

/desencanto

uma jornada dos bits aos afetos



relatório do projeto de conclusão de curso

andré teodoro minei

2017

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação

Núcleo de Pesquisa PIPOL

Projetos Integrados de Pesquisa Online

/desencanto

Projeto de Conclusão de Curso em Design

André Teodoro Minei

Orientação: Prof. Dr. Dorival Campos Rossi



Bauru

Agosto de 2017

[]índice

/resumo (abstract)	1
//prólogo	5
/introdução	7
/design 1.9	11
/um ocean0 de blts	13
/o “como” deste “o que”	17
/dos bits aos afetos	19
//notas	35
//agradecimentos	40

/resumo

“Uma jornada dos bits aos afetos”, /desencanto nasce de uma inquietação. Um projeto que tem como ponto de partida uma crítica ao utilitarismo no Design, mas procura ir além, apontando a um Design estético (experienciável), híbrido, potente, aberto, emergente; por um projetar não dos fins, mas das conexões para fins possíveis, ou mesmo *não-fins*.

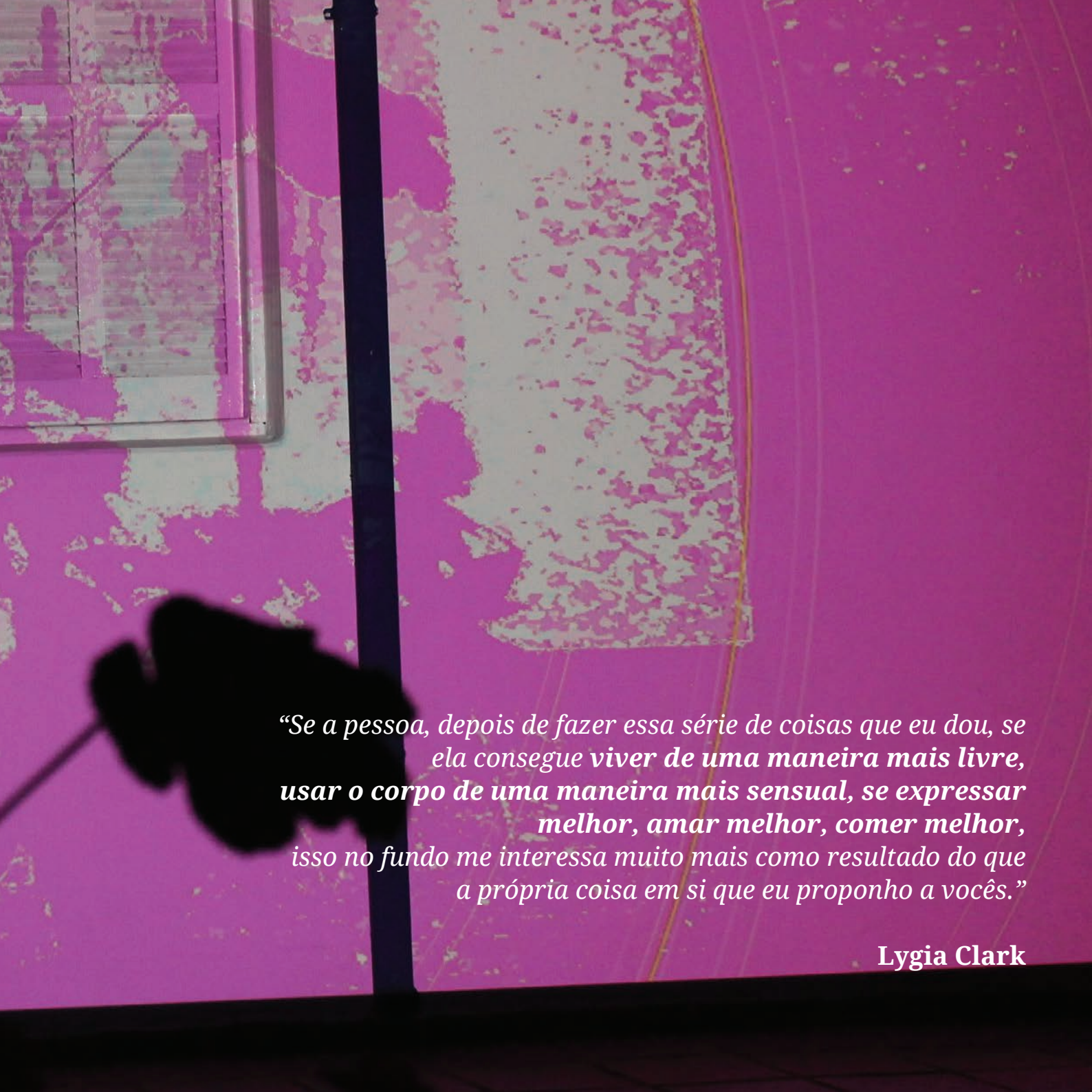
Sua atualização (materialização) se dá em instalações interativas, abordando temas como movimento, corpos e tempo. Em seu centro estão a busca e oferta de inspiração, contemplação e conhecimento dos afetos — do mundo, do outro e, principalmente, de si.

/abstract

“A journey from bits to affections”, /desencanto (disenchantment) starts as agitation. It’s a project that has a critique to utilitarianism in Design as its starting point, but tries to go further, pointing to the direction of an aesthetic (prone to experience), hybrid, potent, open, emergent Design; for the designing of connections, of *means rather than ends*. Connections to possible endings, or non-endings alike.

The actualization (materialization) of the project takes place through interactive installations regarding themes such as movement, bodies and time. At its core are the search and offering of inspiration, contemplation and the comprehension of affections — of the world, of the other, and mainly, of oneself.





*“Se a pessoa, depois de fazer essa série de coisas que eu dou, se ela consegue **viver de uma maneira mais livre, usar o corpo de uma maneira mais sensual, se expressar melhor, amar melhor, comer melhor,** isso no fundo me interessa muito mais como resultado do que a própria coisa em si que eu proponho a vocês.”*

Lygia Clark

//prólogo

[texto do autor extraído do blog
<http://www.medium.com/desencanto>]

Perdido, comecei.

Começando, encontrei.

O que se pode chamar de começo deste trabalho ficou pra trás, em alguma curva do caminho, numa das tantas vezes em que me perdi. Me perdi em conceitos e reflexões, daquelas mais sérias ou simplesmente jogadas em mesas de bar. Algumas muito minhas, outras nem tanto.

“O que é Design?”

“Como surgiu?”

“Para quê (ou a quem) serve?”

“Qual é seu papel no mundo?”

“O que será dele no futuro?”

“**O que é Design mesmo?**” (esta é bom repetir regularmente)

Não muito exatas, nem todas certas, mas todas válidas na composição desta jornada. E me encontrei pensando “por que não, **jornada enquanto jornada?**”.

É preciso

de·sen·can·tar⁽¹⁾

verbo transitivo

1. Quebrar o encanto de.
2. Descobrir, achar (coisa muito escondida ou abandonada em sítio escuso).
3. [Figurado] Tirar a ilusão a.

Ao questionar o mito do grande trabalho concluído, lapidado, *encantado*, é possível descobrir, explorar, criar. O processo de fazer alimenta a criatividade; estimula, faz movimentar. E em movimento, somos capazes de ver as coisas de perspectivas cada vez mais diferentes. Basta pensar numa caminhada: a cada passo que se dá, tem-se uma visão um pouco diferente do passo anterior.

