

Design Ontológico Crítico

Frederick van Amstel @usabilidoido
Laboratório de Design contra Opressões (LADO)
DADIN - UTFPR

Ontologia é o ramo da filosofia que estuda o *ser em si* e o *ser no ente* (quem ou o que existe). Ela costuma ser usada para entender (ou complicar) as relações entre *mundo e realidade*.

*Pensar a ontologia pela
perspectiva do design significa
assumir que realidade não está
dada, mas sim projetada.*



Projeto na ontologia existencial indica o modo particular como o ser humano se coloca no mundo: com **intenção de transformá-lo** (Vieira Pinto, 2005; 1960).



Entretanto, o mundo em que nós nos projetamos já foi projetado por outros. Alguns projetos já foram executados, outros ainda estão em disputa. Com frequência, um projeto nega o outro.



Os projetos disputam definir as finalidades das mediações, que são as partes do mundo retiradas do mundo para transformar este mundo, como os materiais, a linguagem e as ferramentas.



Universidade Tecnológica Federal do Paraná | Campus Curitiba - Sede Centro

4,8 ★★★★★ 452 avaliações

Universidade pública



Rotas



Salvar



Próximo



Enviar para o smartphone



Compartilhar



Av. Sete de Setembro, 3165 - Rebouças, Curitiba - PR, 80230-901



