 2 para o Movimento 3, ao praticarmos as operações de sistematização das descobertas (os dados desta pesquisa), quando o Eu, sujeito da pesquisa (a pesquisadora), agindo apenas de modo operativo e investigativo nos distintos movimentos, passaria a entrar em sintonia com os Outros, ou seja, os demais Eus da pesquisa. É nessa linha de raciocínio sucessivo e recursivo que o workshop, WS 3, foi elaborado com a proposição de que em dado momento da prática metodológica, pudéssemos operar pelas descobertas de um novo coletivo, em meio aos achados iniciais. Para tanto, o WS 3 reuniu três designers pesquisadores, sendo um deles a pesquisadora, e autora desta tese, que juntos constituíram um coletivo **diferenciado** dos demais

movimentos, e realizaram também uma prática de workshop no Movimento 3³. O WS 3, assim como os demais workshops, foi realizado de forma presencial. Valeu-se tanto das elaborações dos WS 1 e WS 2 que foram disponibilizadas pela pesquisadora tanto na versão original, pelos desenhos e anotações, quanto do recurso das pranchas do aplicativo Miro exibidas de forma on-line pelo dispositivo computador.

Ao darmos início à prática projetual do WS 3, achamos pertinente fazer uma contextualização prévia que foi dada com base nas imagens e todas as expressões produzidas no Movimento 2 (WS 1 e WS 2) apresentadas tanto no formato digital quanto no papel, originalmente como foram desenhadas, de acordo com o mostrado nas Figuras 16 e 17, 19 e 20, 22 e 23. Em meio à contextualização e conhecimento das produções durante as práticas da pesquisa, algumas expressões foram sendo enfatizadas como por exemplo: **discussão da memória afetiva; chão com as pessoas; onde estão as pessoas e afetos, diversidade**, o que se deu através da leitura em voz alta dos pesquisadores das expressões de fala.

Nessa última prática de workshop, todos nós (o coletivo de 3) fomos expostos aos movimentos cartográficos, do Movimento 1, indiretamente, ou seja, pelos achados das práticas no Movimento 2. Sendo que o passo seguinte acordado por nós nessa sensibilização inicial, se caracterizou por explorar as descobertas oriundas desse processo cocriativo no Movimento 2. Acrescentado a esse processo, estabelecemos que o olhar dos pesquisadores seria convocado também para explorar os métodos pelo coletivo, o que é percebido no diálogo que segue:

“Eu fiquei pensando porquê de um modo ou de outro tu imaginaste um processo para a [...] projeção através de cenários, [...], tanto que tu partiste da ideia de uma cartografia que quer queira, quer não, é um contar estruturado de uma porção de espaço, de espaço-tempo da cidade.”

“Por que estruturado?”

“Porque a cartografia chega a uma forma de um modo ou de outro, aparentemente, mais ou menos estruturada. Chega, não é?”

³ Nota explicativa da autora referente às vozes do coletivo diferenciado no Movimento 3: neste subcapítulo 3.2.3 assumo o nós dentro do coletivo diferenciado, o nós dentro do Movimento 3, pois a intenção é que as vozes dos pesquisadores se confundam, que não haja identidade. Nesse Movimento 3 há muita discussão acerca de todo o processo projetual. É por isso também que as falas dos diálogos evidenciados no corpo do texto não levam nenhum tipo de identificação dos pesquisadores.

“Chega ou não? A partir do quê? Porque, assim, o que se deixou muito livre quando se fez o convite era para a pessoa trazer os seus desejos, emoções, anseios, ansiedades, euforia, as tristezas [...]”

“Tá, tá bom, não chega a uma forma, mas formaliza alguma coisa. É isso que eu quero dizer: percurso, roteiro, experiência, acontecimento e não é plano no papel. A partir dessa primeira formulação tu soltas os sujeitos cartógrafos a receber estímulos, não é?”

“É. [...] Nesse percurso que tu escolhes, tu vais registrar, fazer registros o porquê de tu estares ali, quais as emoções, sensações? Sentidos, o porquê que tu escolheu aquilo, que memórias que vem na tua cabeça.”

“Tá, e o que que eles produziram daí: fotos, anotações, desenhos [...]”

“Fotos e vídeos, ok. Desenhos, não veio. Veio, basicamente, foto, imagem e uma fala em áudio dizendo: ah, aqui eu faço uma coisa, ali eu faço tal coisa, ali eu me lembro disso. [...]”

O diálogo ilustra como fomos nos apropriando dos materiais da pesquisa e compreendendo o que e como havia sido construído este percurso de processo. Fomos entrando em contato com as descobertas do Movimento 2, ao mesmo tempo em que fazíamos as nossas próprias intervenções e elaborações acerca do expresso e dito, e também do não expresso e não dito. Dessa maneira, vamos reforçando o percurso como um processo de design polifônico e imaginário, colaborativo e cocriativo. Essa caracterização deve-se ao fato de ser cumulativo, porque pertence a mais de um sujeito, então amalgamado, e recursivo, porque coloca em evidência todas as descobertas resultantes dos demais movimentos. Apresentamos a visualidade da construção do processo metodológico, Figura 28, agregando o Movimento 3 com a identificação dos níveis metaprojetuais e as relações entre os movimentos:

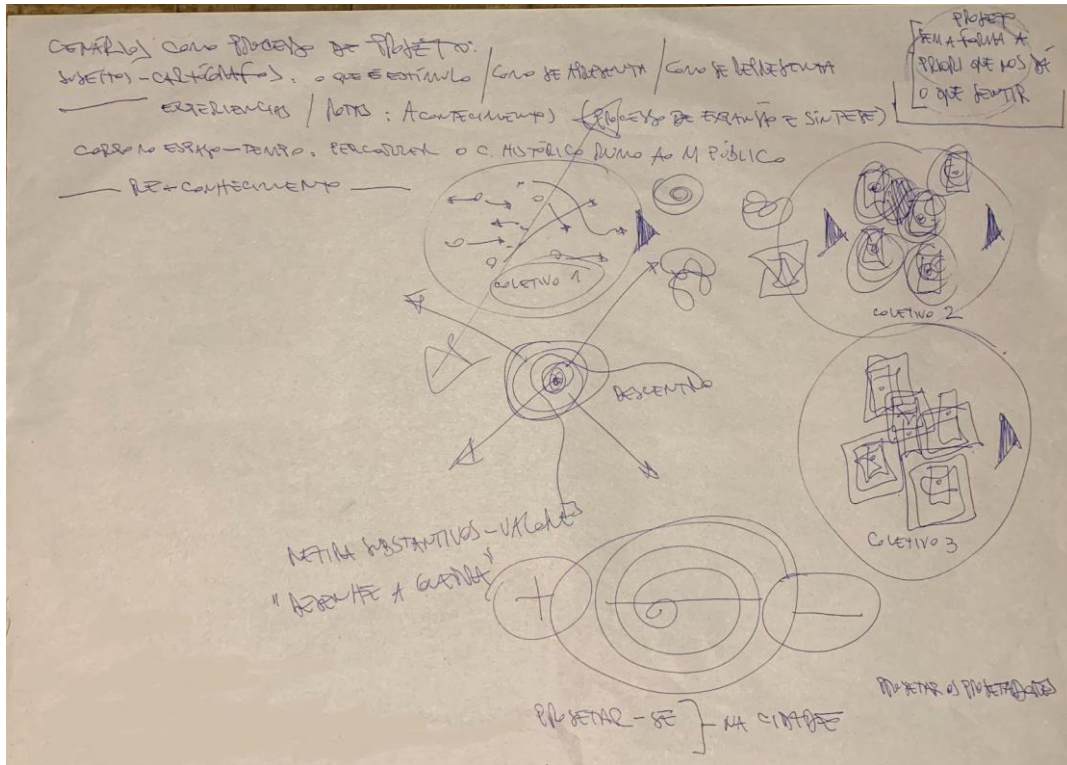
Figura 28 – Processo metodológico na relação com os Movimentos 1, 2 e 3



Fonte: Elaborada pela autora (2022).

Ao praticarmos o Movimento 3, pudemos identificar pontos relevantes. Um deles foi o de que no Movimento 3 absorvemos o Movimento 1 pelas narrativas construídas no Movimento 2, que foram expressas nas pranchas do aplicativo Miro, já mostradas nas Figuras 19 e 20 e nas Figuras 22 e 23; e pelo reforço da leitura em voz alta pelo coletivo de pesquisadores, sendo absorvidas e representadas, conforme a Figura 29.

Figura 29 – Anotações referentes às elaborações do Movimento 3



Fonte: Elaborada pelo coletivo do WS 3, 2022 (Porto Alegre).

Podemos dizer que é pelo processo metaprojetual sobre as cartografias criadas no Movimento 1, que o Movimento 2 elabora suas narrativas cenarísticas, as quais entendemos como **metaprojeções por cenários**. Assim, podemos sintetizar que o ato de projetar por cenários é captado pelo Movimento 3, a partir do processo metaprojetual dado pelo Movimento 2. É pela imersão nessa processualidade projetual que alcançamos o que poderíamos denominar de **metacartografias projetuais cenarísticas**. Durante a prática do último workshop (WS 3), seguimos também pelos caminhos operados pela sensibilização, discussão, e ao fim, as proposições, que nos colocaram em frente ao que caracterizamos como: **ensaios projetuais e atitudes de rebeldia teórica**.

No WS 3, não sentimos a necessidade de retomar às cartografias na origem. Apenas um de nós expressou que por curiosidade gostaria de vê-las, mas enfatizando que não no momento da prática “[...] ah, eu voltaria para elas, [...], eu olharia tudo.” Portanto, em comum acordo, isso não se fez necessário na prática do Movimento 3, uma vez que entendemos que as visualidades e expressões geradas pelo Movimento 2 já possuíam riqueza de detalhes e destaques acerca do território percorrido.

Assim, constatamos que no desenrolar da prática projetual do Movimento 3, olhar para as cartografias na origem não se fez necessário para o coletivo. Reforçamos neste coletivo a nossa expectativa quanto aos conceitos de colaboração e cocriação, que fundamentam a metodologia, sendo expressos nas produções do Movimento 2. Essas foram suficientemente prósperas em termos de evidenciar os ensaios projetuais e as atitudes de rebeldia teóricas. Ou seja, o Movimento 2 por não ter tido uma rejeição às cartografias, acabou por não inviabilizar também o processo colaborativo e cocriativo.

Nesse ciclo do processo houve intensa discussão e exploração pelos diferentes materiais elaborados no Movimento 2 e permeados pelos níveis metaprojetuais. Esses resultantes das atividades práticas de metaprojetar. Como destacamos no início da nossa metodologia, Capítulo 3, sintetizamos aqui os movimentos cartográficos, na Figura 30, agora anunciando-os de acordo com a nossa metalinguagem assumida e para enfrentar o Capítulo 4.

Figura 30 – Síntese dos movimentos pelas vozes polifônicas constituídas



Fonte: Elaborada pela autora (2022).

Partimos, então, para a nossa metaprojeção, na qual evidenciamos nossas descobertas potenciais para praticar cenários como processo. Entendemos que as manifestações expressas pelo Movimento 2 são operadas por nós, no Movimento 3, como descobertas potenciais de projeto, percebidas por duas frentes: ensaios projetuais e atitudes de rebeldia teórica, as quais damos destaque especial na sequência.

4 PROCESSOS CENARÍSTICOS

Ao cenarizarmos no Movimento 3 orientados pelos processos de colaboração e cocriação, metaprojetamos pelas metacartografias, apropriando-nos dos conceitos operativos de polifonia e imaginário intrínsecos aos movimentos cartográficos.

No decorrer dos movimentos, as cartografias mostram-nos uma fonte de riqueza inesgotável que se perpetuam como metacartografias no Movimento 3. Evidenciamos, então, nesse percurso metodológico a importância de refletir sobre o que concerne ao processo metaprojetual pela perspectiva do coletivo diferenciado, que é o coletivo do WS 3, caracterizado por uma única voz polifônica. Apresentamos, neste capítulo, a síntese promovida pela pesquisadora agora, então, autora, que passa a compor essa única voz polifônica que se instituiu no Movimento 3 com as outras duas vozes dos designers pesquisadores.

O desenvolvimento do Movimentos 3, em especial, se dá pelas reflexões e pelas discussões do coletivo, e que exploramos em determinadas inflexões. Podemos dizer que essa sequência de ações no coletivo traz consigo, ainda que de forma discreta, a visão manziniana no que tange à maneira encontrada pela sociedade de pensar e agir como intenção de direcionar o olhar ao coletivo. Manzini (2014) considera que ao se estar na complexidade, essa é importante ao provocar processos que podem gerar inovação.

Pelo Movimento 3, nos propusemos a mergulhar no percurso que coloca a cartografia como base para a construção da metodologia cenarística. Portanto, as inflexões que passam a ser referidas nesse texto tem como base as falas do coletivo do WS 3, que foram transcritas (Apêndice J). Inspirados por Reyes (2022), evidenciamos que na nossa prática metaprojetual interessa-nos mais o “pensar-fazer” do que o “saber-fazer”, quando mencionamos cenários como processo projetual. Logo, entendemos que as práticas evidenciam temas que se unem aos temas teóricos de saída da tese como: projetar por cenários, imaginário, polifonia e cartografia. Com base nas práticas, destacamos os pontos relevantes que nos concedem pistas sobre como relacioná-los aos achados e como orquestrar a composição do processo de cenarização¹.

¹ Nota explicativa da autora referente aos termos processo de cenarização e processo cenarístico: na nossa metalinguagem selecionada para a tese, processo de cenarização e processo cenarístico são aplicados um como sinônimo do outro, logo, se equivalem.