Assim como uma criança que descobre o mundo brincando, não podemos, nós também, explorar, imaginar e testar? Como um pequeno que tenta, cai, se suja e machuca, mas certamente aprende; podemos experimentar, ousar e até errar. Às vezes, o mais importante é, mesmo, **fazer**.



(1) DESENCANTAR, 2017. Definição do Dicionário online Priberam.

/introdução

Antes, o objetivo era formalizar o mundo existente; hoje o objetivo é realizar as formas projetadas para criar mundos alternativos. (...)
Fazia sentido, antigamente, diferenciar a ciência da arte, o que hoje parece um despropósito. (FLUSSER, 2007, p.31)

As fronteiras do Design — se é que um dia existiram — encontram-se cada vez mais difusas. Por ímpeto ou necessidade, partimos de nosso porto seguro a explorar as mais diversas direções.

Ainda que se reconheça a importância de sua afirmação como disciplina, que se pronuncia e conquista espaço entre outras mais tradicionais, como a Engenharia ou Arquitetura, é difícil negar o momento de virada em que se encontra o Design. Atualmente, percebe-se uma tendência: tanto mercado quanto academia tem se voltado para fora, ou seja, para questões (até então) alheias ao que pertence a este “campo”. Biologia, Física, Química, Matemática; Psicologia e Filosofia. São apenas algumas das áreas que, pelos antigos paradigmas, seriam consideradas distantes demais para uma atuação conjunta, ou mesmo paralela. Estavam “do outro lado da cerca”, por assim dizer. (Em tempo: para quê uma cerca?)

Para não se manter surda ao rumor da ação do tempo, toda área de conhecimento deve lembrar que o que está designando como seu domínio não passa de um recorte e uma rarefação de um saber mais amplo [...] (GREINER apud GUIMARAES, 2014, p.22)

É claro, sempre houve uma tangência entre o Design e diversas áreas. Retomando os exemplos, temos a Biologia, que serviu para a aplicação em ergonomia através da anatomia; Física e Química para os materiais e técnicas de fabricação; Matemática, para as formas e proporções; além das Ciências Humanas, que serviram e servem para embasar nossos estudos e produtos. Com certa razão, a interdisciplinaridade era uma das faces mais louvadas e apreciadas no Design, mas o paradigma atual parece pedir mais.

*Translinguagem está associado ao movimento de virtualização da linguagem, onde TRANS significa a passagem de um para outro. **A interdisciplinaridade dá lugar à transdisciplinaridade, o conceito de territorialidade dá lugar à transterritorialidade.** (ROSSI apud ZANOTELLO, 2012, p. 19)*

Podemos até observar os jardins distantes através das cercas. Mas *transitando* neles e entre eles é que se pode conhecê-los, integrá-los, ver suas cores, sentir os odores e trocar as mais variadas sementes e mudas — afinal, as plantas daqui podem ser úteis lá, e vice-versa. Não é passada a hora de remover as cercas?



O que está em marcha ante nossos olhos, esse deslocamento das coisas do nosso horizonte de interesses e a focalização dos interesses nas informações, é sem precedente na história. (FLUSSER, 2007, p.56)

As últimas décadas trouxeram o que já pode ser chamado de uma revolução tecnológica, e seus efeitos no pensar e fazer Design não poderiam ser menos que revolucionários. Novas linguagens, uma nova comunicação interpessoal e global, novos meios de fabricação, novas relações comerciais e profissionais, são apenas alguns dos efeitos — iniciais, diga-se — de uma guinada tecnológica nunca antes vista.

Por sinal, o que se vê agora, de forma mais acelerada do que nunca, é a derrocada de diversos produtos, serviços, processos e relações por não acompanharem o avanço dos tempos. Basta pensar no fax (ou o próprio email), CDs ou videolocadoras, hoje largamente substituídos pelos aplicativos de mensagens instantâneas, como o Whatsapp, e serviços de *streaming* (transmissão contínua pela internet), como o Spotify (para música) e Netflix (para filmes e seriados) – possibilitados, todos eles, pela tecnologia e a dinâmica de redes.

*A problemática da questão é resumida por uma única palavra: complexidade. Projetar para um mundo funcionando sobre os princípios de conexão, heterogeneidade, multiplicidade e ruptura a-significante, é tarefa que redefine profundamente o fazer, pede por **nova cartografia.**” (ZANOTELLO, 2012, p. 21)*

A dinâmica de redes é o conceito que permitiu a Steven Johnson relacionar cidades, cérebros, softwares e colônias de formigas em seu livro *Emergência* (2003). Cidades. Cérebros. Softwares. Formigas? O que une esses elementos, à primeira vista

tão diferentes, é a aplicação de regras simples, mas que executadas por grupos (de pessoas, neurônios, linhas de código ou formigas) formam padrões complexos. Esta é a base dos sistemas generativos:

[ambientes] onde os agentes individuais do sistema prestam atenção a seus vizinhos mais próximos em vez de ficarem esperando por ordens superiores. Eles pensam localmente e agem localmente, mas sua ação coletiva produz comportamento global. (JOHNSON, 2003, p. 54)

Aplicar este brilhante conceito é um grande desafio, mas isso já está ocorrendo. Ele já é encontrado, por exemplo, na arquitetura e design paramétricos (em que se desenha um sistema e manipula os parâmetros, em vez das formas finais), nos algoritmos usados pelas redes sociais, no urbanismo, na engenharia de tráfego, nos mais diversos aplicativos. A lista só aumenta.

Desta forma, ainda que continue havendo espaço para o Design tradicional e seus produtos, se esconde na exploração, experimentação, ressignificação, fundamentalmente humanas, a sua verdadeira **potência**. E assim, na sua condição de atividade intrinsecamente social, deve, ou, mais que isso, *necessita*, acompanhar o desenvolvimento, as mudanças, as tendências da sociedade e seu “mascote” chamado tecnologia.

Caso contrário, insistiremos em projetar velozes aparelhos de fax, intrigantes encartes de CD e reluzentes fachadas para videolocadoras. Cada vez melhores, é verdade; mas obsoletos.



/design 1.9

A revolução cultural hoje consiste no fato de que nos tornamos aptos a construir universos alternativos e paralelos a este que nos foi supostamente dado; de que, de sujeitos de um único mundo, estamos nos convertendo em projetos de vários mundos; e de que começamos a aprender a calcular. (FLUSSER, 2007 p.85)

Na busca por novos modos de pensar e fazer Design, baseados na complexidade e conectividade do mundo atual, é crescente (e inevitável) a aproximação dos designers com as áreas tecnológicas e a computação. Web Design, Design da Experiência e Interfaces, Internet das Coisas, Fabricação Digital e a Filosofia *Maker* são algumas das áreas que tem conjugado e aproximado esses fazeres. E a direção que isso aponta é de uma espécie de fusão — não com a finalidade de juntar definitivamente as duas áreas como uma só, mas sim de não haver qualquer necessidade de se discriminar um fazer do outro. Assim, a Computação estará no Design, e vice-versa.

/desencanto é uma experimentação nesse sentido, e não poderia ser diferente. O exercício da programação de forma criativa permite um modo de fazer “pelo meio” como situa Zanotello em Nama (2012), ou seja, partindo de uma certa especificação, mas sem um resultado final delineado. E isso, por mais vago

que pareça em princípio, traduz-se num infinito leque de possibilidades que não poderiam sequer ter sido imaginadas (que dirá, executadas), em outro ambiente. Através da computação, é possível trabalhar pelo “como”, em vez de “o que”:

Imaginemos que o produto desejado é uma cadeira. Um processo comum para sua execução prática: pesquisar e esboçar, desenhando suas formas básicas; refinar essas formas considerando a ergonomia, materiais, produção, etc., ou seja, as questões técnicas; prototipá-la, revisando aquilo que se mostra necessário e então partir à produção. Obtém-se, então, *uma* peça final que pode ser reproduzida de forma relativamente fiel.