Aberto · Fecha às 23:00



utfpr.edu.br



(41) 3310-4545



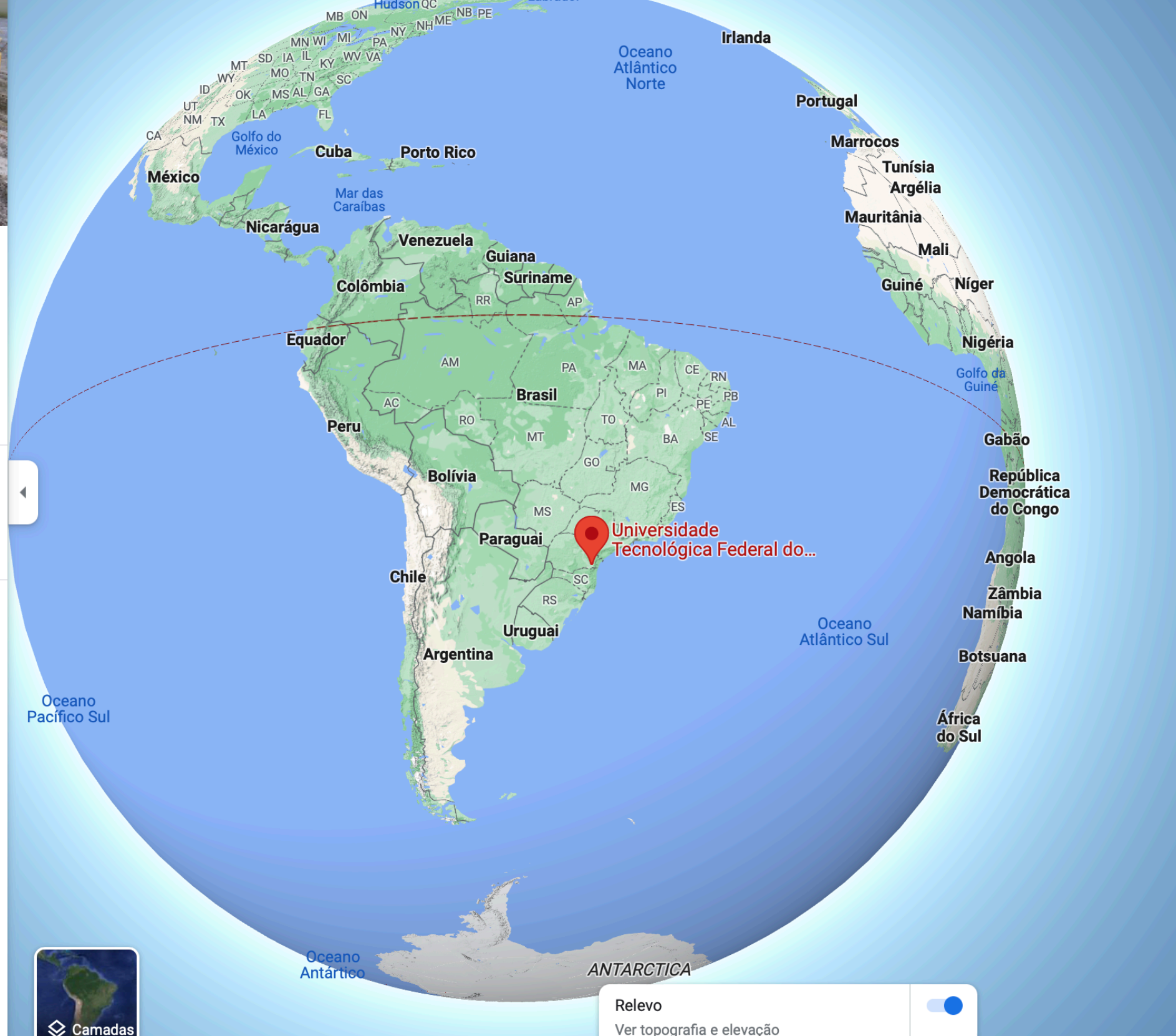
HP6J+7F Rebouças, Curitiba - PR



Enviar para smartphone



Se identifica como uma empresa de empreendedoras



Uma mediação pode ser construída para mediar uma outra mediação, gerando um processo de abstração que nos distancia do mundo ao mesmo tempo em que nos aproxima da realidade.



O projeto das mediações fundamentais sempre foi e continua sendo disputado na produção social da realidade.

*Design ontológico ingênuo: nós
projetamos as coisas no mundo e
as coisas nos projetam de volta.
É como se as coisas existissem
tal como nós existimos.*

Winograd e Flores (1986), Anne-marie Willis (2006) e
Arturo Escobar (2020)



Os designers da Wayne Enterprises (e da DC Comics na realidade) desenvolvem ferramentas para que Batman faça justiça com as próprias mãos (e também com a nossa imaginação).



Passamos a acreditar que fazer justiça com as próprias mãos é justo, até que o Coringa e seus comparsas produzem outras ferramentas para mostrar que ninguém pode julgar ninguém.



Batman e Coringa se acusam mutuamente de projetar o estado de exceção em Gotham. Nenhum deles reconhece a participação das suas ferramentas neste projeto violento.

