

---

## **As implicações do design na política em um contexto digital: a participação social intermediada por plataformas digitais.<sup>1</sup>**

Bruno Madureira FERREIRA<sup>2</sup>  
Universidade de São Paulo, São Paulo, SP

### **RESUMO**

Este trabalho é uma investigação inicial que busca analisar e compreender o papel desempenhado pelo design no novo campo político que emerge das redes digitais. Nossa intenção é mostrar como a atividade projetual está atrelada ao desenvolvimento humano, conformando o seu modo de ser e que, com o avanço das tecnologias de informação e comunicação, adquire uma pertinência central na dinâmica social. Para isso, buscamos explicar o caráter formativo do design e as mudanças que ele promove no comportamento e situação social. Também mostramos o seu papel no desenvolvimento das interfaces tão importantes para a criação e manutenção de redes. Por último ilustramos esses argumentos com dois exemplos de interfaces, as plataformas digitais Mudamos+ e Rousseau, e explicamos como a diferença projetual de ambas resulta em modelos distintos de participação social.

**PALAVRAS-CHAVE:** Design; Redes Digitais; Plataformas Digitais; Mudamos+; Plataforma Rousseau.

### **HOMO FABER E O DESIGN**

Em seu ensaio intitulado “A Fábrica”, Flusser (2007) defende uma visão histórica da humanidade sob a perspectiva antropológica do termo *Homo faber*, associando o desenvolvimento humano ao desenvolvimento tecnológico. De acordo com esta interpretação, o modo de ser do homem – em especial a ciência, a política, a arte e a religião – é condicionado pela sua forma de fabricar e, portanto, pela sua relação com a produção de artefatos (FLUSSER, 2007).

Nesse processo, observamos que a introdução de novas tecnologias acarretaram alterações qualitativas na existência do homem: a produção das primeiras ferramentas, o inseriram na cultura (FLUSSER, 2008); a invenção do telescópio por Galileu inaugurou

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Comunicação e Cultura Digital, XVIII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, ECA-USP

---

o método científico (DI FELICE, 2009); o aparelho fotográfico (FLUSSER, 2009) e conseqüentemente a fotografia e o cinema (BENJAMIN, 2017) possibilitaram novas formas comunicativas mais complexas que o texto.

Essa relação com a técnica, ao que parece, constrói-se de maneira cíclica, pois à medida que produzimos artefatos e tecnologias, estes nos afetam e o mundo a nossa volta, mudam nossa percepção sensível, incrementando o processo informativo e comunicativo e, destarte, transformam a maneira como nos relacionamos entre nós e com o território que ocupamos, tornando gradativamente mais complexa a realidade em que vivemos.

Deixada há muito para trás a vida natural, os seres humanos, de modo semelhante às próprias coisas, tornam-se cada vez mais artificiais, pois as fábricas produzem simultaneamente novos tipos de seres humanos: primeiro o homem das mãos, depois o dos utensílios, a seguir o das máquinas e actualmente o homem-robot (CUNHA, 2011)

Logo, embora o design, do modo como o entendemos hoje, com a sua relevância política, econômica e social, só emergirá a partir do século XVIII, as atividades projetual e de fabricar artefatos já eram exercidas há muito tempo (CARDOSO, 2013), tendo essa característica formativa (PAREYSON, 1993) de serem produto e produtoras do homem, possibilitando novos modos de ser.

## **DESIGN EM UM CONTEXTO COMUNICACIONAL RETICULAR**

A partir de meados do século passado o avanço das tecnologias digitais da informação e comunicação (TIC) começou uma nova transformação nas configurações e cenários do mundo: a economia se globalizou, tornando-se cada vez mais virtualizada e interdependente; o intercâmbio entre países se intensificou, rompendo a fronteira comercial e promovendo a troca intelectual e de mão de obra. Como consequência, para além das transformações das paisagens urbanas onde polos tecnológicos foram espalhados pelo mundo afora, alterou-se novamente a forma como as pessoas se relacionam entre si e com esses novos espaços que ocupam.