É pela metaprojetualidade exercida no Movimento 3, que pudemos aprofundar a reflexão dos movimentos no ato de cenarizar e identificar quais relações estabelecem e que contribuem para fundamentar a proposta de cenários como processo projetual. Quando convocamos o metaprojeto pelas bases do design estratégico, recorreremos ao pensamento de Bentz e Franzato (2017), que sintoniza nos processos de criação de dispositivos, no caso desta tese, processos compreendidos como dispositivos que quando acionados contribuem e dão ênfase ao pensar e fazer de modo a favorecer a transformação das realidades existentes.

Dessa maneira, compreendemos que no Movimento 3 a tônica da nossa elaboração está em estabelecer e destacar tipos de relações que venham a contribuir como instauração do processo de projeto. Pelas discussões e análises, estabelecemos duas frentes de relações: as que elucidam a pertinência da construção do método, as quais designamos como **ensaios projetuais**, e as que geram acréscimos tácitos na prática projetual, as quais qualificamos como **atitudes de rebeldia teórica**.

4.1 ENSAIOS PROJETUAIS

Entendemos como ensaios projetuais as manifestações expressas na recursividade dos movimentos dessa pesquisa, e assim as apresentamos: a) dissonâncias do processo; b) consenso pelas dissonâncias; c) o sujeito é sempre ele e o outro; d) produção não capitalista do espaço como provocação.

As **dissonâncias do próprio processo** são trazidas pelo Movimento 3, e se situam a partir das visões de mundo dos designers pesquisadores e que abarcam os processos de abertura, flerte com a complexidade e fechamentos temporários nos processos metaprojetuais. O olhar inicial passa pelo reconhecimento das potencialidades que a construção do processo cenarístico tece a partir das escolhas que são traçadas na medida em que o percurso metodológico se constrói. No Movimento 3, direcionamos a atenção para o que causa certa estranheza de saída, como por exemplo, o mapa de polaridades, um recurso comumente usado nas práticas projetuais de design, e que confronta com as ideias do coletivo. Ao estudarmos o mapa de polaridades apresentado, há uma certa surpresa quanto ao recurso usado, uma vez que coloca em oposição as informações. Entretanto, é pelo mapa de polaridades, que as ideias de escalas micro e macro, complexidade e

síntese, e global e local foram abordadas, originando a seguinte fala expressa pelo Movimento 3: *“Que engraçado, que divertido, ele considerou o edifício macro e a rua micro. [...]”*², direciona à reflexão durante o Movimento 3, que o interessante seria concentrar o olhar para todo o material e selecionar o que chamaram de extrações, cujas potencialidades permitissem agir no pensar-fazer sobre o percurso metodológico do processo cenarístico.

Diante de tal reflexão, chegamos ao segundo ensaio projetual, ao qual se denominou de **consenso pelas dissonâncias**, que se designa pelas elaborações dissonantes perceptíveis em meio às consonâncias. Mesmo que as práticas dos workshops tenham acontecido com coletivos e em momentos distintos, o que se tenderia a levar, usualmente, de um processo de projeto seria a proposta de chegar a sínteses. A síntese, entendida como a perspectiva de operar o processo de projeto por valor ou por oposição, no qual se desenvolve o ato projetual no meio do caminho. Entretanto, pela característica dos designers pesquisadores do Movimento 3, ao metaprojetarem, foi natural e espontâneo o avanço coletivo de se apropriar do que não é comum e do que parece aleatório. Exploram o consenso (que talvez neste contexto seja um contrassenso) de projetar por dissonâncias: *“[...] O legal seria justamente pensar no que não veio, o que é incomum, o que é único nesta história e que não poderia ser agrupado.”* Intuímos que tal percepção e sugestão se dá pelo conteúdo das cartografias na origem e que pela recursividade foram mantidas e destacadas nas produções dos movimentos.

O coletivo do Movimento 3 faz referência aos sujeitos desta pesquisa, ao perceber pistas dadas pelas metacartografias no plano do sensível, destacando como os sujeitos agem e interagem com a cidade; nesse caso, no território identificado como Centro Histórico. O Movimento 3 formula que o **sujeito é sempre ele e o outro**. Reforçamos que essa descoberta é potente como ensaio projetual, sendo assim expressa pelo coletivo: *“[...] porque a cartografia não se restringe ao nível do sujeito, uma vez que ao colocar o sujeito na cidade, em um território que por natureza já se expressa como coletivo”*. Ou seja, no momento que o sujeito sai percorrendo a cidade, ele já está no coletivo e é ele parte desse coletivo também. Alinhamo-nos ao pensamento de que o sujeito cartógrafo é aquele que se arrisca

² Nota explicativa da autora referente às falas do Movimento 3: nesse Capítulo 4 recordamos que o coletivo diferenciado no Movimento 3 se caracteriza como uma única só voz polifônica, cuja intenção é que as vozes se confundam, que não haja identidade na conversa: a controvérsia de uma única voz polifônica.

pelos territórios existenciais, em territórios que se compõem como uma realidade simbólica (BENTZ, 2022). Podemos afirmar que ele sai para a cidade sendo agente, logo, o sujeito é sempre ele e o outro juntos.

Ainda na identificação desses ensaios projetuais que foram sendo revelados no Movimento 3, e, portanto, não são categorias criadas a priori, quando refletimos sobre os desejos e anseios, vem à tona a elaboração sobre o medo na cidade. O Movimento 3, ao se deparar com esse 'medo', elabora a seguinte questão: Se um sujeito é ele e o outro, o medo seria de quem? O medo que aparece nas metacartografias (e aqui convidamos os que nos leem a acompanharem nossa metalinguagem reforçamos que o termo metacartografias, que melhor dizendo, são as elaborações pela recursividade dos movimentos), é uma sensação forte e presente no coletivo quando se fala em cidade e centro da cidade. Questionamos no Movimento 3, então, de quem é este medo? É o medo sempre do outro. Mas, se Eu sou o Outro, logo, o medo é de mim também: *“Que legal esse processo, onde no final, tu estás te conhecendo ao conhecer a cidade.”*, e *“Tu estás te conhecendo dentro daquela cidade, dentro daquele território, e isso dá medo. E mais: tu também não sabe das reações que tu vais ter”*. Reconhecemos, então, que no processo cartográfico não se parte do princípio de que o sujeito está indo percorrer a cidade para se conhecer. Essa é uma descoberta, uma consequência da cartografia, que nos leva à seguinte formulação: **projetar para os outros como modo de conhecer, de se conhecer, e como modo de me conhecer.**

Ao analisarmos a potencialidade desse ensaio projetual vinculamos à metáfora da sinfonia, quando pela composição musical articulamos o sonante e o dissonante, ou seja, do que apareceu como potência e do que usar para projetar. Podemos pensar pelo fluxo musical, uma vez que o sonante e o dissonante instaurados em fluxo deixam de existir em separado. O medo que aparece é um exemplo pertinente e que não poderia ficar fora desses ensaios projetuais, mesmo que ele seja algo sonante. Os sujeitos cartógrafos, ao enfrentarem o território pela cartografia no sentido de ser social, nunca estão sozinhos.

Ao nos depararmos com o uso da expressão flâneur, expressão que está ligada à ideia de o morador de rua ser caracterizado como um flâneur, elaboramos a discussão centrada no que as metacartografias nos revelam. Por essa compreensão de flâneur se abre todo um debate, pois na nossa compreensão como coletivo do Movimento 3, o morador de rua não é um flâneur, pois o flâneur anda sem rumo,

mas não sem objetivos. O flâneur, do nosso ponto de vista, é consciente do que está fazendo. Já o morador de rua está em situação diferente, aleatória e errática. Ainda que tal percepção pareça estranha, ela está colocada porque o coletivo compreendeu que essa ideia de morador de rua está intimamente relacionada com a ideia de assepsia das cidades. Assim, se fomenta a discussão sobre o que as cidades escondem ou excluem do campo visual por causar desconforto. Nesse contexto urbano estão os moradores de rua que são invisibilizados pelas cidades. A assepsia das cidades mencionada está relacionada ao monopólio das construtoras, ou seja, as metacartografias revelam que a cidade, de forma geral, já é vista como e pela produção capitalista do espaço.

Isso nos leva a entender o porquê de estar representado pelas metacartografias a possibilidade de se produzir um cartógrafo, ou seja, um especialista cartógrafo para enfrentar este espaço capitalista da cidade. Essa evidência tem relação direta quando o coletivo do Movimento 3, por essa metacartografia, enfatiza que o primeiro instinto seria o de acabar com a ideia de especialista na origem, uma vez que estamos na ação de pensar-projetar na cidade guiados pelo imaginário e polifonia, num **chão cartográfico**. Compreendemos, então, que quando se coloca em questionamento a criação de um sujeito cartógrafo especialista, se coloca em questão a produção que esse venha a desenvolver nos projetos, pois estaríamos tirando a essência do cartógrafo que, como nos apresenta Rolnik (2016), o princípio do cartógrafo é um “anti-princípio”, pois exige estar sempre mudando seus princípios. Desse modo, conectamos os dois assuntos abordados nessa ideia de assepsia do território. Logo, uma dissonância que se faz pertinente, projetualmente refletindo, é a chegada numa potência de projeto de **produção não capitalista do espaço como provocação**.

4.2 EXPRESSÕES DE REBELDIA

Na composição desta tese há movimentos e interlúdios pautados pela polifonia. Essa polifonia está presente na pesquisa e na escrita do texto também, o que é percebido pelo leitor que pode estar farto desses elementos que compõem essa sinfonia, elementos que ora são harmônicos, ora desarmônicos, irritantes num determinado tom. Assumimos essa característica de um certo desconforto, caracterizando-o como parte da polifonia na pesquisa. Aproveitamos este momento

para anunciar as relações que geraram acréscimos tácitos na prática projetual durante o Movimento 3, essas correspondem ao conjunto denominado de **atitudes de rebeldia teórica**.

As atitudes de rebeldia teórica vistas no Movimento 3 são capturadas pelo debate pautado pelas dissonâncias, a que damos foco exibindo-as na sequência, tal como estão referidas conforme a gravação em áudio (para registro de pesquisa) e decupagem ao final da prática do coletivo WS 3. Elas resultam de como o coletivo as capta e as expressa, ou seja, da mesma forma como aparecem nos diálogos, sendo essa pesquisa fiel às falas tanto interpretativas quanto propositivas do WS 3. Nos áudios aparece o registro de prefixo, no caso dessa pesquisa o prefixo “des”, sendo grifado da seguinte forma: DES³, e assim o fazemos. Ou seja, a autora opta por manter os grifos nessa escrita, sendo fiel à decupagem do material. Enfatizamos que as atitudes de rebeldia teórica também não foram categorias criadas a priori pela pesquisadora e, portanto, não estão homogêneas. Essas as consideramos na medida em que surgem diretamente pela verbalização de um nós; uma única voz polifônica, e fomos fiéis a elas na sequência como apareceram na conversa.

Posto isso que acreditamos ser relevante para compreensão de quem nos lê, apresentamos as atitudes de rebeldia teórica: a) DESobjetivado, nenhum objetivo a priori; b) Ruído, qualquer sinal aleatório de estranheza; c) DESlinearizar, DESdiferenciar, DESqualificar, DEScaracterizar, DESconstruir, coleção de questionamentos; d) Autoprovação, encorajar o pensar sobre o processo; e) Projetar Metafórico, criar pelo sentido figurado; f) Inversão das Lógicas, mudar o lugar consensual das coisas; e g) Perturbação do Método, distúrbios de uma ordem já dada.

A escolha de enfrentar a cidade por meio da colaboração dos sujeitos cartógrafos, que pelas cartografias disponibilizaram dados (informações), revela implicitamente na origem percepções de atitudes de rebeldia teórica: *“Tem uma coisa que está me encantando, no processo, se eu entendi bem: é que ele não coloca nenhum objetivo a priori até agora.”* Ao identificar esta atitude de saída, o Movimento 3 faz uma ponte com o pensamento do filósofo francês, Rancière (2005), que fala da comunicação política através do sensível, unindo discussões políticas,

³ Nota explicativa da autora referente ao prefixo DES do Movimento 3: durante o WS 3, os designers pesquisadores entenderam a importância de usar o prefixo DES de forma a marcar as inflexões que iam surgindo e sendo capturas pelo coletivo. Por isso, o prefixo DES está grifado nesse texto em fonte maiúscula, Arial 12, seguida da inflexão, por a pesquisa manter-se fiel ao elaborado.

éticas e estéticas: a partilha do sensível, cujas formas que nos dão a priori, nos dão o que sentir. Ou seja, é como dizer que a maneira como algo se torna perceptível é dado pelo tempo e espaço, dizendo sobre os modos de como se relacionar com o mundo, assim ressaltado: *“O que eu achei mega interessante até agora desses processos é que não existe o nada a priori, dado ao que sentir ao que buscar. [...]”*

Compreendemos, pelas discussões e elaborações no Movimento 3, que a construção deste processo metodológico apresenta a ideia de um projeto **DESobjetivado** na essência, sendo quase um contrassenso em relação ao histórico contemporâneo da noção de projeto, como por exemplo, no design estratégico, quando, de saída, almeja produzir sínteses para solução de problemas. Ao verticalizar a reflexão nesta atitude com o DES, chegamos ao entendimento de uma não expectativa de um resultado. O Movimento 3, então, elabora o DESobjetivado como sendo uma atitude de rebeldia teórica sem nenhum objetivo a priori. Entendemos que essa escolha se faz pela linha de estudos de Reyes (2022) que é o do projeto que prefere não achar uma solução, mas aquele que empenha uma busca por resultar no sentido de levantar problemáticas. A chegada a um processo compreendido como DESobjetivado, ou seja, sem nenhum objetivo a priori, foi explorada pelo Movimento 3 como uma ideia de instauração do processo metaprojetual cenarístico.