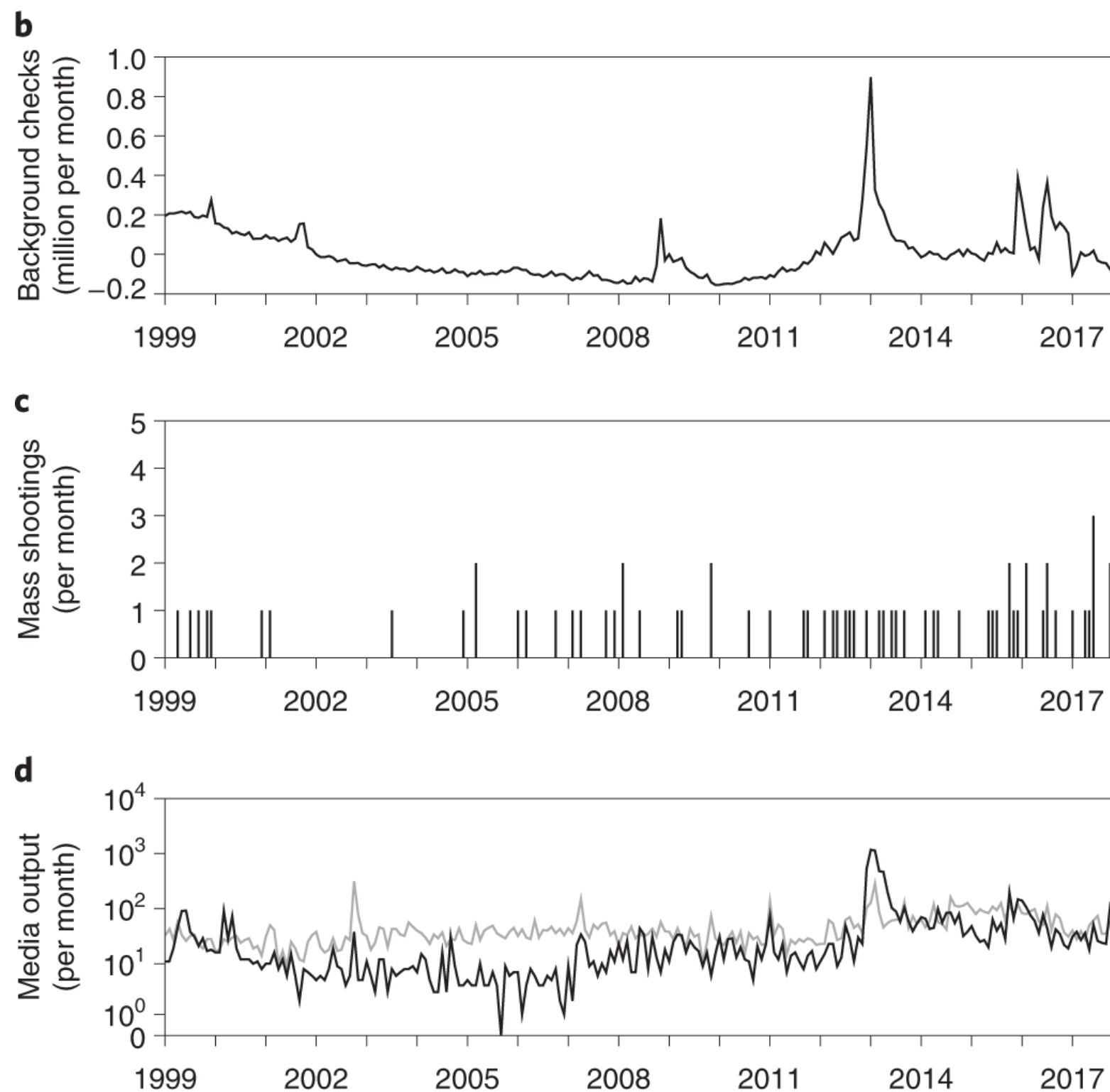


O design ontológico ingênuo inclui o potencial de violência das ferramentas (e dos filmes) como sendo fundamental para manter o círculo vicioso de violência gera violência.



Para interromper este ciclo, o design ontológico ingênuo sugere dificultar o acesso à ferramenta violenta ou, então, diminuir seu potencial violento.

*Design ontológico crítico: as coisas
não existem separadamente de
nós. Por trás de toda ferramenta
de projeto há um projeto de
ferramenta, um **metaprojeto** feito
por **metadesigners**.*



Os tiroteios massivos são metaprojetados pelos jornalistas que dão notícias alarmistas e as pessoas compram mais armas na esperança de se proteger (Porfiri et al., 2019).



O espaço de possibilidades de ações violentas do Batman é metaprojetado por Lucius Fox, o CEO das Wayne Enterprise que desenvolve armas experimentais.



O Coringa, por sua vez, é resultado do metaprojeto de políticos neoliberais que reduziram a interferência do Estado em injustiças históricas. Um bilionário como o Batman jamais entenderia.