O crescente processo de digitalização – no qual se insere a web 2.0, os *Big Data*, a *Internet of things* e a conexão de basicamente todo tipo de superfície – possibilita o desenvolvimento de ambientes caracterizados por uma forma comunicativa reticular e interativa, tal como um ecossistema, dentro da qual se estabelece uma condição

---

habitativa onde seus membros, humanos e não humanos, hibridizam-se (DI FELICE, 2017). Esse contexto dificulta a manutenção do pensamento sociológico ainda centrado no humano, que desconsidera a sinergia de dados, *softwares*, dispositivos, redes sociais digitais, territorialidades informativas, etc. e da sua visão industrial funcionalista da comunicação como “um conjunto de ações que objetivam tornar comum uma mensagem ou anúncio” (DI FELICE, TORRES e YANAZE, 2012, p. 53).

As teorias da comunicação até então estabelecidas – teoria hipodérmica, two-step-flow, teoria matemática da comunicação, semiótico-textual –, de orientação linear e que abarcam os processos comunicativos que vão desde o teatro até a televisão, mostram-se insuficientes para explicar a complexidade dos processos que surgem com as novas TIC e a internet.

O design, por sua vez, que nasce no seio da indústria com o propósito superficial de “conformar a estrutura e aparência dos artefatos de modo que ficassem mais atraentes e eficientes” (CARDOSO, 2013, p. 16), em um contexto de rede de redes (CASTELLS, 2012) parece adquirir uma importância mais abrangente e profunda na criação e manutenção da sociedade. Assim como na comunicação, busca superar a visão funcionalista da “forma segue a função” em favor de uma concepção projetual melhor capacitada para lidar com a complexidade (VASSÃO, 2010) levando em consideração aspectos político, sociais e econômicos (BONSIEPE, 2011) bem como culturais (FLUSSER, 2007).

De um elemento superficial nas mãos de profissionais pouco sérios que acrescentavam recursos sob a supervisão de profissionais bem mais sérios (engenheiros, cientistas, contadores), o design tem se expandido continuamente, ganhando cada vez mais importância para o cerne da produção. E mais, o design se estendeu dos detalhes de objetos cotidianos para cidades, paisagens, nações, culturas, corpos, gentes e [...] a própria natureza (LATOURE, 2014).

Isso porque, por um lado, o design tem em sua história uma relação intrínseca com a criação e manutenção de redes – desde as pouco lembradas redes de água, esgoto, eletricidade, abastecimento, telefônica, até as recentes redes digitais –, pois estas dependem de interfaces para o seu funcionamento adequado, que são projetadas por designers e cuja necessidade tende ao crescimento contínuo e geométrico (CARDOSO, 2013). Por outro lado, quando estamos falando de interfaces, também falamos de arquiteturas informativas capazes de dar “forma às interações entre seus membros,

---

humanos ou não humanos, os fluxos informativos e as territorialidades, criando particulares modalidades de interação e dinâmicas informativas próprias” (DI FELICE, 2017, p. 33).

Portanto, nos contextos atuais, onde nos encontramos imersos em redes, estabelecendo novas formas de interação e ação social, parece pertinente a reflexão sobre a função e importância do design para a configuração dessas conexões e as interfaces que intermediam seus usuários: qual a dimensão dessa importância? À medida que a ação social torna-se cada vez mais imersiva nos ambientes digitais, interagindo elementos humanos e não-humanos, qual o papel exercido pelo design numa dimensão política cada vez mais reticular?

## **FORMA FORMANTE E ARQUITETURAS INFORMATIVAS**

A mencionada visão funcionalista do design, orientada pela máxima “a forma segue a função”, é uma abordagem objetual de projeto e, portanto, objetiva e problemática. O olhar do designer está voltado mais para o objeto e como conformá-lo segundo a sua função, tornando-o mais útil, do que para aqueles que o utilizam e o seu contexto. Essa relação permite o progresso técnico e científico à medida que incita projetistas a mergulharem cada vez mais no mundo objetivo, mas negligencia aquele outro tipo de progresso, orientado aos homens (FLUSSER, 2007). No entanto, com o avanço das TIC e a emergência de uma cultura cada vez mais imaterial, conseguimos vislumbrar o humano que está por detrás destes novos objetos desenvolvidos.

Segundo Di Felice (2017), o termo *media*, referente a meio e instrumento, não é mais adequado para explicar a complexidade comunicativa das redes digitais, uma vez que é a expressão da concepção linear e industrial da comunicação. O autor propõe então o uso do termo “forma formante” ou “condição habitativa”, pois ambos remetem a uma dimensão mais ecológica da comunicação e não funcionalista.