Seguimos pela prática metaprojetual do Movimento 3 nos encontros com as atitudes de rebeldia teórica, e nos deparamos com o poder do **ruído**. O ruído é associado pelo Movimento 3 às incongruências, a todo e qualquer sinal aleatório que gere estranheza. No cenário como processo projetual relacionamos, então, o ruído com a ideia de projetar por incongruências, pelas estranhezas causando uma sensação não comum. Para elaborar melhor essa atitude de rebeldia teórica, o coletivo assim se refere:

“Do John Cage, que revolucionou a escuta do século 20, com a ideia de que tudo é música. E ele só conseguia falar disso colocando toda a produção de ruídos que a gente faz e de fluxo com a ideia de som ordenado da música. Por isso que eu falei antes: tu consegues entender que uma coisa é um ruído e não um som projetado? Porque os dois existem.”

“Aquela região ali da Dr. Flores, ela tem um som, né? Todas elas têm, aqui eu tô ouvindo, passarinho. Tem barulho de alguém fazendo obra. Mas lá tem aqueles sons de multidão, pessoas falando, é alguém

berrando, é não sei o que, é anunciador de loja, sempre, tudo é uma riqueza em sons. É incrível.”

Em termos de metodologia, a proposição de realizar o Movimento 3 para através dele refletir sobre tudo que foi construído pelos movimentos anteriores e pelo próprio Movimento 3, se mostra relevante tanto pelos princípios da colaboração e cocriação quanto pela compreensão da possibilidade de continuar na sucessividade e recursividade dessas operações propiciadas pelos movimentos trabalhados pelo consenso dos coletivos. Por consenso também o coletivo WS 3, ao selecionar o que está **fora da curva**, ou seja, o que é o ruído, inclusive, nos aproxima da proposta de orquestração pelo ruído, levando-nos para a potência do dissonante em que se faz presente também o sonante.

Ainda motivados pela atitude de rebeldia teórica relacionada com a proposta de DESobjetivado, voltamos para o raciocínio sobre os DES. Assim, pensamos que se esse processo que não se determina por objetivos a priori, carrega consigo intrinsecamente um conjunto de DES que se opõem, no sentido de questionar o processo de projeto, às ideias comumente trabalhadas por eles e que tendem a buscar uma diferença, uma qualificação, uma caracterização e uma construção de processo numa determinada linearidade. Dessa maneira, esse conjunto de características reúne, por outro lado, um conjunto de questionamentos em termos de estímulos iniciais, e a reflexão que aprofundamos se entrelaça com a DESlinearização do processo. E o que isso significa? Que num determinado momento imaginamos, enquanto coletivo, igualar todos os movimentos cartográficos, num mesmo nível metacartográfico (metaprojetual), e eles serem entregues como estímulos para uma equipe de projetistas, sem qualquer tipo de depuração prévia. Ou seja, neste processo metodológico cenarístico não nos importa a sequência, o ordenamento, mas sim o valor do trabalho colaborativo e cocriativo dos coletivos. Não nos interessa quem teve a chance de analisar as percepções de tomadas em campo, porque isso é dissonante, isso é produção de ruído.

Embora essa tese não opere nesta lógica, há no campo do conhecimento do design, a motivação de considerarmos os movimentos por sequência, etapas, depurando-os e extraíndo valores de projeto a partir apenas dos últimos movimentos. Em contraposição a essa lógica, sugerimos um momento temporal em que se iguale a tomada de estímulos em campo dos movimentos cartográficos, onde

todos possam se tornar um valor único. Tal agir projetual ‘sujaria’ a harmonia dos movimentos, de forma a causar ainda mais ruído de um pelo outro. Nesse agir projetual, nos confrontamos com indagações como as que estão relacionadas à temporalidade, uma vez que os movimentos nesta investigação foram praticados na sequência, porém com uma perspectiva de sucessividade e em tempos de sequências diferentes. Questionamos se esses movimentos mesmo distintos não pressupõem de saída uma sequencialidade. A pergunta que surge, então, é: como zerar isso? Como DESdiferenciar?

Entendemos a partir desse raciocínio que, no processo de cenarização, o DESdiferenciar não importa, porque de certa forma está dissolvido e se DESqualifica num certo sentido, e também se DEScaracteriza porque um produz ruído sobre outro. A analogia referida pelo Movimento 3 nessa elaboração é tratada da seguinte forma: ao ‘limparmos’ os processos de design, podemos fazer uma analogia aos alimentos processados: quando processamos múltiplas vezes os alimentos, eles acabam ultraprocessados. Potencialmente, a primeira captura é orgânica, logo, estaríamos trabalhando com o todo sem perder nutrientes até chegar ao final do processo.

Questionamo-nos ainda quanto à forma como as informações foram apresentadas, se elas davam essa sensação de ultraprocessados. Ao final das discussões, concluímos que não. O que se destaca é a não provocação da forma temporal de como as práticas da pesquisa aconteceram. Se analisarmos, brevemente, algumas práticas de processo de projeto por cenários, os workshops, em outros estudos são um recurso usado e que, em geral, fazem uma depuração das informações e dados recebidos. É o processo inevitável, a menos que os pesquisadores no próprio processo se proponham a misturar tudo, a embaralhar novamente os movimentos para que tudo se confunda, sem ordem ou validade. É a captura mais intuitiva e espontânea junto com a mais cerebral, e, mesmo quando se fala em afetos e desejos, a tendência nos ‘workshops síntese’ é o viés mais racional. Tal constatação é mencionada pelo Movimento 3 quando identifica que há certa perda da sensibilidade e ganho da racionalidade, a ponto das metacartografias chegarem numa ideia tecnicista, expressa por um cartógrafo especialista ou asséptico, e um designer especialista que cria blindagens para não chegar no sensível.

Pela conversa do coletivo do Movimento 3, outros tantos DES se fizeram presentes ao logo da discussão, entretanto, a pesquisadora fez essa escolha a partir dos áudios transcritos, porque entende que são relevantes para a reflexão sobre

este processo metodológico. Seguimos com mais uma interpretação do Movimento 3, em relação à prática desenhada.

Pelo coletivo, caso fosse dada a continuidade e avançássemos pelos movimentos cartográficos, a ideia lançada de DESlinearizar, DESdiferenciar, DESqualificar, DEScaracterizar, DESconstruir é sugerida remetendo aos conceitos de montagem e remontagem de Walter Benjamin (2017), e da bricolagem, de Aby Warburg (2020), podendo servir para a própria montagem do conhecimento que estamos construindo na tese (mas, isso seria um outro estudo). As misturas, sobreposições e fragmentos cunhados pelo Movimento 3 se relacionam com a proposição de igualar os níveis na produção de conhecimento, ou ainda, de dar chance de um pensamento selvagem para todo o processo. Imaginamos que se em um próximo exercício projetual buscássemos esse grau zero dos materiais e trabalhássemos numa proposta de remontagem, poderíamos destacar o que há de mais selvagem, ou seja, o que há de mais sensível. Afirmamos, então, o próximo passo que é uma **autoprovação do processo**.

Ao metaprojetarmos o processo cenarístico, uma atitude de rebeldia teórica que também se instaura é a da **autoprovação**, entendida como uma ideia de encorajar o pensar dos processos, neste caso dos processos de cenarização. Se falamos em cenários questionamos o que vamos levar em conta para a construção de cenários: A qualidade de cenários? Para que serve um cenário? Como conectar um cenário numa cidade? Enfim, podemos levar muitos questionamentos para serem provocativos. Os cenários podem ser pensados também pela ideia do não, como por exemplo, um cenário que não mostra tudo, algumas partes serão mostradas, outras não. Ou, ainda, cenários que não revelam tudo pelo tipo de montagem de cenas.

É importante ressaltarmos que no percurso todo, o que chama atenção é a de que nenhum sujeito invalidou o processo. Ou seja, não houve ninguém que tenha se posicionado contra as cartografias como estímulo de saída. Todos os sujeitos que participaram da pesquisa se posicionaram por um viés mais crítico, de colaboração e de se permitir vivenciar a pesquisa. Além disso, também não teve nenhum sujeito que disse que iria desenhar um cenário, uma rota, a partir do que desejasse ou já conhecesse. Em nenhuma das práticas houve esse momento. Todos foram para o material apresentado como uma autoprovação de juntar o todo.

Exploramos também as atitudes de rebeldia denominada como o **projetar metafórico**, com o estímulo de criar pelo sentido figurado, por metáforas. A partir da pergunta: E como se desenha um cenário? Pensamos que um exercício que agrega à atitude já mencionada de autoprovação é o de projetar por metáforas. Em vez de se retirar valores objetivos de projeto, buscam-se valores substantivos amplos como, por exemplo, um mencionado nas metacartografias, quando se fala da cidade onírica. Intuímos que uma autoprovação do projetar metafórico seria, por exemplo: desenha uma cidade onírica. Mas o que é uma cidade onírica? O que é uma cidade onírica para o sujeito cartógrafo? O que é uma cidade onírica para o morador de rua? Ou seja, fazemos determinada amarração e voltamos para o coletivo, podendo assim conversar com os sujeitos que foram citados nas cartografias, distanciando-nos da ideia levantada pelos coletivos de um sujeito cartógrafo especialista. É como se estivéssemos retirando valores a serem interpretados e pudéssemos devolvê-los democraticamente à cidade, como se fosse uma autopoiese.

Pensamentos que habitam a prática que suscitam diálogo e discussão profundos são lançados no Movimento 3. Um deles traz a indagação: Não seria a cartografia um primeiro movimento de qualquer olhada do pesquisador para o mundo. Transformar a cartografia numa técnica não seria valorizar o lugar de origem? O que colocamos em discussão é exatamente essa ideia de primeiro, uma vez que não é relevante ser ou não um primeiro olhar. Em termos de processo de projeto, não interessa de quem foi o primeiro olhar, mas o olhar em si.

Quando temos os olhares dos sujeitos cartógrafos e dos coletivos, podemos misturar tudo, e fazer, novamente, uma autoprovação das metacartografias e narrar um cenário por metáforas. Em se tratando do Movimento 3, ainda nos autoprovoamos com a seguinte pergunta: *“E se fôssemos pensar em metáforas, o que a gente poderia pensar disso que temos aqui hoje?”*

Intuímos uma projeção por **inversão das lógicas**, que nasce do estímulo Movimento 2, que é o mudar o lugar consensual das coisas. Mudar o lugar consensual das coisas é entendido como um nome de cenário potencial, pois pelas metacartografias, seria remover o morador de rua. “[...] *Para o morador de rua, talvez ele quisesse ir um pouquinho mais para direita ali porque tem uma vista melhor. Para outros é destruir o casarão que tem aqui na frente para construir não sei o que, e isso, é mudar o lugar das coisas.*”

O mudar o lugar consensual das coisas enseja a conexão com a relação do centro com a ideia de margem e de fronteiras exploradas nas metacartografias estando ligada também à atitude de inversão das lógicas. Na nossa discussão, abrimos um parêntese para pensar numa cidade que tem a peculiaridade do centro ser numa ponta geográfica, beirando um rio. Se falarmos em DEScentralização da cidade, normalmente, as pessoas olham para terra. No entanto, podemos olhar para todos os lados, propondo uma ponte aqui, uma ponte ali, ou propor uma linha de barcos etc. A DEScentralização numa cidade passa por olhar para todos os lados, sabendo que dependendo dos lados uns serão mais distantes que outros. Nessa elaboração, entendemos que centro, margens e fronteira se interligam com o 'mudar o lugar das coisas' na cidade.

E em termos de visualidade, os valores de projeto são interpretados e elaborados em proposições críticas pelas metacartografias, como um conjunto de informações que vão se sobrepondo e trazendo à tona as dissonâncias, quando se encontram. Produzem, então, um outro tipo de nível metaprojetual conectando-se ao DES-hierarquizar, que se fossemos pensar pela metáfora da sinfonia seria a de orquestrar essas sobreposições em diferentes tempos e dando voz a todas elas.

Mesmo se olharmos para dentro do centro ou olharmos para aquilo que não está no centro do olhar, aquilo que ficou fora, que ficou às margens, sempre há algo que está na órbita. O que está na órbita, que está na periferia desse olhar e que, na orientação do sujeito cartógrafo, foi dado de certa forma para eles o que seria a chegada. Entretanto, o ponto de partida, o Centro Histórico e o de chegada, o Mercado Público, dos 6 praticamente, apenas 1 chegou. E isso é precioso como expressão de controvérsia e rebeldia. Por que chegar a esse lugar previsto? Por que não chegar a lugar nenhum?

Entendemos que o centro nos leva a fazer uma pausa na prática e retomar o pensamento crítico sobre o processo. Nutrindo a ideia lançada de DEScentralizar, de romper com o não centro que também faz parte do processo da pesquisa. A pergunta que se faz é: E como tiramos o centro? Talvez pela não orientação mínima aos sujeitos cartógrafos, porque à medida que se dá por mínima que seja essa orientação de chegada, já se cria um centro. Uma das metacartografias focou na pergunta: Qual é o seu centro?"

Ao pensarmos em centro e na inversão das lógicas, mudar o lugar consensual das coisas, pode ser uma maneira de se pensar a cidade pelo vazio, não pelo cheio.