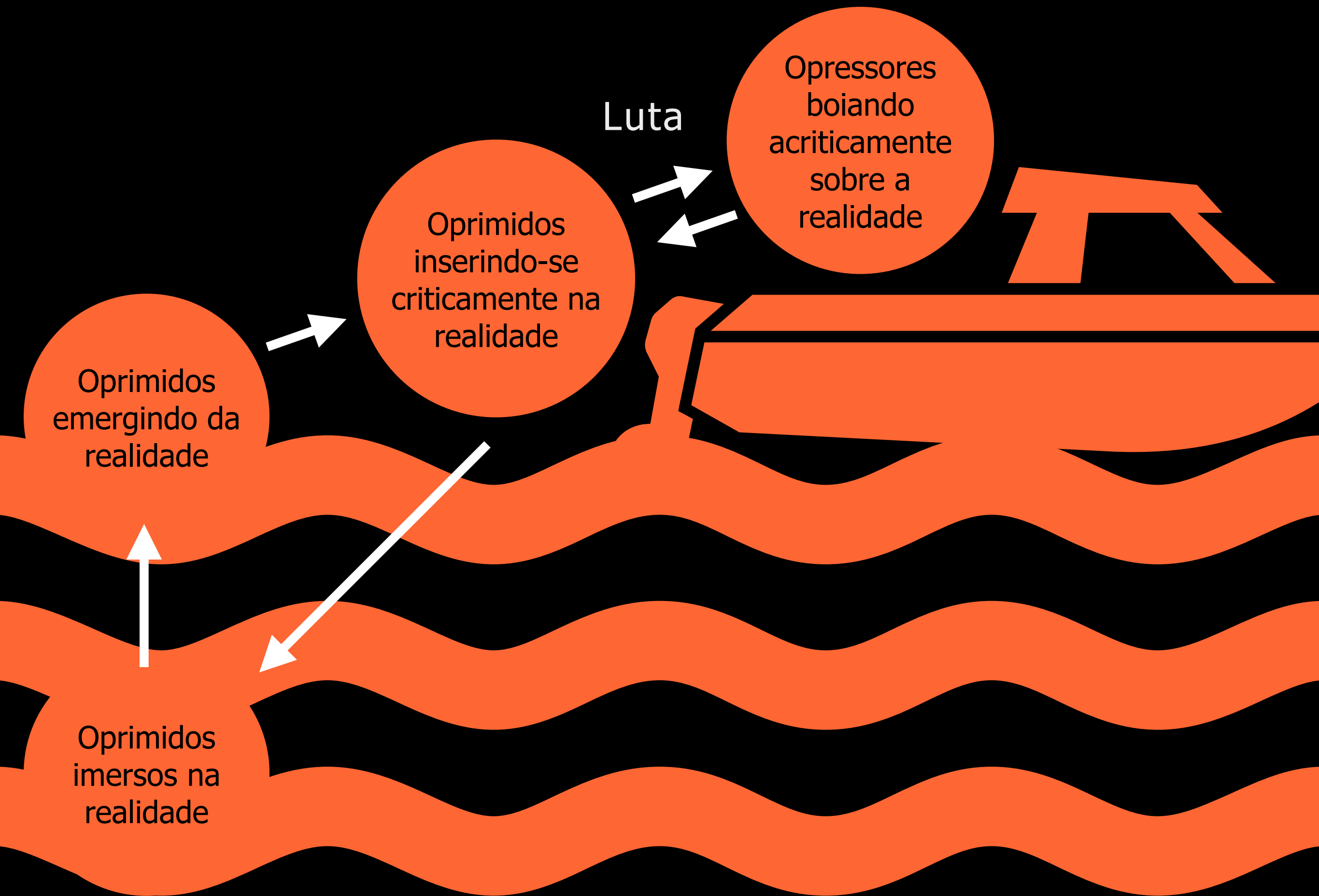
A reação do Coringa a este metaprojeto é estimular os cidadãos de Gotham a colocar para fora sua verdadeira essência egoísta, violenta e caótica. Esse contraprojeto não altera a realidade.