O conceito de forma formante, em Pareyson, designa uma concepção de forma “capaz de guiar e plasmar o processo de criação e de condicionar sua realização e seu resultado” (DI FELICE, 2017, p. 34). Isto porque, para o filósofo italiano, toda operação humana visa à produção de uma obra única, seja ela uma produção material, uma reflexão ou ação moral. Essa singularidade pressupõe um “certo” modo de fazer, que

---

enquanto se realiza, vai inventando este “modo” de fazer: uma produção que é, ao mesmo tempo e indissolúvelmente, invenção (PAREYSON, 1993).

Trazendo essa conceituação para o campo do design, é possível refletir que no processo de projetar (artefatos materiais ou imateriais) desenvolvemos, a cada projeto, um modo único e particular de realizá-lo. Por sua vez, uma vez finalizada, a obra resultante conforma um “modo de uso” particular que condicionará a atividade do sujeito que fizer uso dessa obra. Por exemplo, quando utilizamos um *software* de edição de imagens: a sua programação e desenvolvimento pressupõe um modo único de se projetar – com caminhos, códigos, *layout*, algoritmos próprios – uma vez que o objetivo final é um *software* único, diferenciado de todos os concorrentes. Esta obra pronta, o “*software* de edição de imagens”, será utilizado por seus usuários para a produção de outras obras que serão fruto de um modo de fazer único, mas que serão condicionadas pelas limitações implicadas no próprio programa.

Fica cada dia mais evidente que a relação homem-aparelho eletrônico é reversível, e que ambos só podem funcionar conjuntamente: o homem em função do aparelho, mas, da mesma maneira, o aparelho em função do homem. Pois o aparelho só faz aquilo que o homem quiser, mas o homem só pode querer aquilo de que o aparelho é capaz (FLUSSER, 2007, p. 40)

Além do caráter formativo, outro conceito interessante para se pensar as implicações do design dentro de um contexto reticular é o de campo perceptivo (*perceptual field*) de Meyrowitz (1986), segundo o qual

Não é o ambiente físico por si só que determina a natureza da interação, mas os padrões de fluxo informativo. De fato, a análise da definição da situação social pode ser totalmente separada da questão da presença física, concentrando somente no acesso à informação. (MEYROWITZ, 1986, p. 36, tradução nossa<sup>3</sup>)

Ou seja, a introdução de novos meios de comunicação modificam os comportamentos e a situação social. Essa concepção de campo perceptivo abandona uma noção centrada nos encontros “cara a cara” em um determinado lugar, por uma noção mais ampla e inclusiva de padrões de acesso à informação. Dito de outra forma,

---

<sup>3</sup> Do original: “It is not the physical setting itself that determines the nature of the interaction, but the patterns of information flow. Indeed, the discussion of the definition of the situation can be entirely removed from the issue of direct physical presence by focusing only on information access”.

---

podemos pensar a situação social como um “sistema informacional”, isto é, como um determinado padrão de acesso às informações sociais, um dado padrão de acesso ao comportamento de outras pessoas (MEYROWITZ, 1986).

Trazendo novamente a discussão para o campo do design: em um contexto de redes digitais, no qual os fluxos informativos são cada vez mais afetados por novos meios comunicativos e suas interfaces, parece ser possível inferir que a atividade projetual adquire uma posição central nas mudanças do nosso campo perceptivo, isto é, as relações e interações permitidas através das interfaces das novas TIC afetam nosso comportamento e situação social.

Outro autor que nos possibilita aprofundar nessa reflexão é Manovich (2001). Segundo ele, em termos semióticos, a interface atua como um código que carrega mensagens culturais em uma variedade de mídias. Como todo código, ele raramente é um mecanismo de transporte neutro, mas pelo contrário, possui uma concepção de mundo próprio, uma lógica individual e uma ideologia e, portanto, qualquer mensagem transmitida por esse código estará limitada a esse modelo, sistema ou ideologia. A interface de um computador molda como o usuário concebe o próprio computador e o que ele pensa de qualquer objeto de mídia acessado por meio desse computador. De acordo com a forma que essa interface organiza as informações, ela produz distintos modelos de mundo.

