

IX Simpósio Interdisciplinar do LaRS: palavras e coisas

11, 12 e 13 de maio

Auditório Rio Datacentro (RDC), PUC-RIO

**Subjetividade singular: novos modos de formar-se
designer através das redes sociais da Internet**

Ana Paula Freitas Margarites

anamargarites@gmail.com

IX Simpósio Interdisciplinar do LaRS: palavras e coisas

Rio de Janeiro: editora PUC, 2011.

URL: <http://www.simposiodesign.com.br>

Esta obra é protegida pela lei de direitos autorais.

Em consideração aos princípios que vêm sendo adotados pelo LaRS, não há um formato padrão para os arquivos, respeitando-se as características individuais quando da publicação em mídia digital.



LaRS



Laboratório da
Representação
Sensível

Departamento de Artes & Design

Subjetividade Singular: Novos Modos de Formar-se Designer Através das Redes Sociais da Internet

Resumo

Este estudo busca problematizar sobre os processos de produção de subjetividade engendrados em interações, nos sites de Redes Sociais da Internet, entre professores e estudantes de um curso superior de Design. A partir de um olhar cartográfico, considera-se que o espaço viabilizado por estas redes opera não só como extensão da sala de aula, mas possibilita a invenção de outras aprendizagens, referências e modos de ser estudante e professor.

Palavras-chave: Ensino de Design, Redes Sociais na Internet, Produção de Subjetividade

Abstract

This study raises questions about the processes of subjectivity production in interactions in Social Media between teachers and students of a University Course in Design. From a cartographic perspective, It is considered that the space made possible by Social Media operate not only as an extension of the classroom, but as a place for invention of other forms of learning, reference-sharing and other ways of being a student and professor.

Palavras-Chave: Design Teaching, Social Media, Subjectivity Production.

Início de um Percurso

Que devo ser eu, eu que penso e que sou o meu pensamento, para eu ser o que eu não penso, para que o meu pensamento seja o que eu não sou? (FOUCAULT, 1996, p.335-336)

A revolução industrial – e a conseqüente entrada do ocidente na Modernidade – constituem os marcos fundamentais para a delimitação do design como um “projetar” que passa a separar-se do “fabricar” (DENIS, 2000). A partir daí, o design gráfico define-se como um campo de estudo e trabalho que “retira do mundo as cores, as formas e os tipos, devolvendo-os articulados em um produto” (WEYMAR, p. 110, 2009) e se estabelecendo, historicamente,

como uma área de conhecimento que atua a serviço da fabricação e propagação de uma determinada mensagem visual.

Muito se discute acerca de quais seriam os saberes que, compartilhados na formação universitária dos designers, garantiriam ao profissional a *competência* necessária para obter *sucesso* neste empreendimento de fabricar e propagar mensagens. No período (entre 2006 e 2008) em que exerci a função de professora substituta no Bacharelado em Design Gráfico da Universidade Federal de Pelotas, eu pretendia que minha prática docente não se resumisse a compartilhar saberes técnicos com os estudantes, ao contrário do que como muitos esperavam. Também não queria impor-lhes o meu próprio repertório cultural, entendendo que cada um dos estudantes já trabalhava na construção do seu próprio (e cada um deles tinha muito a dividir, comigo e com seus colegas). Minha intenção era que nossos encontros fossem significativos para todos, possibilitando a eles a produção de outros modos de ser designer, além daquele imposto pelo currículo do curso. Tais práticas nos lançavam para além das significações dominantes e das práticas cristalizadas, referenciadas em manuais, planos de ensino e outros discursos, tornando o aprendizado um processo que reinventávamos continuamente.

Assim como eu, a maioria dos estudantes sentia-se muito confortável em utilizar a Internet como recurso para comunicar-se, pesquisar, entreter-se. Deste modo, criei blogs que serviam como complemento à linguagem exercitada em sala de aula, pensando-os como repositórios para as conexões que povoavam as conversas que estabelecíamos. Minha curiosidade sobre o efeito que tais medidas teriam na formação dos estudantes em questão me levou a continuar pesquisando o assunto, após o fim de meu contrato com professora substituta na Universidade Federal de Pelotas.