*“O seu conhecimento de si mesmos, como oprimidos, se encontra, contudo, prejudicado pela **imersão** em que se acham na **realidade opressora.**”*

Paulo Freire (1974)



Na realidade opressora, os oprimidos não se vêem como sujeitos do próprio desejo, mas sim como ferramentas ou recursos para a realização dos desejos dos opressores.



*“... mantendo a alienação,
obstaculiza a **emersão** das
consciências e a sua **inserção crítica**
na realidade como totalidade. E,
sem esta, é sempre difícil a unidade
dos oprimidos como classe.”*

Paulo Freire (1974)

*Design ontológico crítico: a
inserção crítica do oprimido revela
a dimensão do **infraprojeto**, dos
projetos dos oprimidos.*



Em uma realidade oprimida, a maior parte dos projetos são feitas pelos próprios oprimidos, pois os opressores ficam boiando e perdem o contato com a realidade.



Os infraprojetos são improvisados, feitos com os materiais que estão à mão, visando suprir uma necessidade negligenciada pelos metaprojetos opressores. Nesse caso, são também contraprojetos.



Os infraprojetos são constantemente negados, roubados, cooptados, invisibilizados e domesticados pelos opressores.



Os infraprojetos resistem, pois visam afirmar e viabilizar a existência dos oprimidos em uma realidade opressora. É possível chamá-los também de projetos de re-existência.

O design ontológico crítico visa conscientizar os oprimidos de que eles, além de infraprojetar, *também podem metaprojetar e, assim, criar contraprojetos mais completos, capazes de transformar a realidade.*



Painel



+ Criar conteúdo

Navegar

Busca

Painel

Novidades

Blog

Curso de Produção Multimídia e Economia Criativa 2016.1



EDUARDO LIMA

22:36 15 fev, 2016

ETIQUETADO: [Gestão Colaborativa](#) [2016.1](#) [Curso de Gestão Colaborativa e Produção](#)

[Multimídia](#)

Curso oferece um olhar diferenciado em relação ao registro multimídia, à preservação da memória cultural e ao uso de novas ferramentas e softwares livres



Estão abertas as inscrições para o curso de Produção Multimídia e Economia Criativa. São 50 vagas ofertadas, com turmas nos bairros da Boa Vista e da Várzea, no Recife. A formação tem 5 módulos: Gestão e Economia Solidária; Áudio e Produção Musical; Design Gráfico; Produção Audiovisual; e Jornalismo Colaborativo. Todos com aprendizado e uso de softwares e plataformas livres.

Adicionar Comentário

Leia mais

789 acessos

3 anexos



[Curso de Gestão Colaborativa e Produção](#)

[Multimídia](#)

EDUARDO LIMA

0 comentário(s)

Imagem Principal



Ações Culturais

[Cine Concha](#)

[Domingo no Campus](#)

[LIBERTA.PE](#)

[Reggae na Concha](#)

[São Sambas](#)

[Palco Livre Expoidea 4.0](#)

[Omakê Music Festival](#)

Concha Acústica

[Áreas Verdes](#)

[Arquibancada](#)

[Banheiros](#)

[Gestão Colaborativa](#)

[Iglu](#)

[Moeda Social](#)

[Palco](#)

[Produtos](#)

Oficinas e Cursos

[2013.1 - Formação Colaborat](#)

[2013.2 - Curso de Gestão Co](#)

[2015.1 - Curso de Gestão Co](#)

[2015.2 - Curso de Gestão Co](#)

[2016.1 Curso de Gestão Cola](#)

A Plataforma Corais é um exemplo de um metaprojeto que visa apoiar os infraprojetos dos oprimidos da produção cultural.



Os coletivos de produção cultural da Corais estavam estabelecendo circuitos de Economia Solidária e buscaram apoio na Corais.



Tarefas



Ver

Recorrência

Editar

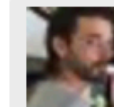
Rastrear

Clonar

Converter

Taxonomia

Moeda social



Jatobá

11:54 18 fev, 2013



Tempo registrado:

18 horas, 11 mins



Iniciar

00:00:00

Clique em *Iniciar* para contar suas horas de trabalho.