Aqui cabe um parêntese, levantando um ponto sobre a premissa apresentada: mais útil para o “novo” Design do que decidir projetar uma cadeira, seria um projeto de “sentável e recostável”, livre o quanto possível das concepções estabelecidas (e limitantes) de cadeira. Mas voltando ao raciocínio:

Aliando-se ao fator computacional, munidos de um conjunto de dados, obtemos um número virtualmente infinito de cadeiras. Isso se dá pela possibilidade de manipular seus parâmetros, gerando e simulando, com esforço mínimo, alternativas: o produto mais leve, o mais robusto, o mais confortável, o mais portátil, o mais barato, o mais sustentável, etc. — ou a combinação que se consiga deles. Pode-se, por fim, optar por um, outro, ou diversos modelos, e sua prototipagem e produção já estarão facilitadas. É possível, inclusive, estabelecer um (ou mais) parâmetro(s) variável(is), que fará(ão) produzir uma série de cadeiras únicas, ou seja, em que nenhuma é igual às outras. Projeta-se, portanto, em vez da peça final, os meios para uma cadeira possível — e infinitas outras em potência.

Ora, como podemos, então, nadar nessa maré?

Como em qualquer outra: entrando na água.



/um ocean0 de b1ts

Mesmo que se passe uma vida imaginando, estudando, observando o mar; não se pode vivenciar sequer parte da experiência de estar nele sem entrar nele de fato.

Para um primeiro mergulho, porém, o alto-mar é bastante arriscado. Por isso, chegamos pela praia. Primeiro, molhando os pés. A água, fria e inconstante, intimida. Somos tomados por uma agitação, hesitamos algumas vezes para, só então, dar nossos primeiros passos num universo tão diferente.

É dessa forma que se apresentou a computação nesta trajetória: **um cenário assustador visto de fora, mas que só poderia ser explorada com experimentação.** Estavam para ser dadas as primeiras braçadas num mar imenso.

Fica claro, como no paralelo traçado acima, que existem formas mais e menos indicadas de se iniciar uma empreitada como essa. Com alguma pesquisa, hoje muito facilitada pela internet, tutoriais, vídeos, e portais dedicados ao tema, não faltam recursos. E o primeiro desafio é encontrar a plataforma para o início do caminhar: uma linguagem de programação simples, mas poderosa o bastante. Neste caso, por se tratar da jornada de um designer, iniciante no ato de programar, a acessibilidade e visualidade são grandes fatores. A resposta se deu pelo programa

Processing⁽²⁾, na linha do *Creative Coding* (programação criativa), com a seguinte premissa:

*Para que se pudesse de fato haver espaço para o design, foi necessário assumir e entender nova postura frente ao projetar códigos de programação. O universo da programação de softwares é cheio de regras, sintaxes e engenharias enraizadas. Tais regras fazem sentido em certas ocasiões, mas no fluxo de criação, na composição de afetos, muitas não condizem. Foi preciso aprender um modo de instituir espaço liso sobre todo este estriamento. **Aprender a utilizar a repetição, a randomização e a lógica como meios de incitar a emergência da peça.** (ZANOTELLO, 2012, p. 40)*



Não se pode negar a importância da teoria. A Informática, um campo extremamente vasto, que se apoia principalmente na Matemática (outro campo de imensurável extensão), seria impensável e impossível sem as teorias que a embasam. Entretanto, numa jornada como esta, de experimentação, fez-se necessário, por vezes, deixar a teoria de lado e lançar-se à prática. É como a situação da entrada no mar: por mais que se explique o desconforto em respirar daquela água, não haverá lição melhor do que o primeiro gole salgado, e o engasgo *intragável*.

Seria inocente dizer, enganados pela categorização em linguagens, que programar é como conversar. Trata-se de um diálogo, mas não como os nossos, entre humanos. Nos primeiros exercícios, começa-se a perceber: é mais parecido com um jogo. Um jogo em que se dita as regras, passo a passo, e quem “joga” é o computador.

(2) **Processing** | Programa de código aberto que utiliza uma adaptação da linguagem Java para projetos essencialmente visuais

As instruções vão em blocos, como, por exemplo:

- 1) desenhe um ponto amarelo brilhante no meio da tela;
- 2) mais abaixo, insira uma linha horizontal azul que vai de um lado a outro;
- 3) depois, inclua um pequeno círculo vermelho;
- 4) faça com que esse círculo se mova;
- 5) faça-o quicar nas bordas da tela.

Com o uso de alguma imaginação lúdica, temos uma praia, e a bolinha para o frescobol.

Uma partida e podemos voltar a nadar.

Contudo, depois é que se percebe: realizar exercícios é como nadar numa piscina. Não há ondas nem maré, a água é agradável e sua profundidade é conhecida.

Só ao coletar, alterar, recombinaar códigos, passa-se a experienciar; ou seja, mergulhar, de fato, nesse mar de bits. E nesse ponto os programas de código aberto (software livre, ou *opensource*), como o Processing e Arduino⁽³⁾, são especialmente férteis. Usuários de diversas partes do mundo contribuem, diariamente, com códigos livres em fóruns e redes sociais de desenvolvedores como o GitHub ou Instructables, e se ajudam na solução de problemas com relação a eles — numa colaboração inédita na história.

Programar continua não sendo fácil, mas está mais acessível do que nunca.



(3) [Arduino \(software\)](#) | Programa de código aberto do microcontrolador Arduino

/o “como” deste “o que”

*O descompromisso aparente da experimentação, do brincar no projetar, ferem a razão enraizada do desenho industrial do fazer com finalidade. Não é por acaso que esta poética é encontrada em extensão no campo da arte, e tão pouco em qualquer outra ligada estritamente à máquina comercial. **O brincar abre caminho, questiona raízes, leva a novas descobertas.** É assim, imanente por excelência - característica totalmente contrária à máquina-estratificadora do Estado e do Capital, sempre impondo regras e limites de cima para baixo como meio de controle e auto-sustentação. Não há como seguir uma fórmula ou método no brincar, exceto o princípio do brincar por si mesmo, sobre métodos mil que emergem de cada momento e nova experiência.*
(ZANOTELLO, 2012, p. 26)

A metodologia que surge neste projeto é comparável à da colagem, *assemblage*, o “hackeamento” (por si, a subversão dos códigos) ou, para que seja mais exato, emprestamos um termo da música: *remix*. Como define Ferguson, em seu documentário *Everything is a Remix*, remixar é “combinar ou editar materiais existentes para produzir algo novo” (2010, tradução nossa). Nascido no berço do

Hip-hop, primeiro gênero musical a incorporar *samples*, ou seja, partes de outras canções, o *remix* se espalhou para as mais diversas mídias. Através dele, obtém-se não apenas a combinação de dois elementos, mas a gênese de um terceiro. Basta ouvir um hip-hop e comparar seus samples aos trechos no contexto original: a diferença é brutal, justamente pela alteração de contexto. Explora-se, em outros extremos, as suas potências ou, como propõe Levy (1996), sua virtualidade.