A reflexão apresentada neste artigo se dá a partir de uma pesquisa realizada, no ano de 2010, junto a um grupo de estudantes e um professor dos cursos de Design Gráfico e Digital da referida universidade. O estudo busca problematizar sobre os processos de produção de subjetividade engendrados em interações entre professores e alunos nos sites de Redes Sociais da Internet. Considera-se que o espaço viabilizado por estas redes opera não só como extensão da sala de aula, mas possibilita a invenção de outras aprendizagens, referências e modos de ser estudante e professor de design. Tal reflexão é oriunda da pesquisa que apresento, nos próximos meses, no formato de dissertação para conclusão do Mestrado em Educação da Universidade Federal de Pelotas.

É dessa perspectiva, de quem transita pelos campos da educação e do design com tais preocupações, que fui delineando um certo olhar e um modo de levar em conta a questão da formação e da transformação do sujeito – o que se reflete, por exemplo, na busca por certas referências teóricas, no estudo de determinados autores, num mergulho em correntes filosóficas específicas. E mantendo em mente, sempre, meu ponto de vista e minha fala também são moldados de fora, no contínuo choque com discursos diferentes e no diálogo com outros pontos de vista. Nesta linha de pensamento, coloco uma questão que considero fundamental: que novos “sujeitos designers” são estes, que se formam e se transformam na interação com seus colegas e professores através das redes sociais da internet?

Cartografia

A cartografia, neste estudo, consiste em uma espécie de método, conjunto de procedimentos e também como um modo de abordar os “achados” desta pesquisa. A opção por tal modo de olhar foi feita ao perceber-se que a cartografia permite aproximações diferenciadas do campo e por estar aberta aos movimentos, aos desvios, às desconstruções, à diversidade, ao novo e à percepção de aspectos que não seriam apreendidos de modo satisfatório por um olhar formalista. Suely Rolnik (1989) define o trabalho do cartógrafo como sendo o de “dar língua para afetos que pedem passagem”. Para a autora, o cartógrafo é alguém que está necessariamente mergulhado nas intensidades do tempo em que vive e, “atento às linguagens que encontra, devore as que lhe parecem elementos possíveis para a composição das cartografias que se fazem necessárias. O cartógrafo é antes de tudo um antropófago”. Desta forma, não interessa ao cartógrafo qual a origem daquilo do qual ele se apropria em busca de matéria para a descrição das paisagens cuja formação ele acompanha. O cartógrafo “não tem o menor racismo de frequência, linguagem ou estilo” (ROLNIK, 1989), Por isso, serve-se das fontes mais diversas; aportes teóricos, mas também posts em blogs, músicas, *twitts*, filmes, conversas. O cartógrafo está sempre em busca de quaisquer elementos que possam vir a compor suas cartografias, e que respondam à pergunta: que sujeito é este?

Sujeito e Produção de Subjetividade

A partir do final do século XX, nas diversas áreas das humanidades e das ciências, alardeia-se “um sentimento crescente de desconforto e pressentimento a respeito da sorte do sujeito” (SANTAELLA, 2004, p.45). Cresce a preocupação em torno de uma “crise do eu” ou “crise

da subjetividade”, e passa-se então a criticar e rejeitar a definição de um sujeito universal, estável, unificado, racional, autônomo e individualizado.