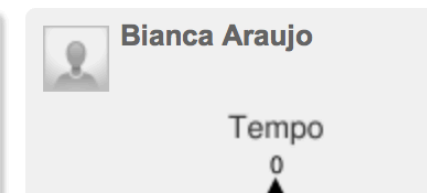
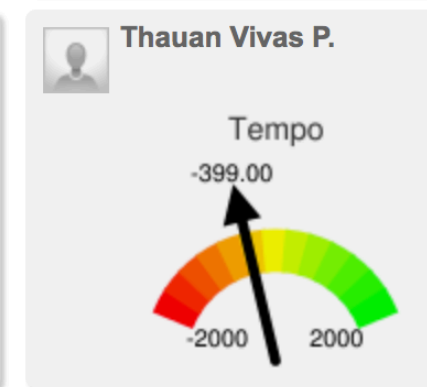
O @jatoba e colegas da produtora [Colabor@tiva.PE](#) está desenvolvendo um [sistema de economia solidária](#) para oferecer cursos e serviços da produtora. Pra quem não conhece o conceito, esse filme com marionetes explica bem o porque de criar a própria moeda:

Fiz uma pesquisa nos módulos de Drupal e descobri o [Community Accounting](#). Apesar dele não estar preparado para o Open Atrium, eu estou conseguindo fazer a adaptação.

Funciona assim:

- Cada moeda tem um valor máximo e um valor mínimo para cada usuário. O objetivo desse limite é evitar a acumulação da moeda e o endividamento.

Juntos, nós criamos uma especificação para uma nova ferramenta colaborativa de moeda social no metaprojeto aberto da plataforma.



Essa ferramenta permitiu infraprojetar bancos sociais para diversos projetos da plataforma.



We want to invite you to DrupalCon Prague. The european community is back in person 20-23 September full of insights, information, and connections. Will we see you there?

Register today

Download & Extend

[Drupal Core](#)

[Distributions](#)

[Modules](#)

[Themes](#)

[General projects](#)

Community Accounting

[View](#)

[Version control](#)

[Automated testing](#)