Neste contexto de rede de redes, portanto, somos cada vez mais circundados por interfaces, essas imagens técnicas flusserianas que projetam significados diante dos nossos olhos, com o intuito de nos projetar. A sociedade da informação produz, assim, uma sociedade de programadores e programados, pessoas que produzem programas e aquelas que são regidas por eles, jogadores e marionetes (FLUSSER, 2012).

O que nos faz retomar a ideia de que a orientação funcionalista do design, concedida pela industrial, não é mais suficiente para lidar com uma realidade cada vez mais complexa. A atividade de projetar, até então objetual, deve ser reorientada, pois “objetos de uso são [...] mediações (*media*) entre mim e outros homens, e não meros objetos” (FLUSSER, 2007, p. 195) e, portanto, são comunicativos, intersubjetivos e dialógicos.

O autor defende também que, nos contextos atuais, a moralidade das coisas, da responsabilidade moral e política do designer, adquiriu um caráter de urgência, pois nos encontramos em uma zona cinzenta, na qual (1) não existe uma instância com

credibilidade suficiente para estabelecer normas; (2) o modo de produção tornou-se de tal forma complexo, dependente de tantos processos e pessoas, que não é possível responsabilizar um indivíduo; (3) as responsabilidades estão de tal forma diluídas em processos complexos e automatizados que, na verdade, nos encontramos numa situação de absoluta irresponsabilidade.

O designer Gui Bonsiepe (2011), também aborda a relevância política, econômica e social do design, discutindo o uso que as grandes corporações fazem dele para moldar a demanda de seus produtos, dialogando com os conceitos de jogo e programação do Flusser (2007). Segundo Bonsiepe, ao projetarmos estamos produzindo aparências, adentrando no terreno da estética, o qual trata, por um lado da liberdade e do jogo e, por outro lado, abre caminho ao engodo e manipulação, “dependendo das intenções, o design se inclina a um polo ou a outro, tendendo para a autonomia ou para a heteronomia” (BONSIEPE, 2011, p. 23).

A atividade projetual, assim, não deve orientar-se unicamente para a solução de problemas específicos, conformando objetos segundo a sua função, mas fazer uso do exercício das suas capacidades para o que ele nomeia “humanismo projetual”, a compreensão das necessidades de grupos sociais para a realização de propostas emancipatórias, tanto na forma de artefatos instrumentais quanto semióticos.

[...] formar uma consciência crítica rente ao enorme desequilíbrio entre os centros de poder e os que são submetidos a eles. A partir dessa consciência crítica, podem-se explorar espaços alternativos, não se contentando com a petrificação das relações sociais (BONSIEPE, 2011, p. 21)

O design, portanto, parece culminar nessa arquitetura informativa, interativa e comunicante, uma forma formante, que nos hibridiza com dados, superfícies, dispositivos, territorialidades, membros humanos e não humanos, ampliando as possibilidades de reconfiguração do nosso modo de ser – social, cultural, político, artístico, etc.

## **PLATAFORMAS DIGITAIS DE PARTICIPAÇÃO SOCIAL**

Dentro do espectro político as novas tecnologias da informação e comunicação incitam o debate em alguns setores da nossa sociedade sobre a contribuição que elas



---

podem trazer para enfrentar as fragilidades, farsas e incoerências que o sistema parlamentar e representativo vem enfrentando nas democracias modernas (MALDONADO, 2012). Entre aqueles que acreditam no potencial democrático das tecnologias da comunicação e aqueles que veem nela apenas uma nova instância de controle e dominação, nossa intenção aqui reside mais no exercício de Bonsiepe (2011) de explorar espaços alternativos, que são fruto direto de um contexto reticular e que, ao que nos parece, refletem uma transformação no imaginário político ocasionado por essa complexa relação estabelecida pelas arquiteturas informativas.

Essas arquiteturas sobre as quais nos debruçamos são plataformas digitais de participação social, iniciativas possibilitadas por uma ecologia comunicativa (MASSIMO, 2017) oriundas de um contexto de rede de redes e desenvolvidas recentemente no cenário político nacional e internacional. Ambas partem do princípio da participação social por meio de ambiências digitais, ou seja, são interfaces com projetos próprios, que permitem aos seus usuários uma amplitude diferenciada de participação, de acordo com as relações permitidas e com o fluxo informativo produzido, cada qual com o seu *layout* próprio, seus algoritmos e, portanto, com suas limitações individuais.