A combinação de elementos culturais para a formação de outros novos sempre ocorreu, mas parecia não ter, até então, um termo que o representasse tão bem, no sentido de valorizar a coisa gerada. Como o próprio título do documentário ousa dizer, em termos de criatividade **tudo pode ser considerado um *remix***. Tendo isso como base, é possível explorar: copiar e colar, recortar, esticar, dobrar, comprimir, estender, fundir esses códigos abertos em infinitos *remixes*.

Curiosamente, verbos assim, de natureza tão material, cabem muito bem no caráter digital programar. Nada melhor para evocar o hibridismo bits-átomos.



/dos bits aos afetos

Frente à pergunta-título de seu livro “O que é o virtual?”, temos a resposta de Pierre Levy:

o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto, ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização. [...] O problema da semente, por exemplo, é fazer brotar uma árvore. (1996, p.15)

A nossa sociedade, segundo o pesquisador, caminha não à uma cultura imaterial, como se acredita, mas sim a uma cultura *materializadora*. Desta forma, passa-se a entender a tendência de tornar material apenas aquilo que vale a pena e o esforço, aquilo que *pede* por uma atualização. Para este projeto, surgiu a latência de uma atualização para que pudesse alcançar sua resolução no ambiente e nos corpos.

O corpo é nossa interface para com o mundo externo, e é através dele e por ele que executamos todas as tarefas de nossa sobrevivência, trabalho e lazer. É explorado e entendido em /desencanto como

[...] um sistema aberto, cujo futuro não podemos prever, porque as constantes trocas com o ambiente o constituem como um resultado imprevisto desses cruzamentos e, portanto, indisciplinado.

*Em O Corpo como Sintoma da Cultura, Santaella discorre sobre a preocupante obsessão da cultura contemporânea em relação a idolatria do Corpo, transformando-o de sistema em mercadoria. Num processo de desconstrução desse corpo, a autora reforça que “não existe sujeito ou subjetividade fora da história e da linguagem, fora da cultura e das relações de poder”. Portanto, seria **inevitável entrar na questão dum corpo que se depara com o avanço da tecnologia**. Essa tecnologia é instrumentalizada por nós como dilatadores de nossas potencialidades corpóreas e mentais.*
(GUIMARAES, 2014, p.21)

Servindo à interação entre o corpo e o ambiente, /desencanto se atualiza na mais latente mídia de nosso tempo: a imagem. Um fluxo de cores e padrões geométricos. A imagem no tempo registrada de forma permanentemente efêmera. No espaço-tempo, o movimentar dos corpos. O corpo é, afinal, movimento — órgãos, músculos, tecidos, células, átomos e mesmo a menor das partículas: sem movimento não há vida. Vida é vibração.

Para além disso: uma intervenção material que trouxesse conceitos, questionamentos e, por que não, *emoções* à tona — para, assim, poder imprimir uma mancha no plano do sensível:

afetar.



::experimentos iniciais

figuras 1, 2, 3 e 4: ainda sem o emprego da programação, explorações de modularidade e aleatoriedade no programa adobe illustrator