Pouco se pensa, logicamente, projetar a não construção. Nos associamos, novamente, ao pensamento de Reyes (2022), que questiona o que um projeto traz para esse lugar? O nosso projeto preferiria não trazer nada. Tal situação também pode ser interpretada como um mudar o lugar consensual das coisas na cidade, reafirmando a potência da rebeldia como forte no processo de projeto.

Na sequência dessas observações, outro ponto debatido aborda a perspectiva de quando se investiga nas cidades. Pelas metacartografias, nessas cidades, a potência do não está apenas em determinado prédio ou numa determinada construção que venha a ser ostentada; ou, ainda, está naquele espaço vazio que será preenchido por uma única possibilidade. Ou seja, concorre com todas as múltiplas e infinitas possibilidades de se preencher aquele espaço, ou como entendemos enquanto interpretação das inversões das lógicas, de não se preencher determinado espaço, não sendo possível afirmar que tipo de materialidade irá se configurar. A inversão das lógicas nos leva ao não-cartógrafo e ao não-dito, tudo o que o sujeito cartógrafo não disse e tudo o que os designers especialistas também não disseram, o não dito nesse sentido também. De um certo modo, se extraem perguntas auto provocativas também dentro desta percepção 'inversão das lógicas'.

Seguimos pela prática metaprojetual do Movimento 3 e nos deparamos com a atitude de rebeldia teórica, a qual denominamos de **perturbação do método**. E por que produzir esse tipo de desafio dentro do processo de metaprojetar por cenários? Uma das chaves de leitura é que se cenários são compreendidos como narrativas, levantamos o questionamento de se existem ou não narrativas verdadeiras. Reyes (2015) diz que toda a narrativa é ficcional. Questiona-se: Se a narrativa é fundada no desejo, como investigamos, como ficariam as narrativas quando não o consideramos? E, nesse caso, de onde sairiam? Um questionamento que para o coletivo demandaria uma outra abertura de estudos, o que não comportaria nessa investigação.

Ao perturbar o método, convocamos o ruído com toda a sua aleatoriedade e estranheza que causa. Se em vez de percebermos, nos deixássemos levar apenas pelo ouvir dos sons agradáveis enquanto harmonia perfeita; invertêssemos a lógica. As cartografias e metacartografias ensejam essa qualidade no processo cenarístico: perceber e "olhar" o ruído até o ruído se tornar compreensível? Perturbar este método. Perturbar o método até que ele se torne audível dentro da sua própria polifonia.

Todos os sujeitos da pesquisa assumem a autoprodução e a autoconstrução, enquanto vivem a cidade, ou seja, o território escolhido pelos sujeitos cartógrafos. Os sujeitos cartógrafos se afetam e são afetados por esse território. Na construção do processo cenarístico, chegamos à definição de que este sujeito cartógrafo é também um não cartógrafo, uma vez que carrega consigo tudo o que ele não é. O sujeito cartógrafo vai para a cidade e passa a ser ele mesmo, quando também passa a se encontrar quando encontra a cidade, quando encontra o outro também nele. É pelos desejos, emoções, anseios e lembranças que, de alguma forma, ele vai se encontrando. Então, ele faz parte deste não-encontro também. A ideia do não cartógrafo tem um pouco de DEStecnicização no sentido da precisão.

Essa cartografia proposta tem um envolvimento que não o puro olhar objetivo nas coisas. Ela passa pelos sentimentos, pelas afetações, à medida que os sujeitos cartógrafos se conectam pelo caminhar. E é pelas imagens captadas e pelas narrativas construídas por eles que se revelam a relação que o olhar deles têm sobre a cidade, sobre o território escolhido. As cartografias dos sujeitos cartógrafos trazem, de forma clara, as representações, intensidades e fluxo socioculturais que são compreendidas tanto pela perspectiva do passado quanto da sua conexão com o presente. É um ir e vir no tempo. Movimentos orientados pelo desejo. Se o desejo não é dado de saída na cartografia, ele surge no movimento com lembranças, recordações e curiosidades, ou simplesmente, pelo imaginário.

Reforçamos um processo construído que se propõe a metaprojetar, sem ultrapassar a fronteira de um projeto, colocando a ideia do DESobjetivo inicial, aquele que opera no tempo de Kairós, mas que se depara com o aqui e agora de Chronos. Ainda que nossa busca seja por pensar realidades possíveis e desejáveis por meio de cenários como processo projetual, há espaço para ensaiarmos no campo do sensível para que possamos orquestrar as polifonias tanto no metaprojeto, quanto no objeto material, neste caso, a cidade e suas realidades. Ao perturbar o método, também podemos optar por DEScentrarlizar o método, retirando desse processo cenarístico tudo o que já nos é familiar.

Pela prática projetual do Movimento 3, entendemos que o Movimento 2 é de natureza intermediária, uma vez que o seu agir projetual se valeu do Movimento 1. São essas elaborações que nutriram o agir metaprojetual do Movimento 3. Há, então, uma sucessividade de ações, por vezes recursivas, que nos remete ao pensamento de Mauri (1996) acerca do projeto da estratégia, que surge de um

emaranhado processual, e cuja estratégia está conectada às ações coletivas. Podemos intuir que as ações coletivas, neste caso, estão amalgamadas nos movimentos, visto que todos levaram em consideração o processo colaborativo e cocriativo.

Ao explorarmos esse raciocínio pelo viés do design estratégico, produzimos três movimentos que se caracterizam por orientar um processo minimamente estruturado, ou seja, uma metodologia que se propõe a construir pelos processos no decorrer dos movimentos, e que de certo modo são na essência processos colaborativos e cocriativos, imaginários e polifônicos. Esses são os processos projetuais cenarísticos. Um processo coletivo que acontece entre os sujeitos e a cidade, como se jogássemos o corpo no espaço-tempo da cidade. O corpo vibrátil de Rolnik (2016), buscando entender o que este corpo está sentindo. Todas essas inflexões resultam das conversas, das discussões e da crítica no Movimento 3, as quais entendemos que fazem sentido porque são potências enquanto instauração/prática de projeto.

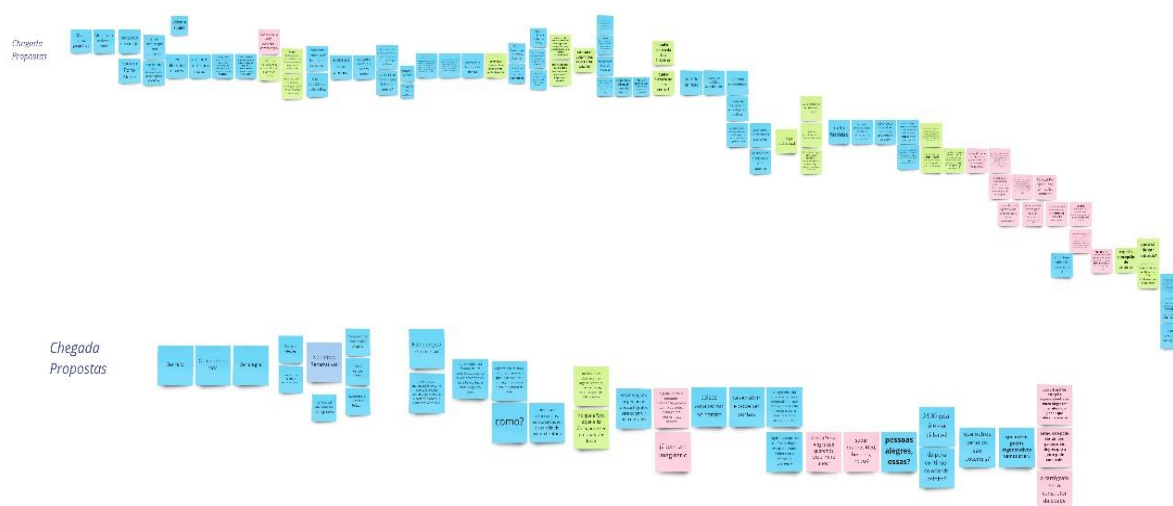
Se intuimos que a proposição de narrativas pela perspectiva do design estratégico envolve metaprojetar por cenários, e cenários interpretados como visões diversas da realidade dentro da prática de projetar estratégias, alicerçados pela construção social do imaginário expresso por múltiplas vozes, polifonia; a esse processo denominamos processos projetuais cenarísticos imaginários e polifônicos, ou, simplesmente, processos cenarísticos.

- interlúdio o vazio: que se faz musicar

dentro do WS 3 existem momentos que são preenchidos por vazios. esses vazios necessários dão ao coletivo instantes de reestruturação das novas possibilidades de conexões ou ainda de novas inspirações. no Movimento 3, não foi diferente. a pausa necessária foi convocada para que os designers pesquisadores encarassem o processo metaprojetual. das três sugestões levantadas e que foram descritas até aqui, guardei uma que causou certo desconforto e fez o coletivo refletir sobre o processo, “[...] assim, me incomoda um pouco, quando dentro das pesquisas que trabalham as práticas de workshops, pouco atentamos para elementos auditivos, o áudio. algo assim, enquanto uma materialidade do que se pode projetar e do que a gente entende sobre essa cidade, por exemplo...”

Por fim, ao pensar e visualizar todo o processo cenarístico, o Movimento 3 cria mais uma leitura. A partir das discussões e pistas lançadas no diálogo e movido pela polifonia e pelo imaginário, a música surge como uma metáfora de valor importante e que faz conexão com nosso aporte teórico, inclusive. O Movimento 3, então, cunha a expressão **musicar o processo cenarístico**, provocado pela Figura 31, do jeito que foi dito, estando pronto para musicar pelo conteúdo que se faz presente nos post-its: *“Tem a forma de pauta, mas eu pensei também na própria... podemos brincar com criar uma música a partir do texto.”*

Figura 31 – Musicar o processo cenarístico



Fonte: Elaborada pela autora (2022).

Deixamos a provocação final do que faríamos com essa criação. Que tipo de sucessividade daríamos, uma vez que fizemos um fechamento temporário na pesquisa para construirmos e visualizarmos o processo de cenarização?

Musicar o processo cenarístico, Figura 31, pode ser lida de forma fragmentada, porém com mais visibilidade (Apêndice N).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao apresentarmos o nosso percurso de investigação e à medida que esse se desenhava, assumimos de saída as idas e vindas tanto dos movimentos da proposta metodológica, quanto das reflexões sobre o próprio estudo. Assumimos uma tese que é marcada pela recursividade do próprio processo, entretanto, sempre entendendo que são partes do próprio movimento, peculiar desse percurso de construção metodológica.

Nosso processo de projeto carrega em si nossa visão de mundo, que pela compreensão ecossistêmica da realidade e sua abordagem pela complexidade, é caracterizado por oscilações entre abertura e fechamento e pela possibilidade de sua disrupção, o que contempla o imprevisto. Como já mencionamos no início deste estudo, tais sistemas unem diferentes ordens de causalidade em uma rede de tessitura que demanda, para sua análise, conferir relevância aos processos complexos. As reflexões de Morin (2005) nos auxiliam a definir o modo como se abordam as realidades assim formuladas.

Por essa ordem de causalidades, assumimos o consenso pelas dissonâncias, que estão no agir projetual dos Movimentos 2 e 3, a partir de estranhezas e desconfortos que são evidenciados pelos designers especialistas e pesquisadores. Amalgamamos também, no processo, a subjetividade dos sujeitos que, na nossa perspectiva, é indissociável do ser que está presente nos processos de projeto. Nesses movimentos, acolhemos a proposta que enseja de que nesta pesquisa o sujeito é interpretado sempre como ele e o outro. E pelo sensível, o sujeito trata a atividade cartográfica como aquela que transita de forma independente da criação de sentidos, colocando em prova as conformidades padronizadas da paisagem sociocultural (BENTZ, 2022). Em se tratando desse sujeito, como sujeito cartógrafo, as cartografias revelam que o princípio do cartógrafo é um antiprincípio, uma vez que está continuamente mudando de princípios, porque tanto critério, quanto princípio se colocam como vitais, e não morais (ROLNIK, 2016).

Os processos projetuais estão comprometidos com o desenho de cenários cujas narrativas potencializaram o imaginário e a polifonia. Os processos projetuais cenarísticos, como assim os designamos, orientados pela metodologia do design estratégico, os destacou, e cujo desenvolvimento tem no metaprojeto um processo central.

Ao realizarmos a construção de uma metodologia de design por cenários, cujos processos projetuais estão na centralidade do agir projetual, buscando-se desenhar cenários possíveis ou desejáveis, inferimos que, ao nos apropriarmos da técnica cartográfica para a coleta de dados, essa se apresenta como um substrato fértil de fonte de dados. E é pelo agir projetual, próprio do design estratégico e pela sucessividade dos movimentos que as narrativas cenarísticas vão sendo construídas.

Nesta pesquisa, os cenários são o processo, pois como a cartografia deixa de ser meramente uma técnica para assumir a condição de princípio de instauração do processo de projeto, alcançado pelo ato de metaprojetar. Acrescentam-se nessas metaprojetualidades os processos colaborativos e cocriativos, que se mostram fundamentais, pois é pela troca, pelas discussões e pelas idiossincrasias que os processos se diferenciam, oscilando entre consonância ou dissonância.

Se a visão de mundo acolhe e valoriza as diferenças no processo projetual cenarístico, dado pela polifonia, tanto no objeto, quanto na metodologia, assumimos também as expressões de rebeldia teórica que é exposta pelo prefixo DES, agregado a termos que trazem para o processo de cenarização a intenção de trabalhar com realidades de percepção distintas a serem marcadas pela não ocorrência, ou por um termo de negação, antes que pelas afirmações positivas de ocorrência.