A primeira plataforma a ser apresentada é o aplicativo Mudamos+, uma iniciativa do Instituto de Tecnologia e Sociedade do Rio de Janeiro (ITS Rio), que visa viabilizar um mecanismo de democracia direta contido na Constituição brasileira de 1988, sobre projetos de lei de iniciativa popular. A ideia é transformar os *smartphones* do eleitor brasileiro em canetas digitais, facilitando a coleta de assinaturas para esses projetos e o exercício desse direito do cidadão brasileiro.

Seu objetivo é criar um debate informado com a colaboração de vários setores da sociedade de forma aberta e transparente, baseado em princípios de impacto e legitimidade. Em um momento político complexo como o que atravessamos no Brasil, Mudamos usa a tecnologia para convocar a sociedade para encontrar respostas a desafios públicos, aumentando a participação democrática.<sup>4</sup>

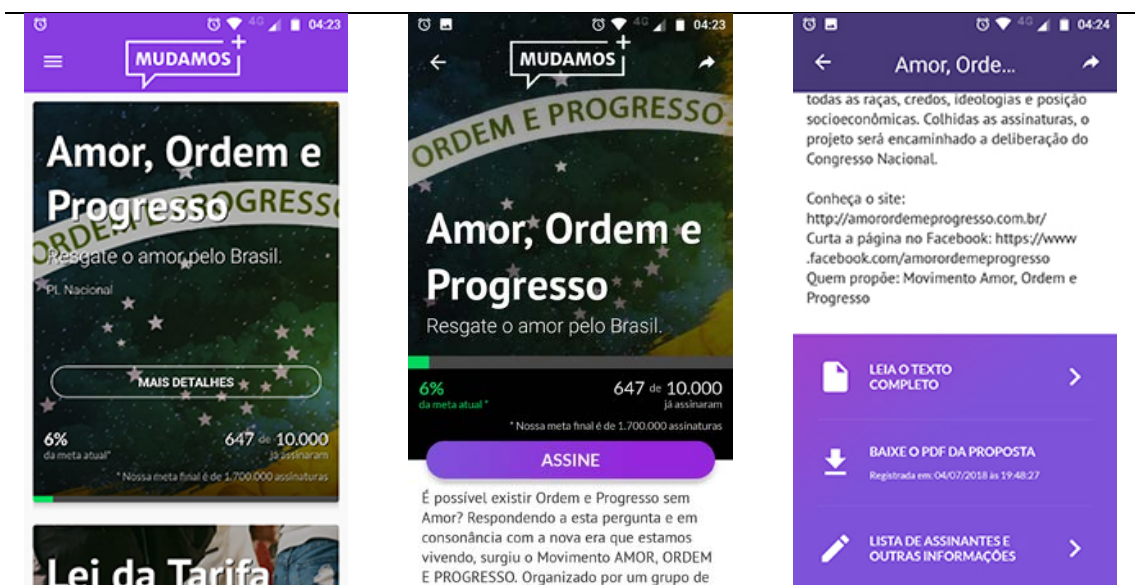
Imagem 1 – *Screenshots* do aplicativo Mudamos+<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Mudamos. Disponível em <<https://www.mudamos.org/quem-somos>>. Acessado em: 30/09/2017

<sup>5</sup> Imagens do aplicativo para Sistema Android. Acessado em: 10/07/2018.





A segunda é a Plataforma Rousseau criada pelo *MoVimento 5 Stelle*, movimento político italiano apartidário, que utiliza do sistema operacional Rousseau para a gestão e participação de seus membros nas tomadas de decisões internas, bem como nas posições políticas defendidas externamente.