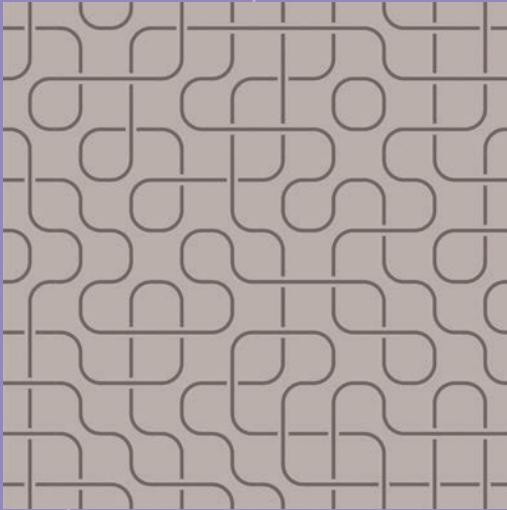


fig. 1

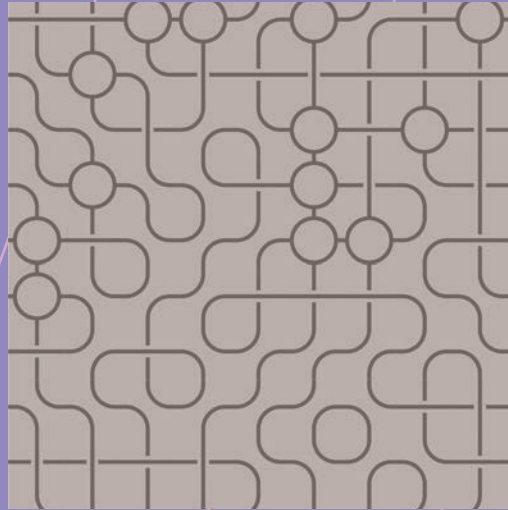


fig. 2

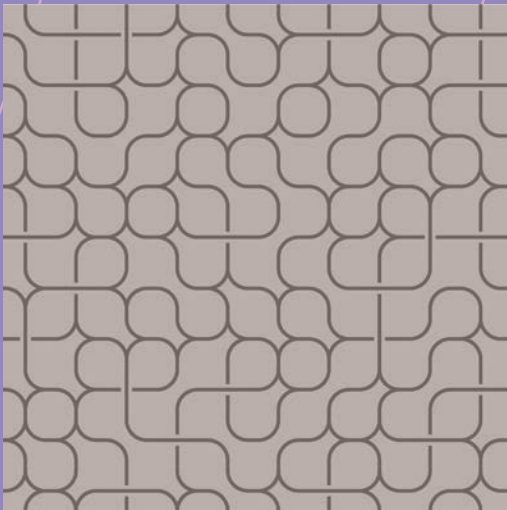


fig. 3

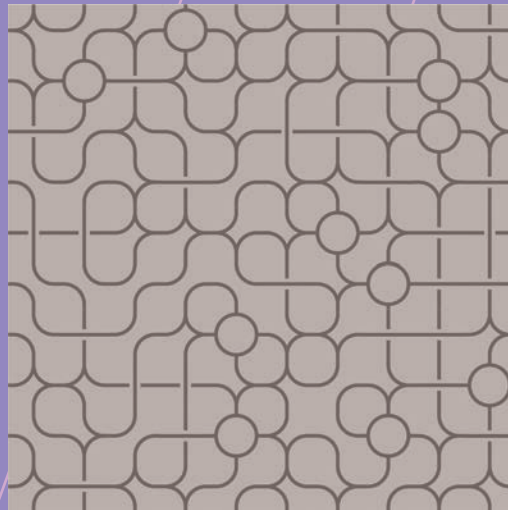


fig. 4

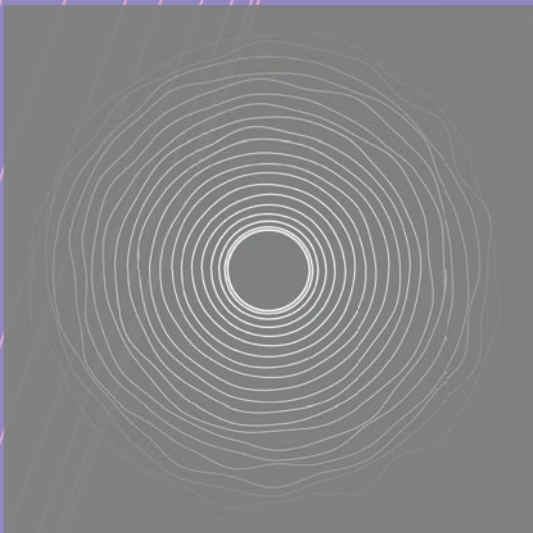


fig. 5

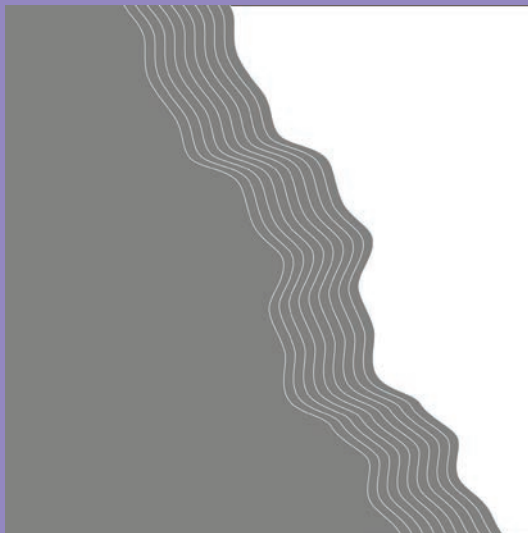


fig. 6

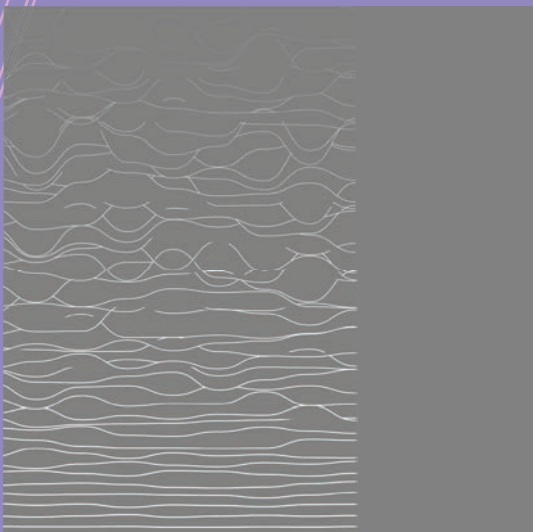


fig. 7



fig. 8

figuras 5, 6, 7 e 8: ainda sem o emprego da programação, explorações de aleatoriedade e padrões espontâneos no programa adobe illustrator

::experimentos em programação

figuras 9, 10 e 11: explorações gráficas no programa processing, mas ainda sem
qualquer leitura do ambiente

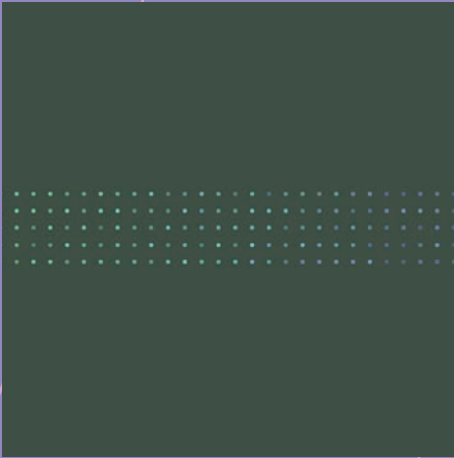


fig. 9



fig. 10

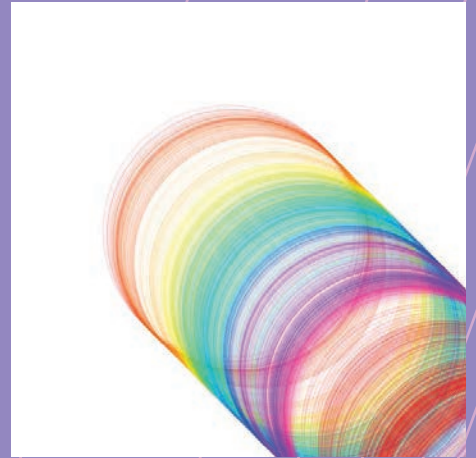


fig. 11

::estudos “se aproxima”

figuras 12 e 13: explorações com o controlador arduino lendo distâncias

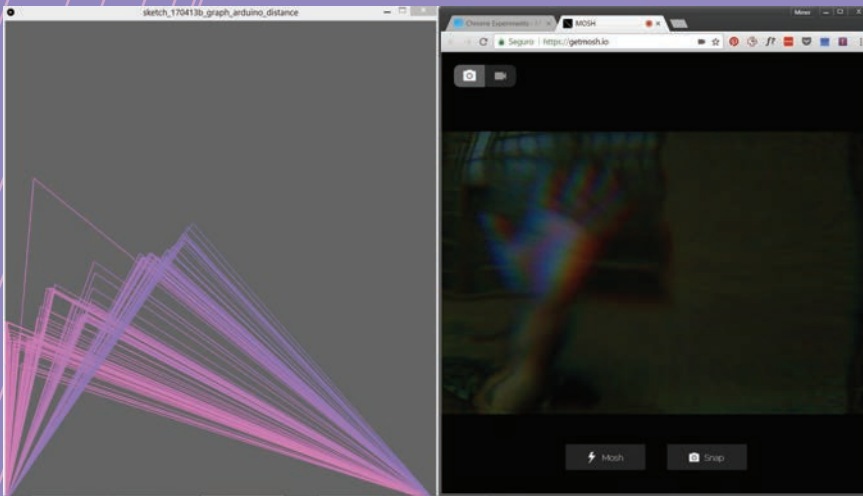


fig. 12 <<https://www.youtube.com/watch?v=jSGFRtFE8BU>>

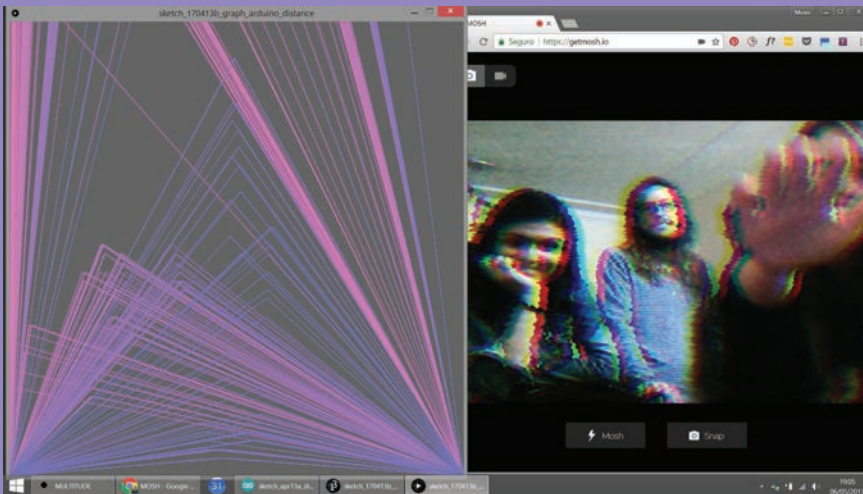


fig. 13 <<https://www.youtube.com/watch?v=zmfKqWbfft0>>

em tempo real através de um
sensor ultrasônico enquanto
os desenhos são gerados
pelo programa processing