Damos espaço ao pensamento metaprojetual, quando ele enlaça nossas atitudes de rebeldia teórica evidenciadas como: DESobjetivado; Ruído; DESlinearizar, DESdiferenciar, DESqualificar, DEScaracterizar e DESconstruir; Autoprovação; Projetar Metafórico; Inversão das Lógicas, e Perturbação do Método, que foram compreendidos na nossa proposta metodológica de cenários como processo projetual como oportunidades de pesquisa e não obstáculos.

Em síntese, a base da metodologia que propomos centra-se na técnica cartográfica e na metaprojetualidade, que se distingue pela recursividade efetiva praticada pelos sujeitos que saem sempre das experiências que os movimentos anteriores trouxeram ou conduziram. Esta pesquisa coloca luz na origem e é sustentada pelos dados cartográficos na origem, que revelam pelo sensível o sujeito cartógrafo como aquele que se lança na formação dos territórios existenciais e que passa a constituir a realidade simbólica (BENTZ, 2022). Ao evocarmos o imaginário desses sujeitos, esses estão envolvidos como ser social enfrentando o percurso cartográfico pelos seus desejos, anseios, lembranças e frustrações (SILVA, 2011). Um desenhar que é dado pelos próprios movimentos, que à medida que avança,

agrega um sucessividade de outros movimentos, além de outros sujeitos, uma ordem dentro do que se poderia entender como desordem.

A metodologia foi configurada à medida que aconteciam os movimentos e as metaprojetualidades pelos coletivos e pela pesquisadora, em determinados momentos. A descoberta com este estudo é a de que o Movimento 3, pautado pela escolha de investigar mais sobre e pela intuição da pesquisadora em analisar e interpretar os movimentos no coletivo de pesquisadores, concebido como uma única voz polifônica, se constitui com um movimento importante. É um movimento que inspira um interlúdio no sentido de que discute e analisa o todo dos movimentos anteriores. No Movimento 3, ressaltam-se as relações que elucidam a pertinência da construção do método, ensaios projetuais, e os acréscimos tácitos na prática projetual, as atitudes de rebeldia teórica.

Dessa maneira, cenarizar nesse nosso caso também é, de certa forma, cenarizar o processo metodológico atribuindo a ele as atitudes de rebeldia teórica, como o DESobjetivado, nenhum objetivo a priori, cujo potencial permeia praticamente todos os demais 'DES' que são colocados em questão e que passam a elaborar uma narrativa sobre a instauração/prática de potências de projeto, como oportunidades.

As atitudes de rebeldia teórica que reúnem Ruído; Autoprovação; Projetar Metafórico; Inversão das Lógicas, mostram-se importantes porque cenarizam, de certa maneira, o processo metodológico. Cenário como processo não se encerra em si. Ao orquestrarmos essas atitudes, entendemos, que elas constituem o que, por fim, passa a ser relevante de toda essa construção do processo metodológico, que é a Perturbação do Método, no fechamento temporário do movimento, dado em nível metaprojetual. Ao perturbarmos o método nos evidencia um conhecimento que pode ser ainda explorado, caso tivermos a intenção de seguir pelos movimentos, ou seja, no agir metaprojetual perturbaríamos o método com a proposta de embaralhar os movimentos sem uma sucessividade. Entendemos que esse é um desdobramento para um ponto de início de um próximo estudo pelas metacartografias desenvolvidas aqui.

Em *Cenários como Processo Projetual: Cartografia para a Construção de uma Metodologia de Design* acabamos, de certa maneira, por reinventar também as práticas dos workshops pela lógica da metaprojetualidade dos movimentos cartográficos explorados pelos sujeitos quando repousam o olhar e o sentir na cidade e sua recursividade. Escolhemos desenhar os movimentos à medida que eles aconteciam. Só agora encorajamos a aplicação da metodologia de design por

outros sujeitos e coletivos, entretanto, desde que a apliquem a seu modo, uma vez que esta pesquisa desenvolveu as bases iniciais dos movimentos cartográficos e que já foram construídas ao longo do próprio fazer, ou seja, todo o processo de pesquisa foi construído pelo “pensar-fazer”. Cabe aqui uma provocação aplicá-la guiada pelo pensar-fazer.

No decorrer da nossa construção metodológica, deixamos em aberto no Movimento 2, o que designamos como uma breve curiosidade sobre investigar como um designer profissional atuante no estúdio de design lidaria diante da cartografia de Tipologia A. Na percepção sobre a construção metodológica pairava a questão do tempo, ou seja, intuíamos de que em algum momento essa sucessividade metaprojetual poderia gerar um tempo maior nas entregas em ambientes profissionais, que trabalham com a lógica de Chronos, prejudicando a lógica de pensar e fazer. Nessa breve análise entendemos que se essa prática projetual fosse levada à frente nesses ecossistemas profissionais, produziria um não processo, uma vez que os processos bem abertos causam angústia. E, numa lógica capitalista tendem a ficar distantes das necessidades das operações. Compreendemos o não processo, ou um DESprocesso, como uma oportunidade que poderia ser aproveitada no sentido de que nas práticas projetuais os sujeitos partem do fim que querem ver. Anotamos que essa constatação é frágil e ainda merece um estudo vertical. O que após as bases da metodologia constituída poderia ser o estúdio o local de aplicação, mas reforçando: uma aplicação norteada pelo próprio modo de levar os movimentos.

Ainda pelo Movimento 3, se lança um importante dado de pesquisa que é o de que não há problema algum um coletivo, neste caso o do Movimento 2, em intermediar as cartografias, pois essas carregam na essência uma fonte substancial de informações e desejos, memórias e sentimentos, que pela recursividade se revelam.

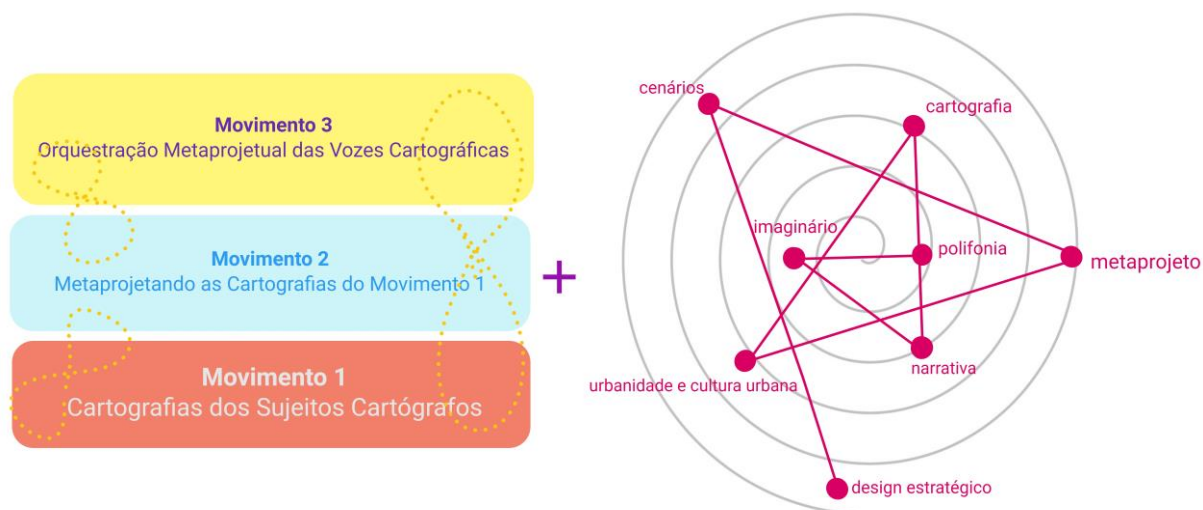
No momento que se interfere sobre a espontaneidade dos movimentos, entende-se que tal ação afeta a potência espontânea, sendo assim uma ida e vinda. Logo, uma operação sobre o espontâneo que se organiza pela pesquisa. A pesquisa mistura as vozes, trabalha com metáforas e depois trata da inversão das lógicas e da perturbação do método, que se mostra como um importante caminho para a autoprovação do processo.

Ressaltamos que no Movimento 3 se realiza uma crítica que vem da própria operação desse coletivo diferenciado sobre o percurso de pesquisa. Logo,

entendemos que não existe uma cartografia no estado puro, a partir do Movimento 2, pois teríamos que deixar tudo fluindo sem interferências. Trabalhamos sem interferências nos Movimentos 1 e 2, apenas sistematizando, o que é o que se espera de uma pesquisa, os relatos e discussões. É no Movimento 3 que a pesquisadora/autora metaprojeta sobre as metacartografias junto com o coletivo diferenciado, o WS 3, e faz a interpretação pela sonorização dos relatos.

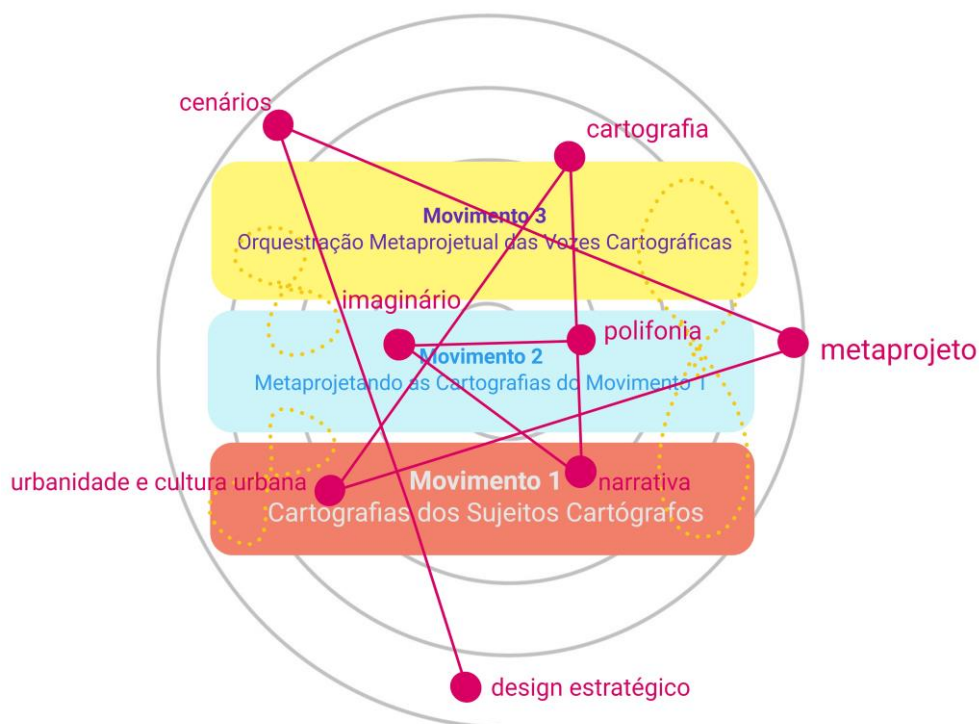
O que a pesquisadora/autora desenha espera-se que as práticas projetuais do design possam se apropriarem delas, mas principalmente que as façam à sua maneira, ao seu jeito, uma vez que não é uma metodologia fechada. Entendemos que nesta pesquisa experimentamos dessa forma. Percebemos que nossa inspiração nesse fechamento temporário da pesquisa é a de apenas desejar lançar a outras formas de projetar realidades possíveis e desejáveis. Assim, sugerimos uma metodologia pelo caráter metaprojetual e metacartográfico. Apresentamos a nossa síntese visual dos Movimentos Cartográficos e a relação de como eles se amalgamam com os conceitos teórico-metodológicos, na Figura 32, para compor os nossos Processos Cenarísticos na Figura 33.

Figura 32 – Movimentos cartográficos e conceitos teórico-metodológicos



Fonte: Elaborada pela autora (2022).

Figura 33 – Processos Cenarísticos



Fonte: Elaborada pela autora (2022).

Entendemos que nossos objetivos foram alcançados tanto por colocar a técnica da cartografia na origem dos dados, quanto por metaprojetá-los em coletivos distintos no decorrer dos movimentos cartográficos, compostos pelos processos cenarísticos, que ao final foram orquestrados para a composição da metodologia de *Cenários como Processo Projetual*. No que diz respeito às limitações deste estudo, apontamos que cartografar no período pandêmico da Covid-19 entre 2020 e 2021 foi praticamente impossível. Apenas quando os sujeitos cartógrafos estavam vacinados, se sentiram confiantes de andar pelas ruas. Outra questão está relacionada ao tempo, pois quando dentro do Capítulo 4 sugerimos embaralhar os movimentos sem uma sucessividade, se levássemos em frente tal ação, não haveria tempo hábil para analisarmos e trabalharmos em cima dos dados. Ficamos na vontade.

No fechamento desta pesquisa também compreendemos como estudos futuros: a possibilidade de se continuar investigando outros territórios dentro da cidade pela ideia de DEScentralizar, e poderia também entrar em cena para compor, a fase de embaralhar os movimentos, como os pesquisadores propuseram, de misturar tudo; e, para finalizar, a curiosidade de aplicar essa metodologia em cidades do interior e do Brasil profundo, fora das capitais, em territórios que reúnem

peças que trabalham em frentes diversas com diferentes atividades em prol de uma atividade comum, os quais poderíamos citar como exemplo, a Rota dos Butiazais, situada no sul do país, dedicada ao cultivo de butiás e aproveitamento de todo o fruto na cadeia produtiva; e o PA Nova Amazônia (Projeto de Assentamento Nova Amazônia na zona rural de Boa Vista/RR), localizado ao norte do país, dedicado ao cultivo da batata doce e da pimenta. Pensamos que este estudo é apenas o começo da intenção de investigar cenários como processo na arte de metaprojetar. Que seja apenas o começo da busca por refletir sobre tantas indagações que ainda pairam sobre esse “pensar-fazer”, motivado pelo sentir cartográfico.