Complementary Currencies

Virtual Currencies

Community Exchange

Time Banking

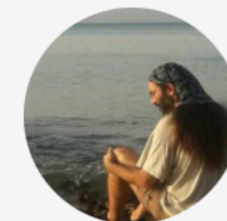
Barter software

Community Currencies



★ 14

Maintainers



matslats

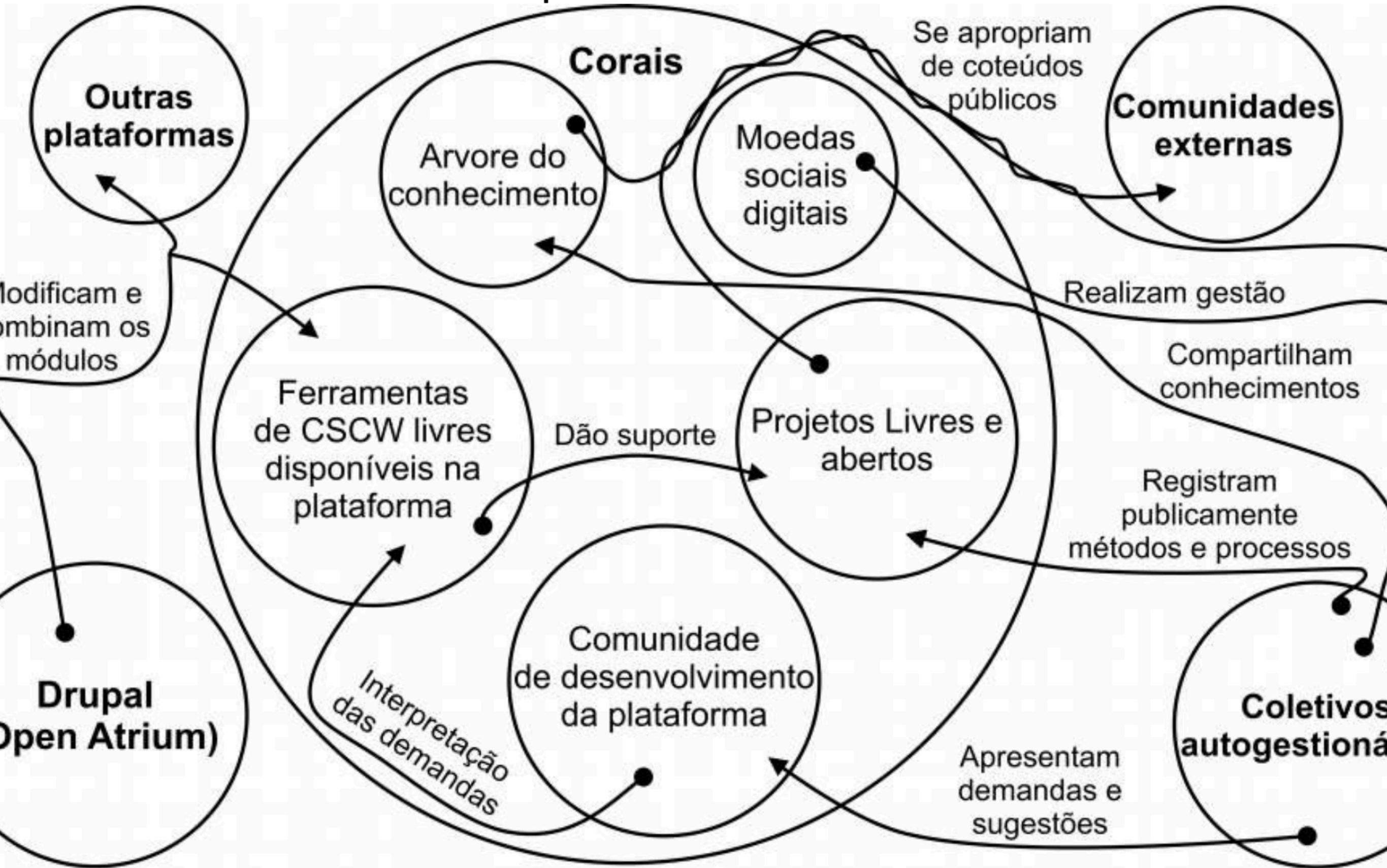


alauzon

Esse processo só teve sucesso porque pudemos contar com os infraprojetos de módulos para o software livre Drupal.



A convivência na Plataforma Corais permitiu aos oprimidos metaprojetarem uma outra realidade para a economia criativa.



O TCC de Mateus Pelanda sobre infradesign na Corais (2019) conta esta história em mais detalhes.

*Design ontológico crítico é aquele
visa não só denunciar a realidade
opressora, mas também anunciar
uma realidade libertadora.*

Refêrências

VIEIRA PINTO, Álvaro. O Conceito de Tecnologia [volume 1]. Editora Contraponto, 2005.

VIEIRA PINTO, Álvaro. Consciência e Realidade Nacional [volume 1]. Editora Contraponto, [1960] 2020.

WILLIS, A. M. (2006). Ontological designing. Design philosophy papers, 4(2), 69-92.

ESCOBAR, A. (2020). Pluriversal politics. Duke University Press.

WINOGRAD, Terry; FLORES, Fernando; FLORES, Fernando F. Understanding computers and cognition: A new foundation for design. Intellect Books, 1986.

PELANDA, Mateus F. L. infradesign: reconhecendo a dimensão projetual do trabalho invisível em projetos de interação. 2019. 94 p. Trabalho de conclusão de curso. Bacharelado em Design, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2019.

Gracias!

Frederick van Amstel @fredvanamstel @usabilidoido
Laboratorio de Diseño contra la Opresión (LADO)
UTFPR, Brasil
fredvanamstel.com