25 abr. 2017
na casa de frida
bauru - sp

06 mai. encontro temático
arduino
bauru - sp

::instalação “se aproxima”

figuras 14 e 15: a atualização reage aos corpos e ao ambiente em tempo real. e

abraça o acaso, ao contemplar, por exemplo, a luz da geladeira

sobre a qual foi instalada

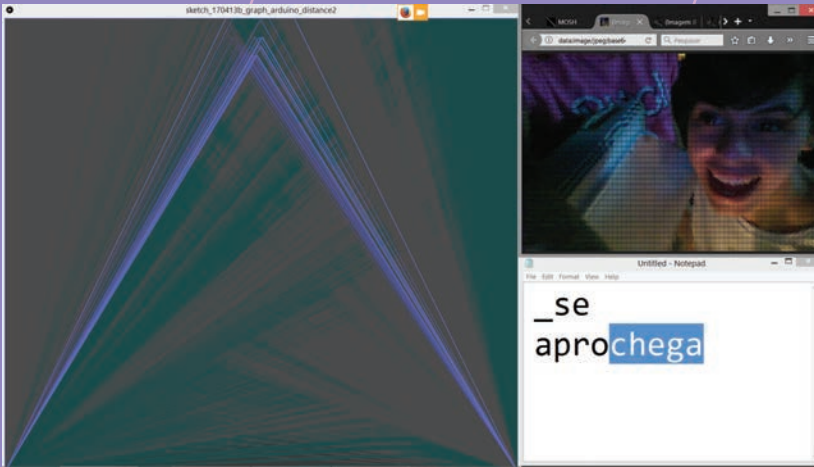


fig. 14 <<https://www.youtube.com/watch?v=ElS7dcBa8Fs&t>>

07 mai. 2017

no evento azul tropical

bauru - sp

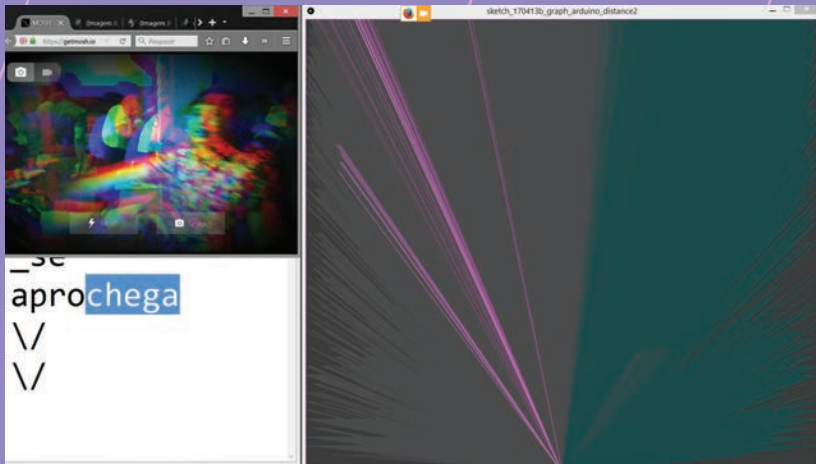


fig. 15

figura 15: foi realizada
uma pequena mudança no
desenho, e a passagem de
algumas horas permitiu a
observação de padrões não
intencionais

::estudos /desencanto

figuras 16 e 17: estudos para a instalação desenvolvida no programa processing



fig. 16

26 mai. 2017

no espaço protótipo

bauru - sp

e

15 jun. 2017

na casa de frida

bauru - sp



fig. 17

detecta-se os movimentos
através da câmera, e o
som ambiente através do
microfone, adicionando
à responsividade da
instalação (com círculos
que pulsam conforme a
música)

::instalação /desencanto

figuras 18 e 19: na atualização, a resposta a movimento e som são um chamado para
o afetar do corpo



fig. 18 <https://www.youtube.com/watch?v=sr2Eft3EMXU>

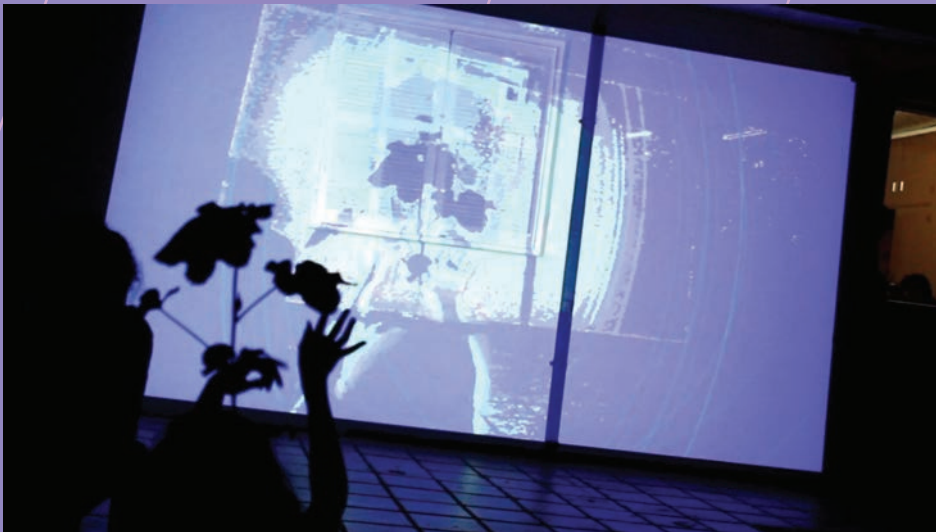


fig. 19

17 jun. 2017
no aeon fabLab
bauru - sp

numa atualização que dura
cerca de 2 horas. aos
poucos, os passantes se
deixam atrair.
o acaso traz uma planta
para a interação:
tudo se incorpora



fig. 20

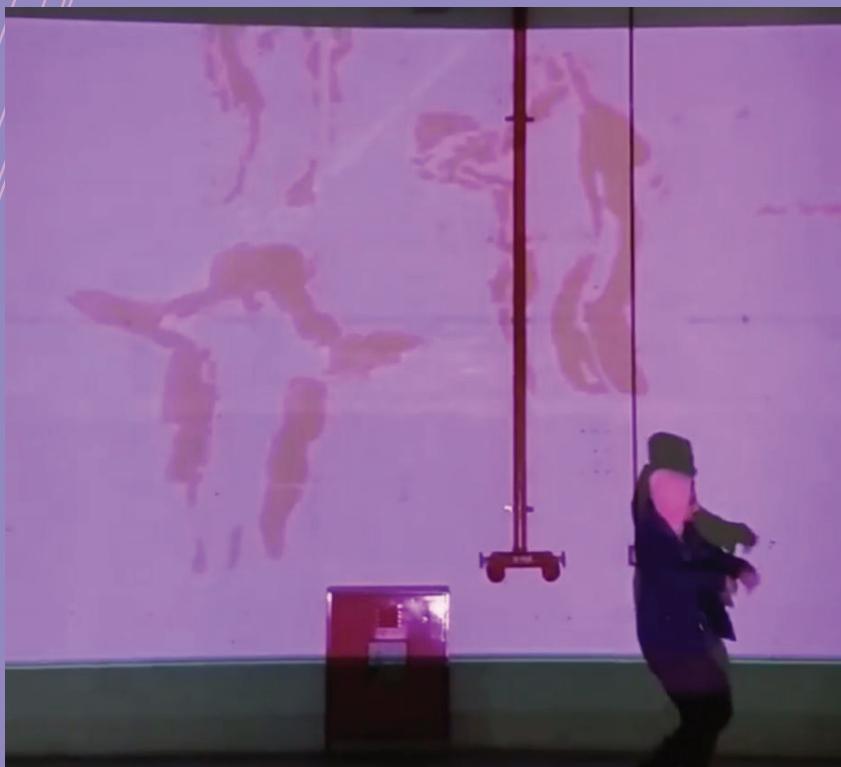


fig. 21 <<https://www.instagram.com/p/BWtNdWInlkE>>

18 jul. 2017

no n design (encontro
nacional dos estudantes de
design)

curitiba - pr

a instalação é capaz de se
retroalimentar, projetando
repetições de si e de quem
com ela interage

figura 21: vídeo disponível
em <<https://www.instagram.com/p/BWtNdWInlkE>>

A teoria dos Afetos, desenvolvida pelo filósofo holandês Spinoza⁽⁴⁾ no século XVII, apresentada, aqui, na leitura do Prof. Dr. André Martins⁽⁵⁾, resume-se muito basicamente à seguinte linha de pensamento:

A mente é a elaboração concomitante da vivência do corpo, ou seja, a mente é parte do corpo, e o corpo é nossa fonte de contato com o mundo.