Através deste sistema operacional, os membros do Movimento 5 Estrelas (M5S) podem: auxiliar na criação de leis, municipais (comunas), regionais, nacionais e até mesmo ligadas ao parlamento europeu; votar na lista eleitoral de candidatos do movimento ou para que estes se pronunciem sobre um tema específico; levantar fundos para o financiamento das eleições e de eventos do M5S; participar da rede de proteção legal do movimento; ter acesso ao programa de *e-learning* que ensina sobre as estruturas políticas onde os candidatos estão atuando e seu funcionamento; compartilhar propostas legislativas de nível municipal e regional com temas semelhantes; ter acesso a material de suporte para o ativismo político em nome do movimento; e por fim, uma área onde é possível convocar demais membros do M5S para qualquer ação que seja a serviço da comunidade. De acordo com o site do movimento, até o momento já foram mais de 1000 documentos compartilhados, 5.000 projetos de lei apresentados pelos seus representantes e mais de 1.500.000 preferências para votação online.<sup>6</sup>

Imagem 2 – página inicial da Plataforma Rousseau

<sup>6</sup> MoVimento 5 Stelle. Disponível em <<https://rousseau.movimento5stelle.it/index.php>> . Acessado em: 10/07/2018.



Imagem 3 – Lex Parlamento, discussões das propostas de leis a serem levadas ao parlamento

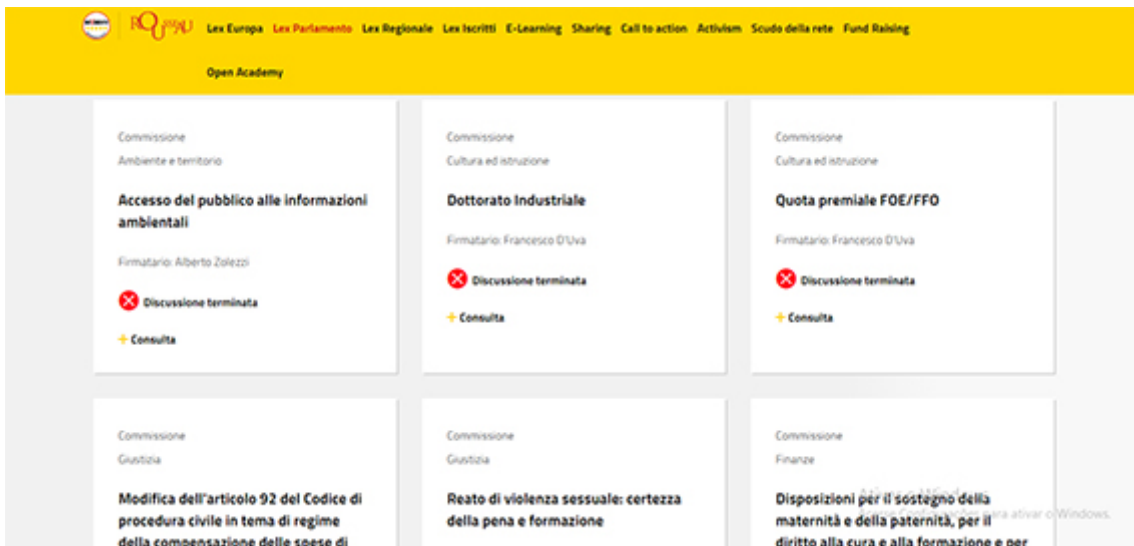
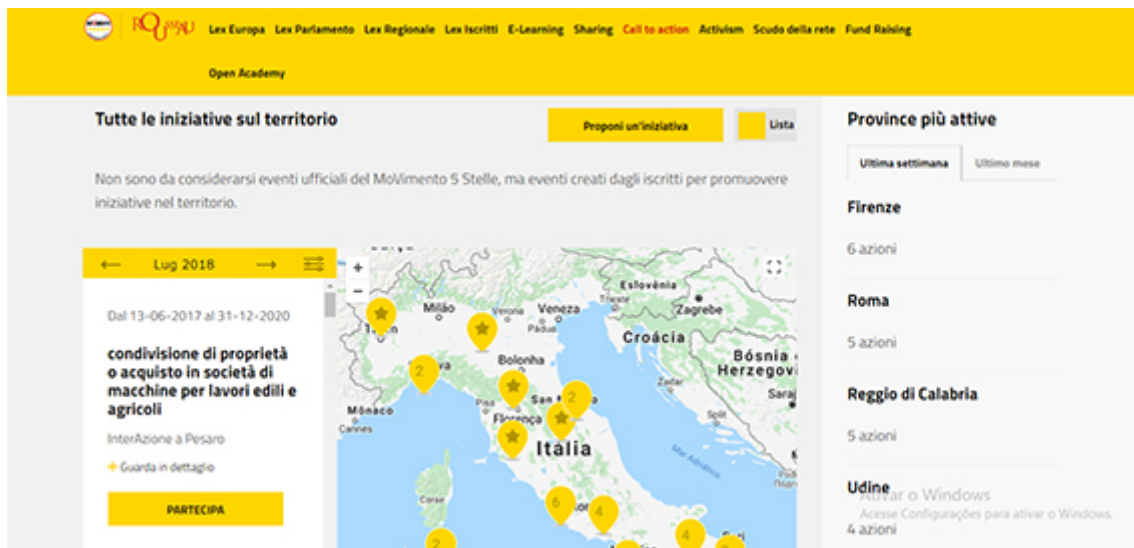