REFERÊNCIAS

- BAKHTIN, Michail. **Problemas da poética de Dostoiévski**. Tradução de Paulo Bezerra. 5. ed. rev. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013. [1963]
- BAUDELAIRE, Charles. **Pequenos poemas em prosa**. Rio de Janeiro: Athena, 1937.
- BENJAMIN, Walter. **Estética e sociologia da arte**. Belo Horizonte: Autêntica, 2017.
- BENTZ, Ione Maria Ghislene. Do ponto de vista à produção de sentidos: um percurso metodológico. *In*: REYES, Paulo. **Projeto por cenários: o território em foco**. Porto Alegre: Sulina, 2015. p. 224-244.
- BENTZ, Ione Maria Ghislene; FRANZATO, Carlo. The relationship between Strategic Design and Metadesign as defined by the levels of knowledge of design. **Strategic Design Research Journal**, São Leopoldo, 2017. v. 10, n. 2, p. 134-143.
- BENTZ, Ione Maria Ghislene. A cartografia como expressão da sensibilidade: abdução, rizoma e criação. **Intexto**, Porto Alegre, n. 54, e-120463, 2022. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.19132/1807-8583202254.120463>. Acesso em: 23 maio 2016.
- BRAIT, Beth (org.). **Bakhtin, dialogismo e polifonia**. São Paulo: Contexto, 2009.
- BRANZI, Andrea. **[A cidade contemporânea]**. Mountain View: Google, 31 mar. 2008. (8 min 48 s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hs2hTy3tWjE>. Acesso em: 23 maio 2016.
- CANCLINI, Néstor García. **Imaginarios urbanos**. Buenos Aires: Editorial Universitaria Buenos Aires, 1997.
- CANCLINI, Néstor García. **A globalização imaginada**. 2. ed. São Paulo: Iluminuras, 2018.
- CANEVACCI, Massimo. **A cidade polifônica: ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana**. São Paulo: Studio Nobel, 1997.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.
- CASSIRER, Ernest. **A filosofia das formas simbólicas**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- DE MORAES, Dijon. Metaprojeto como modo projetual. **Cadernos de estudos avançados em design**. Barbacena: EdUEMG, 2011.
- DRIESSE, Moniek; DE VET, Annelys. **Atlas subjetivo de México – Subjective Atlas of Mexico**. México: LAST, 2010. *E-book*.

DUNNE, Anthony. **Hertzian tales**: eletronic products, aesthetic experience, and critical design. Massachusetts: The MIT Press, 2005. *E-book*.

DURAND, Gilbert. **La imaginación simbólica**. Buenos Aires: Amorrortu, 1968.

ECO, Umberto. **Semiótica e filosofia da linguagem**. Tradução de Maria Rosaria Fabris e José Luiz Fiorin. São Paulo: Ática, 1991.

FLUSSER Vilém. **O mundo codificado**: por uma filosofia de design e da comunicação. Tradução de Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FRANZATO, Carlo. *et al.* Inovação cultural e social: design estratégico e sistemas criativos. *In*: FREIRE, Karine. (org.). **Design estratégico para a inovação cultural e social**. São Paulo: Kazuá, 2015. p. 157-182.

FURTADO, Beatriz. **Imagens eletrônicas e paisagem urbana – intervenções espaço-temporais no mundo da vida cotidiana**: comunicação e cidade. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

GIACCARDI, Elisa. Metadesign as an emergent design culture. **Leonardo**, [s. l.], v. 38, n. 4, p. 324-349, 2005. Disponível em: <http://transtechresearch.net/wpcontent/uploads/2012/03/giaccardielisa.pdf>. Acesso em: 25 jun. 2016.

ILLICH, Ivan. **A convivencialidade**. Lisboa: Publicações Europa-América, 1976.

JACOBS, Jane. **Morte e vida de grandes cidades**. 3. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.

IEzio. **Design multiverso – notas de fenomenologia do design**. Milano: Edizioni POLI design, 2006. p. 189-207.

MANZINI, Ezio. **Design para a inovação social e sustentabilidade**: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Tradução de Carla Cipolla. Rio de Janeiro: E-papers, 2008. *E-book*.

MANZINI, Ezio. Making things happen: social innovation and design. **Design Issues**, [s. l.], v. 30 n. 1, 2014. Disponível em: https://doi.org/10.1162/DESI_a_00248. Acesso em: 25 jun. 2016.

MANZINI, Ezio. **Design, when everybody designs**: an introduction to design for social innovation. Massachusetts: The MIT Press, 2015. *E-book*.

MANZINI, Ezio. Design cultures and dialogic design. **Design Issues**, Cambridge, v. 32, n. 1, p. 52-59, 2016. Disponível em: https://doi.org/10.1162/DESI_a_00364. Acesso em: 25 jun. 2016.

MANZINI, Ezio. **Design**: quando todos fazem design - uma introdução ao design para inovação social. Tradução Luzia Araujo. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2017.

MAURI, Francesco. **Progettare progettando strategia**. Milano: Masson, 1996.

MERONI, Anna Strategic design: where are we now? reflection around the foundations of a recent discipline. **Strategic Design Research Journal**, [s. l.], v. 1, n. 1, july/dec. 2008. Documento em PDF.

MITRAŠINOVIĆ, Miodrag. **Concurrent urbanities – designing infrastructures of inclusion**. New York: Miodrag Mitrašinović Routledge Taylor & Francis, 2016.

MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. 5. ed. Porto Alegre: Sulina.

NETTO, Vinicius M. A urbanidade como devir do urbano. **Revista EURE**, [s. l.], v. 39, n. 118, p. 233-263, 2013. Documento em PDF.

NICOLESCU, Basarab. **O manifesto da transdisciplinaridade**. São Paulo: TRIOM, 1999.

ORLANDI, Eni (org.). **Cidade atravessada**. São Paulo: Pontes, 2001.

PORTO ALEGRE. Prefeitura Municipal. **Urbanismo – Bairros Oficiais – Centro Histórico**. Porto Alegre: Prefeitura Municipal, 2023a. Disponível em: http://www2.portoalegre.rs.gov.br/spm/default.php?reg=16&p_secao=131. Acesso em: 10 jan. 2023.

PORTO ALEGRE. Prefeitura Municipal. **Mapas digitais da SMAMUS** (Secretaria Municipal do Meio Ambiente, Urbanismo e Sustentabilidade). Porto Alegre: Prefeitura Municipal, [2022?]. Disponível em: <https://prefeitura.poa.br/carta-de-servicos/mapas-digitais-da-smamus>. Acesso em: 12 dez. 2022.

PORTO ALEGRE. Prefeitura Municipal. **Bairros (LC.12.112/16): Anexo II – Mapas de bairros individuais de 1. Aberta dos Morros a 33. Higienópolis**. Porto Alegre: Prefeitura Municipal, [2022?]. Disponível em: https://dopaonlineupload.procempa.com.br/dopaonlineupload/1857_ce_172548_4.pdf. Acesso em: 12 dez. 2022.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível: estética e política**. Tradução de Mônica Costa Neto. São Paulo: Editora 34, 2005.

REYES, Paulo. **Projeto [não] projeto: [quando a política rasga a técnica]**. Porto Alegre: Sulina, 2022.

REYES, Paulo. **Projetos por cenários: o território em foco**. Porto Alegre: Sulina, 2015.

ROLNIK, Suely. **Cartografia sentimental: transformações contemporâneas do desejo**. 2. ed. Porto Alegre: Sulina; Editora da UFRGS, 2016.

SANDERS, Elizabeth. B.; STAPPERS, Pieter. Jan. Co-creation and the new landscapes of design. **CoDesign**, [s. l.], v. 4, n. 1, p. 5-18, 2008. Disponível em:

<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15710880701875068#.UhEZ3NJWySo>. Acesso em: 9 jan. 2017.

SANTOS, Ana Paula S. dos. **Desafios para uma cidade ciclável**: um exercício de design estratégico. 2018. Dissertação (Mestrado em Design Estratégico) – Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Porto Alegre, 2018. Disponível em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/7034.pdf>. Acesso em: 8 fev. 2019.

SCHNEIDER, Michael. **A beginner's guide to constructing the universe**. New York: Harper, 1995.

SILVA, Armando. **Imaginários urbanos**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

VAN ONCK, Andries. Metadesign. **Produto e linguagem**, [s. l.], v. 1, n. 2, p. 2729, 1965. Documento em PDF.

VASSÃO, Caio Adorno. **Metadesign**: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade. São Paulo: Edgar Blucher, 2010.

WARBURG, Aby. **Bilderatlas mnemosyne**: the original. In: OHRT, R.; HEIL, A. Berlim: Hatje Cantz, 2020.

ZINDATO, Danila. **Design scenarios**: approaches and tools for building the future within the design processes. Milano: Politecnico di Milano, 2016.

ZURLO, Francesco. Design strategico. In: AA. VV. **Gli spazi e le arti**. Roma: Enciclopedia Treccani, 2010. v. 4: Opera XXI Secolo.

APÊNDICE A – SELEÇÃO DOS SUJEITOS CARTÓGRAFOS

Data	Sujeitos Cartógrafos	Contato	Identificação na Pesquisa	Tipologia
Áreas de atuação dos sujeitos cartógrafos: arquitetura_urbanismo_especialistas cidades/artes cênicas_dança_performance_artes plásticas/audiovisual_cinema_escrita/narrativa/designers/moda				
27/09/2021	L.A	não se posicionou		
27/09/2021	M.F.	contato inicial_insta_ok_e whatsapp/topou	21_11_15 Sujeito Cartógrafo MF	Tipologia C
27/09/2021	C.A.	contato inicial_insta_ok_e whatsapp/topou/não entregou		
27/09/2021	F.C.L.	não se posicionou		
27/09/2021	M.L.	não se posicionou		
27/09/2021	I.S	insta_ñ_morando londres		
27/09/2021	R.L.	ignorou		
27/09/2021	L.M.	não se posicionou		
27/09/2021	J.B.	não se posicionou		
04/03/2022	B.M.	whatsapp_ok_topou	22_03_30 Sujeito Cartógrafo BM	Tipologia A
04/03/2022	B.B	contato inicial_insta_ok_e whatsapp/topou/não entregou		
04/03/2022	B.P.	não se posicionou		
07/03/2022	E.R.	não topou		
07/03/2022	G.Z.	não se posicionou		
07/03/2022	V.V	whatsapp_ok_topou	22_03_29 Sujeito Cartógrafo VV	Tipologia C
07/03/2022	T.F.	não se posicionou		
04/03/2022	E.S.	contato inicial_insta_ok_e whatsapp/topou/não entregou		
15/03/2022	T.M.	whatsapp_ok_topou	22_03_30 Sujeito Cartógrafo TM	Tipologia B
23/09/2021	G.L.	whatsapp_ok_topou	21_11_15 Sujeito Cartógrafo GL	Tipologia B
23/09/2021	C.P.	whatsapp_ok_topou	21_11_14 Sujeito Cartógrafo CP	Tipologia A
23/09/2021	F.M.	não topou		
23/09/2021	A.P	não se posicionou		
07/03/2022	A.A.	não topou		
04/03/2022	K.B	contato inicial_insta_ok_e whatsapp/topou/não entregou		
04/03/2022	N.D.F.	não se posicionou		

Fonte: Elaborada pela autora (2022).

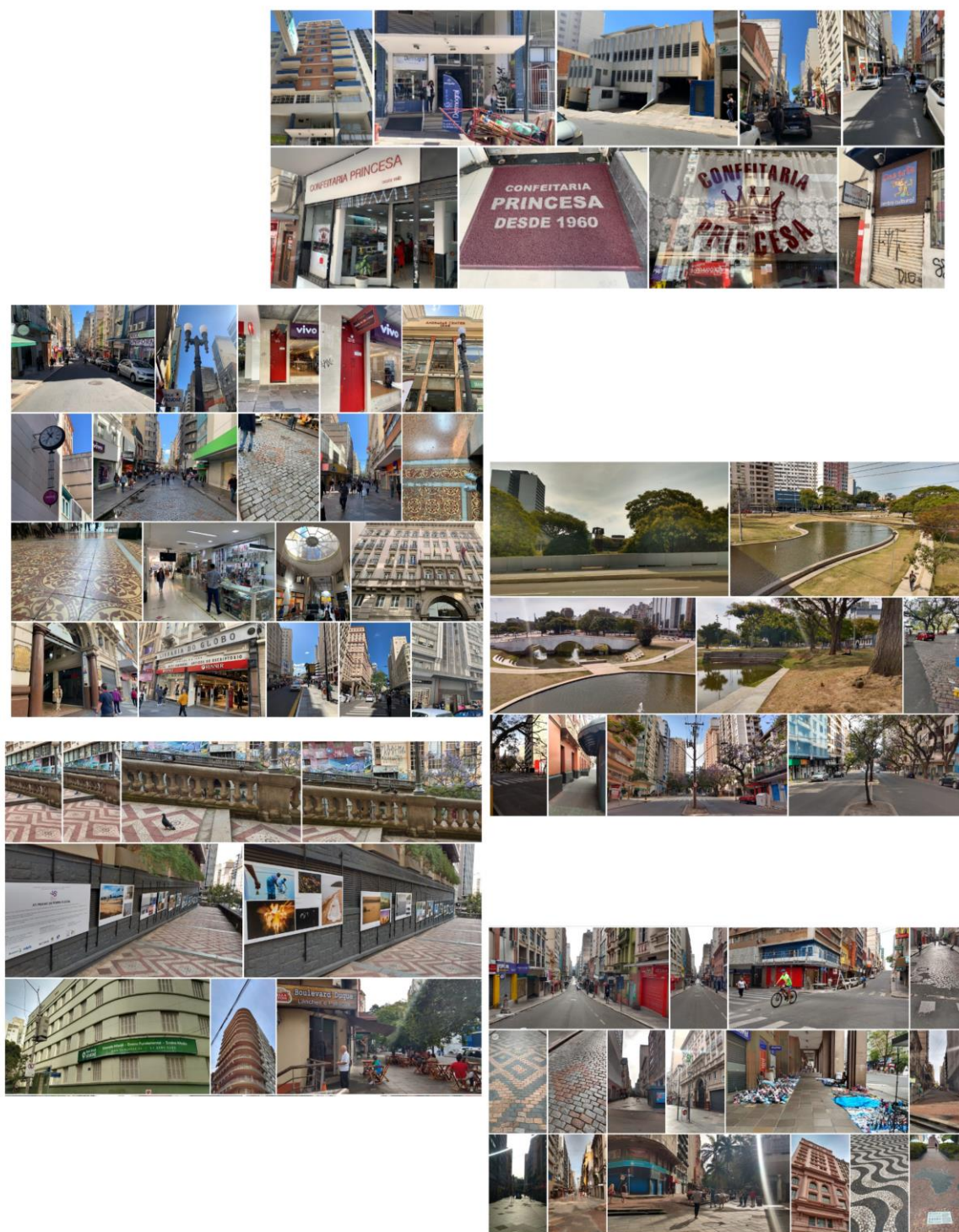
APÊNDICE B – TIPOLOGIA A: FOTOS E VÍDEO - ORGANIZAÇÃO ON-LINE

TIPOLOGIA A_2018/2022

3 de dez. de 2021 - 1 de abr. de 2022



TIPOLOGIA A_Sujeitos Cartógrafos_BM e CP



Fonte: Elaborada pela autora, com base nas cartografias dos sujeitos cartógrafos (2022).