Conhecemos as coisas pelas impressões que elas nos causam. Pensamos, portanto, com o corpo e as emoções.

A eternidade, (comumente interpretada como perpetuidade) trata-se de algo fora do tempo cronológico, ou seja, a experiência eterna é aquela que nos tira de nossas marcas identitárias.

/desencanto se atualiza na intenção de afetar pelo eterno, e essa é, talvez, sua virtude, pois

quanto mais conheço a minha maneira de me afetar, o funcionamento dos afetos e a realidade como um todo, menos estarei suscetível a melindres, projeções e até delírios, pois terei mais condições de sentir ou interpretar (tanto pelo pensamento como pelo sentimento) as ações alheias. (MARTINS, 2014)

(4) (Baruch de) Spinoza | filósofo, nasceu em 4 de novembro de 1632 em Amsterdã. Descendente de judeus portugueses [...]. Seu projeto filosófico mais conhecido e estudado, *Ética*, foi criado entre 1663 e 1665, concluído em 1675 e publicado após sua morte em 1677.

(5) Prof. Dr. André Martins | filósofo e psicanalista, nasceu em São Paulo em 1966. É professor na UFRJ.

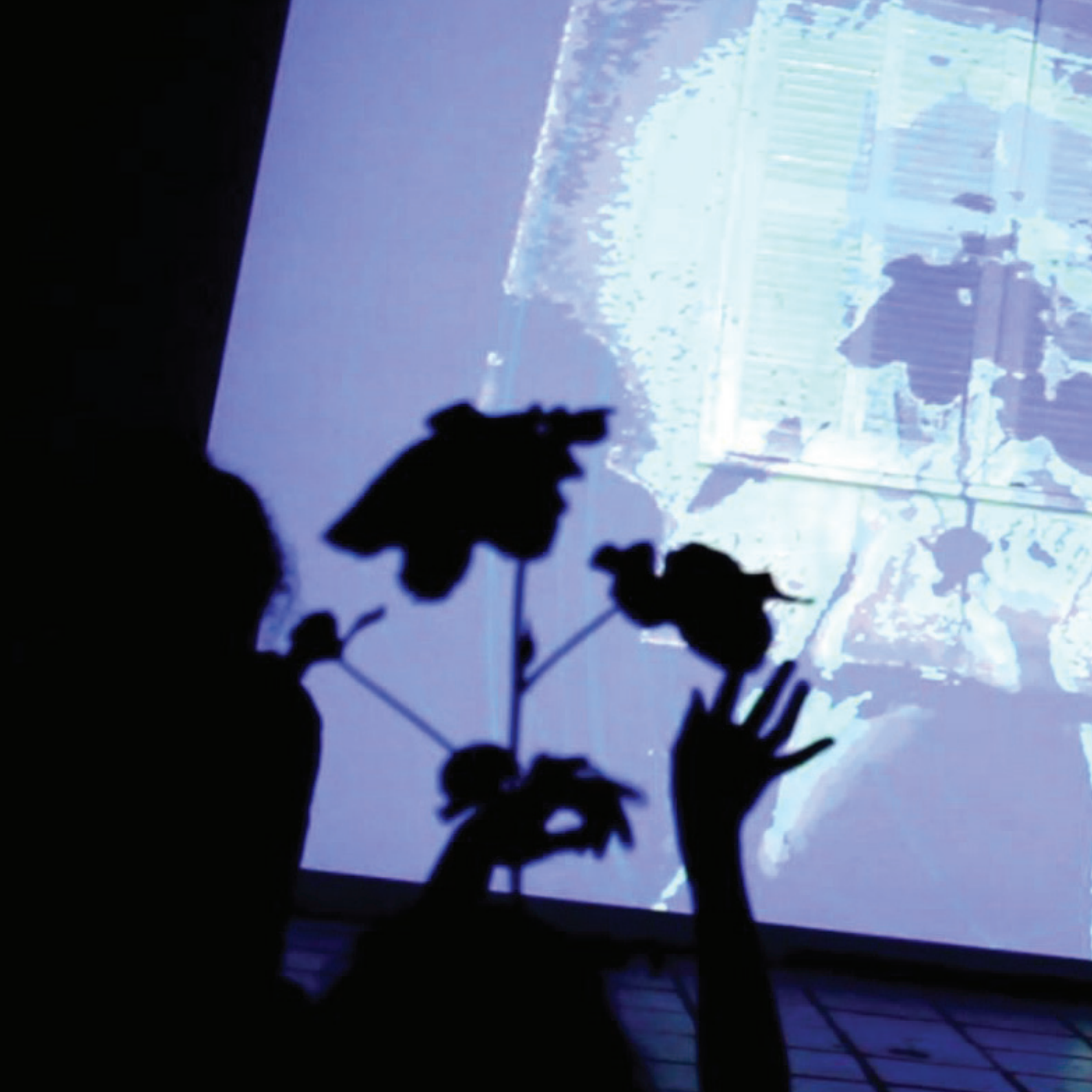
Trata-se de um direcionamento a uma compreensão total dos nossos afetos e daquilo que nos afeta. Apontar nessa direção é desejar um mundo de menos ignorância e seus correlatos medo, moralismo e ódio; ignorância essa, que gera a opressão e a violência que nos assolam enquanto humanidade. E procura, mais do que isso, lançar-se rumo a uma realidade de aceitação e enaltecimento das diferenças, colaboração (posto que a forma que afetamos também *nos* afeta), e o gozo do proveito máximo das potências de cada indivíduo; o fim do julgamento moral, a cobrança e discriminação calcada em padrões corporais, intelectuais, de gênero, classe ou sexualidade, assim como a conformação em padrões das relações interpessoais e relacionamentos conjugais — por partir da premissa que cada indivíduo compreende os afetos do mundo, do outro e, principalmente, os seus próprios.

A propósito, conforme revela Martins, essa compreensão total, esse conhecimento, fora abraçado pelo filósofo Nietzsche como o mais potente dos afetos. E conclui:

As coisas certas a se desejar são aquelas que se desejaria a todo o mundo.



que possamos, então,
nos *desencantar*



A large projection screen in a dark room displays a blue-toned aerial photograph. The image shows a landscape with a road or path running vertically, a small airplane in the upper left, and another object in the upper right. The screen is slightly tilted to the right. To the left of the screen, a portion of another image is visible, showing a landscape with a body of water and some structures. To the right, a dark wooden cabinet or wall is partially visible.

*“As imagens aparecerão na tela numa velocidade estonteante,
uma após a outra. Pode-se observar essa sequência de imagens
como se a imaginação tivesse se autonomizado, como se
tivesse se deslocado de dentro (digamos, da cabeça) para fora
(para o computador), como se pudéssemos
ver nossos próprios sonhos do lado de fora.”*

Vilém Flusser

//notas

:: bibliografia

BEY, Hakim. *TAZ: Zona Autônoma Temporária*. Tradução de Patrícia Decia e Renato Resende. São Paulo: Conrad do Brasil, 2001.