Imagem 4 – *Call to Action*, área onde os usuários podem convocar-se entre si para ações sociais



Apesar da proposta de ambas as plataformas partir de um mesmo princípio – este sendo a representatividade mais “direta” a partir da participação popular –, parece ser possível inferir, mesmo que por uma análise superficial, que as diferenças projetuais de ambas as interfaces suscitam entendimentos e comportamentos distintos de seus usuários. Isto porque estas diferenças criam fluxos informativos menos e mais complexos, respectivamente, possibilitando uma rede de interações particulares e, conseqüentemente, dinâmicas próprias. Além disso, ambas as plataformas estabelecem uma relação com seus respectivos territórios e, portanto, estão sujeitas e transformam as condições sociais, políticas e econômicas dos mesmos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A atividade de projetar e fabricar artefatos, tão indissociável da história humana e que, com a revolução industrial ganhou relevância política e econômica, parece estabelecer-se como um tópico central dentro das reflexões acerca das transformações causadas pelas tecnologias de informação e comunicação.

Em um processo de crescente complexidade, nossa sociedade se configura cada vez mais como uma rede de redes, digitalizada, que migra do material para o informacional. Neste contexto, comunicação adquire uma forma ecológica, conectando não apenas indivíduos humanos, mas os mais variados elementos: dados, dispositivos,

natureza, territórios, superfícies, etc. As interfaces tornam-se os nós conectivos dessa rede de redes, possibilitando ou não suas conexões, programando, conformando, informando e, portanto, criando as novas dinâmicas sociais.

Assim sendo, mostra-se pertinente, abandonar a zona de conforto e irresponsabilidade a que o design se manteve até então e continuar a aprofundar as investigações acerca do papel desempenhando por essa atividade no desenvolvimento da nossa sociedade futura: suas implicações éticas, morais, políticas, econômicas e culturais.

## REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Tradução de Gabriel Valladão Silva. Porto Alegre: L&PM, 2017.

BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. 1ª ed. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

CASTELLS, Manuel. **Redes de indignação e esperança**. Tradução Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2013.

CUNHA, Rodrigo Sobral. O design segundo Vilém Flusser. **Flusser Studies**, v. 11, 2011.

DI FELICE, Massimo. **Paisagens pós-urbanas: o fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar**. São Paulo: Annablume, 2009. (Coleção ATOPOS).

\_\_\_\_\_; TORRES, Julliana C.; YANAZE, Leandro KH. **Redes digitais e sustentabilidade: as interações com o meio ambiente na era da informação**. São Paulo: Annablume, 2012.

\_\_\_\_\_. **Net-Ativismo: da ação social para o ato conectivo**. São Paulo: Ed. Paulus, 2017

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

\_\_\_\_\_; CARDOSO, Rafael (Org.). **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

\_\_\_\_\_. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

LATOUR, Bruno. Um Prometeu cauteloso?: alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Sloterdijk). **Agitprop**: revista brasileira de design, São Paulo, v. 6, n. 58, jul./ago. 2014

MALDONADO, Tomás. **Cultura, sociedade e técnica**. São Paulo: Blucher, 2012.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. MIT press, 2001.

MEYROWITZ, Joshua. **No sense of place**: The impact of electronic media on social behavior. Oxford University Press, 1986.

PAREYSON, Luigi. **Estética. Teoria da Formatividade**. Tradução de Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis, Rio de Janeiro: Ed. Vozes, 1993.

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