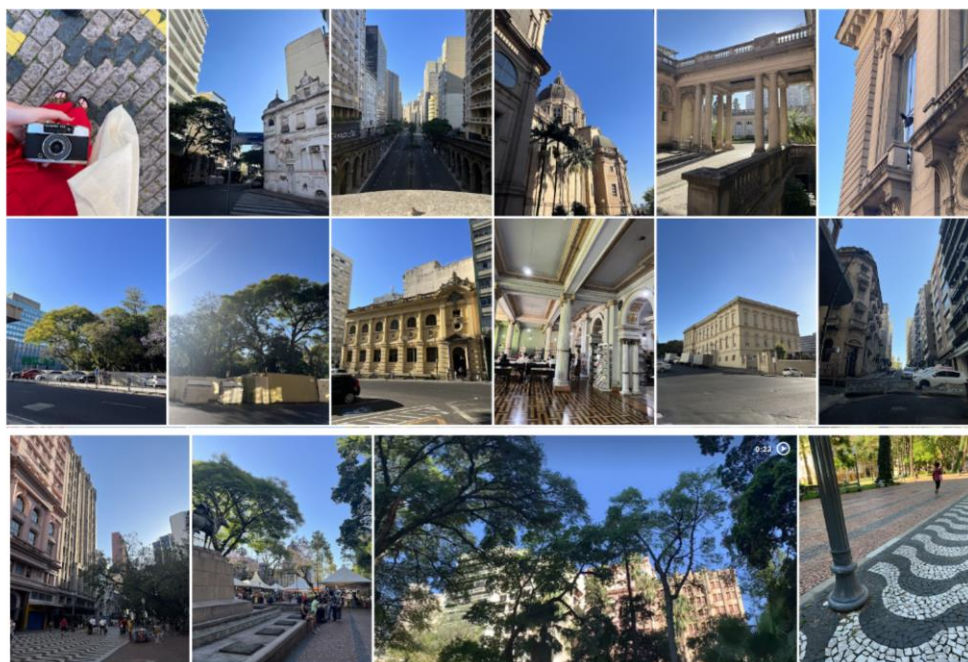
APÊNDICE C – TIPOLOGIA B: FOTOS E VÍDEO - ORGANIZAÇÃO ON-LINE

TIPOLOGIA B_2018/2022

13 de nov. de 2021 - 1 de abr. de 2022 - Compartilhados



TIPOLOGIA B_Sujeitos Cartógrafos_GL e TM



Fonte: Elaborada pela autora, com base nas cartografias dos sujeitos cartógrafos (2022).

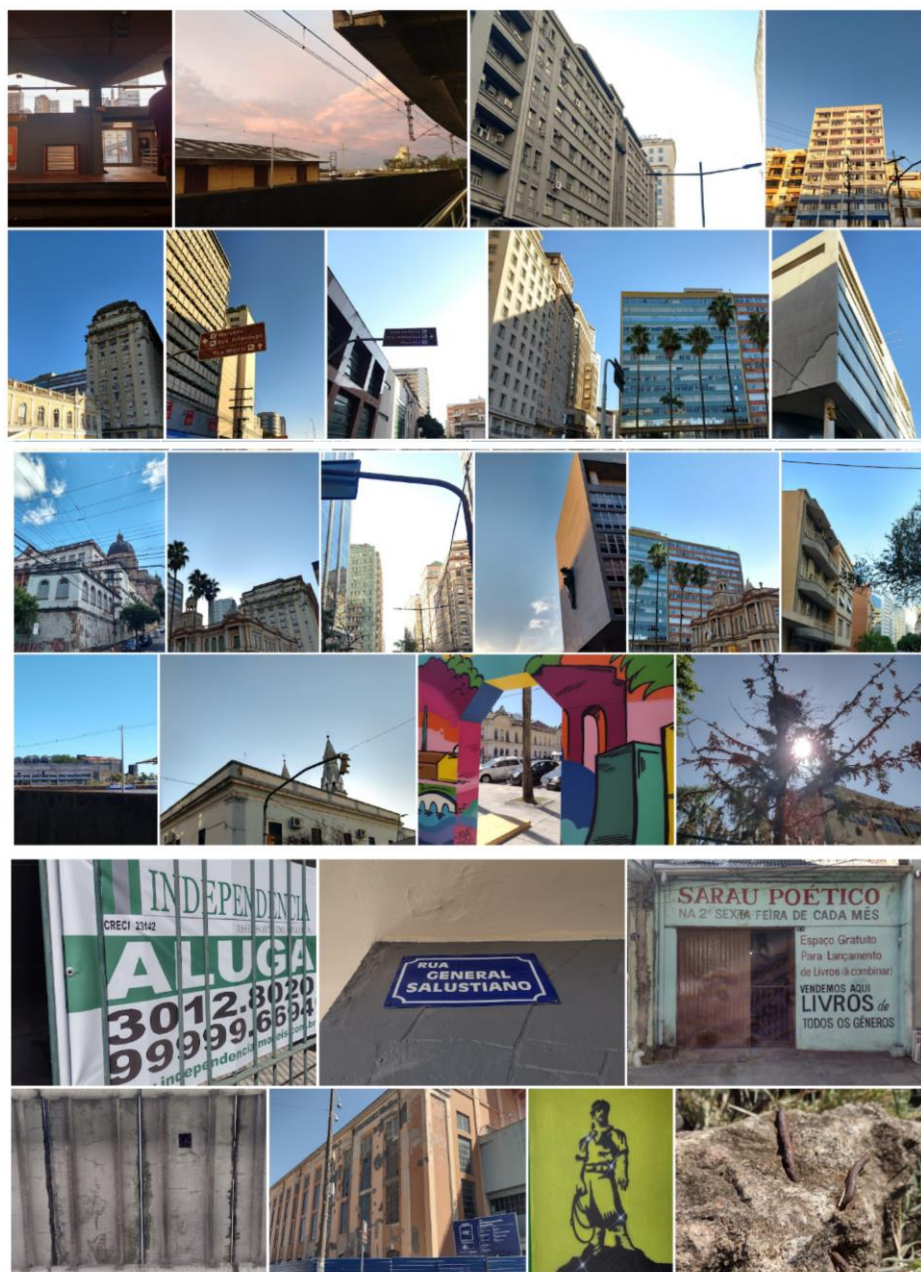
APÊNDICE D – TIPOLOGIA C: FOTOS E VÍDEO - ORGANIZAÇÃO ON-LINE

TIPOLOGIA C_2018/2022

3 de dez. de 2021 - 11 de abr. de 2022 · Compartilhados



Tipologia C_Sujeitos Cartógrafos_MF e VV

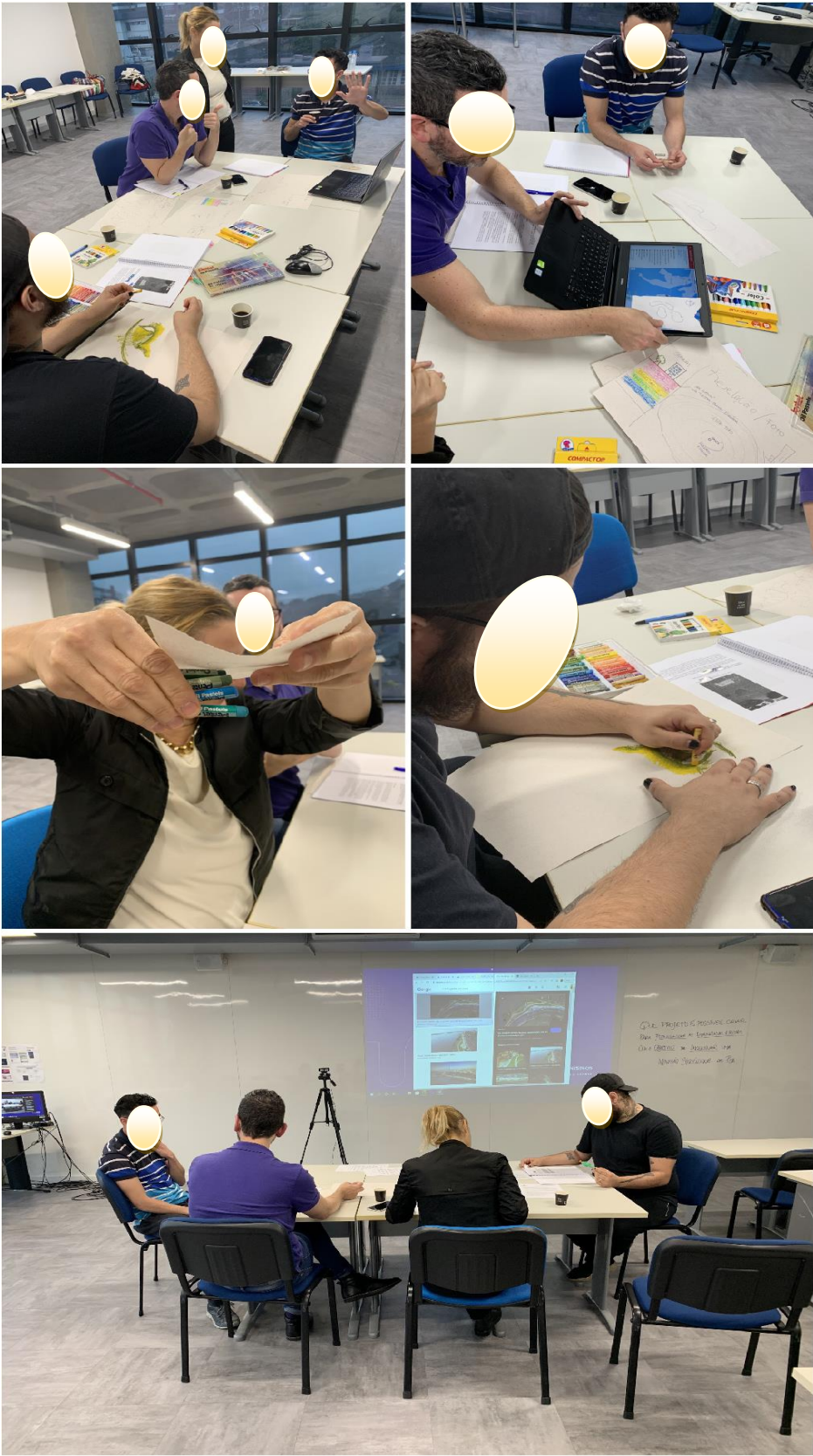


Fonte: Elaborada pela autora, com base nas cartografias dos sujeitos cartógrafos (2022).

APÊNDICE E – WORKSHOP DESIGNERS ESPECIALISTAS WS 1

Fonte: Registrada pela autora (2022).

APÊNDICE F – WORKSHOP DESIGNERS ESPECIALISTAS WS 2



Fonte: Registrada pela autora (2022).

APÊNDICE G – PRANCHAS DOS WS 1 E WS 2

The image shows a Miro collaborative workspace with the following elements:

- Top Bar:** Miro logo, workspace name 'Tese_Anapaula_2022', and navigation icons (gear, up, search, refresh).
- Right Bar:** Action icons (back, forward, zoom, list, dropdown), a 'Present' button, and a 'Share' button.
- Left Bar:** A vertical toolbar with icons for navigation and editing.
- Produção do WS 1:** A board with sections for 'Expressão visual/ilustrações e desenhos', 'Expressão verbal', 'Anotações das expressões de João dos designers durante o WS 1', and 'Chegado Propostas'. It features a large, colorful staircase diagram.
- Produção do WS 2:** A board with sections for 'Expressão visual/ilustrações e desenhos', 'Expressão verbal', 'Anotações das expressões de João dos designers durante o WS 2', and 'Chegado Propostas'. It features a large, colorful staircase diagram.
- Análise Convergência...:** A board titled 'Convergência das WS 1 e WS 2 a partir das anotações das expressões de João', showing a diagram with interconnected nodes and images.
- Análise Dissonâncias...:** A board titled 'Dissonâncias das WS 1 e WS 2 a partir das anotações das expressões de João', showing a diagram with interconnected nodes and images.
- Proposições WS 1 e WS 2:** A board titled 'Proposições WS 1 e WS 2', showing a large, colorful staircase diagram.
- Bottom Right:** Zoom controls showing '17%' and a help icon.