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

JOHNSON, Steven. *Emergência: a dinâmica da rede em formigas, cérebros, cidades e softwares*. Tradução de Maria Carmelita Dias. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

LEVY, Pierre. *O que é Virtual?*. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: EDITORA 34, 1996.

SPINOZA, Baruch. *Ética demonstrada em ordem geométrica*. Tradução de Roberto Brandão. Disponível em <<https://pt.scribd.com/document/219697597/23423821-Spinoza-Etica-Trad-Portugues-Roberto-Brandao>>.

:: teses e dissertações

GUIMARAES, Lúcia. *Lucem*. 2014. 67 p. Projeto de conclusão de curso (Bacharelado em Design) - Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, 2014. [Orientador: Prof. Dr. Dorival Rossi]

MORALES, Diego. *Des “A invenção de um des-objeto: Emergência, Arte Naïf e os pássaros”*. 2011. 39 p. Projeto de conclusão de curso (Bacharelado em Design) - Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, 2011. [Orientador: Prof. Dr. Dorival Rossi]

ZANOTELLO, Luiz. *Nama*. 2012. 103 p. Projeto de conclusão de curso (Bacharelado em Design) - Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, 2012. [Orientador: Prof. Dr. Dorival Rossi]

:: demais referências

(1) DESENCANTAR (definição). Dicionário online Priberam. Disponível em: <<https://priberam.pt/dlpo/desencantar>>. Acesso em 3 abr. 2017

(4) SPINOZA. Website *Corpo, arte e clínica*. UFRGS. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/corpoarteclinica/?page_id=139>. Acesso em 14 jul. 2017

(5) MARTINS, André. *Afetos De Hoje*. Podcast Não Obstante, episódio 3 (informação oral), 2014. Disponível em: <<https://soundcloud.com/anticastdesign/nao-obstante-3-afetos-de-hoje>>. Acesso em 3 abr. 2017

BARROS FILHO, C. *Baruch Espinoza por Clóvis de Barros Filho*. Entrevista em vídeo, 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=tjwgjIIDED8>>. Acesso em 27 abr. 2017

BECCARI, Marcos. *Resenha: O mundo codificado / Uma filosofia do design*.
Disponível em: <<http://filosofiadodesign.com/resenha-o-mundo-codificado-uma-filosofia-do-design/>>. Acesso em 2 jun. 2017



:: principais fontes de pesquisa online

<<http://www.processing.org/>>

<<http://forum.processing.org/>>

<<http://www.creativeapplications.net/>>

<<https://www.openprocessing.org/>>

<<http://www.instructables.com/>>

<<https://www.chromeexperiments.com/>>

<<https://www.youtube.com/user/shiffman>>

MILLER, Alexander. *Recreating Vintage Computer Art with Processing*.

Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=LaarVR1AOvs>>. Acesso em: 12 jun. 2017

:: principais softwares utilizados

(2) Processing (opensource). Disponível em <<http://www.processing.org/>>

(3) Arduino (opensource). Disponível em <<https://www.arduino.cc/>>

:: código aberto (*opensource*)

códigos disponíveis em <<https://github.com/andreminei/desencanto>>

:: mídia

vídeos e fotos disponíveis nos canais <http://instagram.com/@o_desencanto> e <<https://www.youtube.com/andreminei>>;

todas as imagens utilizadas neste relatório são de acervo pessoal, e podem ser reproduzidas mediante atribuição e contato (mineiandre@gmail.com).

//agradecimentos

Agradeço, primeiramente, todos os professores e colegas. O ambiente que encontrei aqui me mostrou que é possível trabalhar e estudar com seriedade sem perder o companheirismo e nossos laços humanos. Acredito na cooperação e igualdade como alicerces de uma sociedade melhor, e felizmente pude encontrá-los aqui. Sinto, por outro lado, uma ameaça a esse fértil ambiente devida à nossa recente e atual situação política, dominadas pelos interesses corporativos. A educação superior pública gratuita, laica e de qualidade é *fundamental* e deve ser mantida assim. Resistamos.

Os tempos que passei na Unesp em Bauru vão estar para sempre em mim, pois não faltaram amizades para compartilhar bons momentos. São relações que permanecerão a despeito das distâncias. E esse é o grande valor da vida, muito mais que um diploma ou um bom trabalho. Não à toa, é este o tema central deste trabalho.

Encontrei, desde 2011, diversos lugares em Bauru onde me senti acolhido e pude crescer imensamente. Projeto Taquara e Assentamento, LECOTEC, LTIA, Repúblicas de Base e da Frente, FraFru, Penumbra, Sun7, Esquina, Bigateria, Suíta, Fundão, Ponto, Trema, Casa Amarela; agradeço as oportunidades de convívio e troca;

Rep. Bangalô: “Fica assim então!” — Caio Henrique, Lucas Ikeda, Érico Santana e nosso eterno companheiro Mandioca;

Casa Txai: Guilherme Schneider, Ana Carolina, Júnior Góis, Giulianna Godinho, Vinicius Telles, Beatriz Sosnowij, Victoria “Gil” Alves, Maísa Fernandes e John Herdman — que venham ainda muitos *afters*;

Casa de Frida <3: Beatriz Cavalcante, Bruno Faria, Nyara Bretas e Isis Gaona — nunca deixo de aprender com vocês. Obrigado.

Movimento Estudantil: que não se baixe a guarda. NADA A TEMER.

E pessoas especiais não faltaram. Henrique Suenaga, Amanda Doimo, Beatriz Mayumi, Daniel Ito, Carolina Anselmo, Lucas “Chris” Coutinho, Thiago “Kiddy”, Breno Bitencourt, Eduardo Kenji, Régis Zangirolami. Rômulo Bethiol, Leonardo

Penna, amigos do G.E. Indaiá, Marcela Castro e família. Lucas David, Ricardo Schwinn, Marília Apolônio, Bárbara Bedendo e todos os julgadores — *grazie mille!*. Primo Douglas, por toda a inspiração.

CADUNESP, gestões anteriores e seguintes, mas em especial a “Chapa Ponte”: José Marino, Isabella Martino, Letícia Sakomura, Cainã Guari. Vocês são incríveis! Valem todos os pacotões turísticos (rs).

E a patota do “Ofarnato”: Jéssica Fateiga, Marina Moraes, Anielle Loli, Maísa Fernandes, Isis Gaona. Amo vocês (mesmo aos finais de semestre hehe).

Pela iluminação e orientação: Prof. Dorival Rossi. Você foi essencial. Que continue sempre um passo à frente. Agradeço também os ex-alunos e alunas que me inspiraram e cujos trabalhos contribuíram com este projeto.

Família dos Teodoro e dos Minei; Rafel Monteiro e Murilo Keller — contem sempre comigo! E finalmente, meu porto seguro: irmãs Sandra e Luciana, e mãe Lurdes, mulheres da minha vida. E pai Nelson, meu maior exemplo. Obrigado por me apoiarem e incentivarem *sempre*. Todo o amor do mundo e mais um pouco.

Este trabalho é dedicado a meus avós Seikyo, Nae e Shizuka Minei; José e Maria Teodoro. Por todas as batalhas que travaram: muito obrigado!;
e a Danilo, meu sobrinho nascido ontem (03 de agosto de 2017). Para todas as batalhas que virão: coragem!



por um mundo de afetos mais humanos,

desencanto/