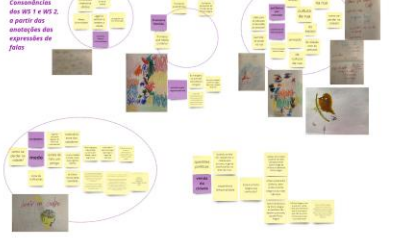
Fonte: Elaborada pela autora (2022).

APÊNDICE H – ELABORAÇÕES DOS WS 1 E WS 2

Produção do WS 1



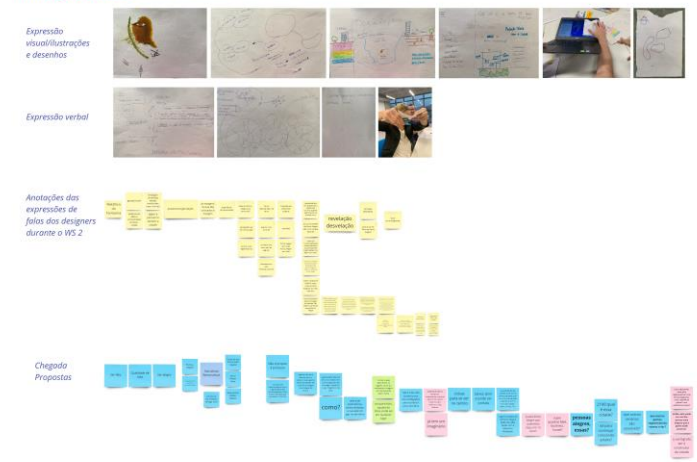
Consolidação



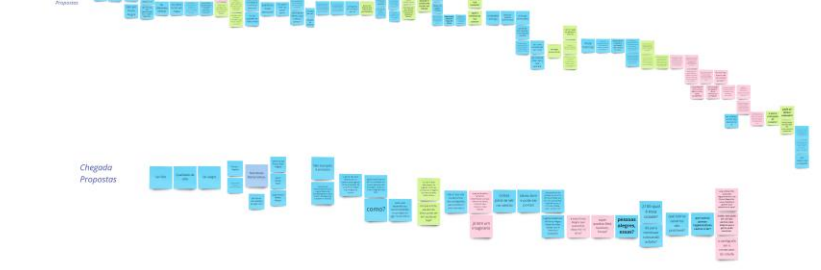
Dissociação



Produção do WS 2



Consolidação



Fonte: Elaborada pela autora (2022).

APÊNDICE J – EXEMPLO DAS TRANSCRIÇÕES DO WS 3

Dados referente à pesquisa Cenário como processo projetual, que é de autoria da pesquisadora Ana Paula Silveira dos Santos. Este material é parte integrante do processo de pesquisa de elaboração de tese doutoral no PPG Design Unisinos.

Workshop WS 3 _ Transcrição

Atores: **Designers Pesquisadores:** Designer Pesquisador_TG_WS 3; Designer Pesquisador_PB_WS 3 e Designer Pesquisadora_AP_WS 3

Data: **14 de outubro de 2022**

Formato: **áudio gravação de voz por celular**

Transcrição: **arquivos de áudio, transcrito via ferramenta Teams**

Organização dos dados: transcrição dos arquivos de áudios e seleção dos dados relevantes para tese

00:00:56

Aquela pergunta, como é que no cenário voltando para a pergunta: que projeto é possível criar para potencializar as experiências: rotas, trajetos, percurso, roteiros? Daí a gente abriu isso, tá? Com o objetivo de incentivar uma inovação de sócio cultural na cidade de Porto Alegre.

00:01:26

Eu separei aqui por imagens o que que eles trouxeram? Eu acho melhor a gente pegar os documentos do que ficar olhando no computador. Uma expressão verbal que eles anotaram. E aqui as anotações das falas, o que que eles foram produzidos em termos de fala, que eu fui anotando, por exemplo: “discussão da memória afetiva” “Chão com as pessoas”. Onde estão as pessoas. Afetos, diversidade.”

00:02:40

A gente tem que abrir, porque aqui tem muito conteúdo. Eu vejo que aqui tem muito conteúdo. Esses desenhos e imagens expressas aqui tem bastante conteúdo. [...]

00:03:03

Na minha ideia, pode mexer se vocês quiserem, eu saí da cartografia e botei dois grupos trabalhando. Para essas cartografias eram 6 sujeitos cartógrafos sozinhos num percurso único, deixei em aberto. Essas cartografias... eu trouxe essas cartografias para esses grupos nesses 2 workshops e cada um com um grupo de pessoas diferentes. A minha ideia agora é desenhar esse método, a gente trabalhar em cima desses materiais que já vem da cartografia e que foram trabalhados num coletivo, num processo de colaboração. A ideia é a gente olhar para esse processo, para o processo coletivo e para o método também. Várias coisas.

00:05:41

Eu fiquei pensando porquê de um modo ou de outro tu imaginaste um processo para a produção de cenários, para a projeção através de cenários, como diria o Paulinho Reyes, tanto que tu partiste da ideia de uma cartografia que quer queira, quer não, é um contar estruturado de uma porção de espaço, de espaço-tempo da cidade

00:06:14

Por que estruturado?

00:06:16

Porque a cartografia chega a uma forma de um modo ou de outro, aparentemente, mais ou menos estruturada. Chega, não é?

00:06:29

Chega ou não? A partir do quê? Porque, assim, o que eu deixei muito livre quando eu fiz o convite era para a pessoa trazer os seus desejos, emoções, anseios, ansiedades, euforia, as tristezas, para os 6 sujeitos cartógrafos que podiam explorar isso.

00:06:50

Tá, tá bom, não chega a uma forma, mas formaliza alguma coisa. É isso que eu quero dizer: percurso, roteiro, experiência, acontecimento e não é plano no papel. A partir dessa primeira formulação tu soltas os sujeitos cartógrafos a receber estímulos, não é?

00:07:23

É. O convite foi o seguinte: te convido para participar da pesquisa, onde tu vais fazer o papel de um sujeito cartógrafo percorrendo o Centro Histórico a partir do ponto que tu definires o que é Centro Histórico para ti, rumo ao Mercado Público. Não tinha um mapa, não tinha nada. Nesse percurso que tu escolhes, tu vais registrar, fazer registros o porquê de tu estares ali, quais as emoções, sensações? Sentidos, o porquê que tu escolheu aquilo, que memórias que vem na tua cabeça. Entendeu? Foi isso

00:08:07

Tá, e o que que eles produziram daí: fotos, anotações, desenhos?

Fotos e vídeos, desenhos, não veio. Veio, basicamente, foto, imagem e uma fala em áudio dizendo: ah, aqui eu faço uma coisa, ali eu faço tal coisa, ali eu me lembro disso.

00:08:31

Essas pessoas eram de que áreas? Não interessa de que áreas elas eram...?...

Essa transcrição segue totalizando 23 páginas. O material é parte integrante do acervo de trabalho da pesquisadora.

APÊNDICE L – TERMO DE CONSENTIMENTO SUJEITO CARTÓGRAFO



Participação em pesquisa -Nível Doutorado

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

Você está sendo convidado (a) para participar do projeto de pesquisa Cenários como processo projetual. Ao dar o aceite para a participação, você será um dos sujeitos cartógrafos, que irá cartografar o percurso que corresponde como ponto de partida para esta experiência cartográfica, o mais relevante do Centro Histórico, na sua opinião e entendimento, da cidade onde você, sujeito cartógrafo reside, em direção ao Mercado Público mais próximo.

Os registros serão realizados por meio de fotografias, imagens em movimento (vídeos ou audiovisuais), áudios, textos ou outro tipo de recurso que preferir, como por exemplo: desenhos, ilustrações e colagem. Uma dica: fotografias, desenhos, ilustrações e colagens que sejam acompanhadas de textos que contam a trajetória, sugere-se que venham num arquivo único. A quantidade de registros que quiser realizar em seu percurso é livre; bem como, o tempo que você irá dispor para a proposta. Recomenda-se que todos os registros tanto de fotos, quanto de vídeo e áudio, sejam feitos via celular, uma vez que todo o material resultante da sua cartografia deverá ser enviado via WhatsApp para a pesquisadora.

Sua participação é voluntária. Os dados da pesquisa serão utilizados para fins científicos e serão publicados de forma agrupada. Ao participar desta pesquisa você concede o direito de publicação do seu nome e seu material nas devidas referências e menções de créditos, de forma coletiva.

Os dados coletados ficarão arquivados aos cuidados da pesquisadora responsável, durante um período de no máximo 5 anos. Após esse período, o material será inteiramente destruído.

A sua participação autoriza a doutoranda, que faz parte do Grupo de Pesquisa em Design Estratégico para a Inovação Cultural e Social e a Universidade do Vale do Rio dos Sinos - Unisinos, a utilizar GRATUITAMENTE, as imagens (foto e vídeo) e as gravações e áudios como o materiais coletados no campo e que são resultados da atividade de cartografia nesta pesquisa para divulgação com fins educativos, científicos, técnicos e culturais, abrindo mão, desde já, de quaisquer outras reivindicações a respeito do referido uso publicitário dessa imagem.

Com a realização dessa pesquisa pretende-se gerar conhecimentos sobre as Cidades na área de conhecimento relacionada ao Design Estratégico. Da mesma forma, a participação nesta pesquisa não gerará custos ou ônus aos participantes, assim como não prevê pagamento.

Em caso de dúvidas você poderá entrar em contato com a pesquisadora responsável, Doutoranda Ana Paula Silveira dos Santos - 51 , sob a orientação do Prof. Dr. Cario Franzato, e co-orientadora, Profa. Dra. Ione Bentz - do Grupo de Pesquisa em Design Estratégico para a Inovação Cultural e Social e a Universidade do Vale do Rio dos Sinos.

Declaro que obtive todas as informações necessárias e esclarecimento quanto às dúvidas por mim apresentadas e, por estar de acordo, firmo o compromisso com a pesquisa.

Porto Alegre, março de 2022.

Atenciosamente,

Ana Paula Silveira dos Santos

anapsilveira@edu.unisinos.br; nicanaulasantos@gmail.com

Mestra em Design pelo Programa de Pós-Graduação em Design - Unisinos

Pesquisadora e Doutoranda do PPG em Design - Unisinos

Universidade do Vale do Rio dos Sinos - Unisinos

51 991335797

Fonte: Elaborada pela autora (2022).

APÊNDICE M – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO WS

Você está sendo convidado (a) para participar do projeto de pesquisa *Cenários como processo projetual*. Ao dar o aceite para a participação, você será um dos sujeitos designers, que irá metaprojetar com base nas cartografias produzidas pelos sujeitos cartógrafos.

Se você aceitar participar será realizado um “*Workshop Proposição de Narrativa: a arte de cenarizar*”, com duração média de 4 horas. A atividade será gravada e filmada e após a transcrição dos dados, desgravada. Não são conhecidos riscos pela participação no estudo.

Sua participação é voluntária. Os dados da pesquisa serão utilizados para fins científicos e serão publicados de forma agrupada. Ao participar desta pesquisa você concede o direito de publicação do seu nome e seu material nas devidas referências e menções de créditos, de forma coletiva.

Os dados coletados ficarão arquivados aos cuidados da pesquisadora responsável, durante um período de no máximo 5 anos. Após esse período, o material será inteiramente destruído.

A sua participação autoriza a doutoranda, que faz parte do Grupo de Pesquisa em Design Estratégico para a Inovação Cultural e Social e a Universidade do Vale do Rio dos Sinos – Unisinos, a utilizarem GRATUITAMENTE, as imagens (foto e vídeo) e as gravações e áudios como o materiais coletados no campo e que são resultados da atividade metaprojetual nesta fase da pesquisa para divulgação com fins educativos, científicos, técnicos e culturais, abrindo mão, desde já, de quaisquer outras reivindicações a respeito do referido uso publicitário dessa imagem.

Com a realização dessa pesquisa pretende-se gerar conhecimentos sobre as Cidades na área de conhecimento relacionada ao Design Estratégico. Da mesma forma, a participação nesta pesquisa não gerará custos ou ônus aos participantes, assim como não prevê pagamento.

Em caso de dúvidas você poderá entrar em contato com a pesquisadora responsável, Doutoranda Ana Paula Silveira dos Santos – 51 XXXXXX ou anapsilveira@edu.unisinos.br; nicapaulasantos@gmail.com, sob a orientação da professora Dra. Ione Bentz – do Grupo de Pesquisa em Design Estratégico para a Inovação Cultural e Social e a Universidade do Vale do Rio dos Sinos.

Declaro que obtive todas as informações necessárias e esclarecimento quanto às dúvidas por mim apresentadas e, por estar de acordo, firmo o compromisso com a pesquisa.

Nome do participante _____
Assinatura _____
Nome do pesquisador: _____
Assinatura _____

Porto Alegre, 28 de julho de 2022.

APÊNDICE N – MUSICAR O PROCESSO CENARÍSTICO

Chegada Propostas



Chegada Propostas