A imagem da subjetividade humana herdada do cogito cartesiano dominou o pensamento ocidental por alguns séculos. De acordo com este conceito, a existência do sujeito é idêntica ao seu pensamento. Trata-se da ideia de um sujeito racional, reflexivo, senhor no comando do pensamento e da ação, cujos pressupostos atravessam as filosofias kantiana, hegeliana, fenomenológica e até mesmo existencialista. Apesar da força com que perdurou no tempo, esta ideia de sujeito começou a perder seu poder de influência para ser, então, sumariamente questionada há duas ou três décadas, principalmente na obra de teóricos e filósofos pós-estruturalistas como Foucault, Deleuze, Guattari e Derrida. Passa a circular, então, a ideia da subjetividade como algo processual, parcial, precário e pré-pessoal. Não existe uma subjetividade que funcione como “recipiente” onde seriam depositadas coisas essencialmente exteriores a serem “interiorizadas”. Ao entender a subjetividade como um fluxo contínuo de modos de existir fabricado no entrecruzamento de instâncias sociais, técnicas, institucionais e individuais (GUATTARI, 1998), radicaliza-se o entendimento das possibilidades de constituição de modos de ser. Assim, é possível considerar que todos os sujeitos e coletivos humanos, todas as tecnologias, instituições e produtos culturais produzem subjetividades, que nunca são “dadas” ou “acabadas”, mas sempre um *processo*.

Esses processos são duplamente descentrados. Implicam o funcionamento de máquinas de expressão que podem ser tanto de natureza extra-pessoal, extra-individual (sistemas maquínicos, econômicos, sociais, tecnológicos, icônicos, ecológicos, etológicos, de mídia, enfim sistemas que não são mais imediatamente antropológicos), quanto de natureza infra-humana, infrapsíquica, infrapessoal (sistemas de percepção, de sensibilidade, de afeto, de representação, de imagens, de valor, modos de memorização e produção de idéia, sistemas de inibição e de automatismos, sistemas corporais, orgânicos, biológicos, fisiológicos, etc.). (GUATTARI E ROLNIK, 2005. p.31)

Assim posto, entende-se que os diversos espaços por onde circulamos e os grupos com quem convivemos nos “produzem”, a todo momento, como um determinado tipo de sujeito. Na formação do profissional de design, tais sistemas produtores de subjetividade fabricam um sujeito que atende a determinadas demandas, criando um conjunto de habilidades técnicas, repertórios culturais e demais ferramentas que o designer utilizará em seu exercício profissional.

Entrada em Máquina da Subjetividade: Os sites de Redes Sociais na Internet

Além dos dispositivos “clássicos” de produção de subjetividade – escola, trabalho, empresa, família, etc – nos confrontamos hoje com um novo espaço antropológico (LÉVY, 1997), que, a todo momento, fabrica novos modos de ser: a Internet. Guattari já previa a importância que os sistemas maquínicos teriam na contemporaneidade:

Nenhum campo de opinião, de pensamento, de imagem, de afectos, de narrativa pode, daqui para a frente, ter a pretensão de escapar à influência invasiva da “assistência por computador”, dos bancos de dados, da telemática, etc... (GUATTARI, 1999, p. 177)

A emergência da cultura digital e seus sistemas de comunicação mediados eletronicamente transformam o modo como o sujeito era pensado até então, prometendo também alterar a forma da sociedade. Essa cultura promove os indivíduos como uma identidade instável, como um processo contínuo de formação de diversas identidades, instaurando formações sociais que não podem mais ser chamadas de modernas, mas pós-modernas (SANTAELLA, p. 51)

Estes novos modos de se pensar espaços sociais acabam por se constituir de forma rizomática, transitória, despreendida do tempo e do espaço, baseada muito mais na cooperação e nas trocas do que na permanência dos laços (LÉVY, 2002). Nos é possível encontrar zonas de proximidade onde pareceria impossível: compartilhamos ideias, conhecimentos, problemas, dificuldades, desejos, sentimentos - o que dificilmente seria possível fazer entre os que estão fisicamente próximos de nós, simplesmente porque as redes locais são por definição limitadas no tempo e espaço. O que já está claro, para nós, que povoamos o ciberespaço, é que estamos diante de um fenômeno que nos força a pensar diferentemente a maneira como nos organizamos em grupos e comunidades.

A metáfora da “Rede Social” tem se popularizado muito na contemporaneidade, aparecendo principalmente associada aos Sites de Rede Social, projetados (ou utilizados desta forma pelos usuários) com a finalidade de facilitar a visualização e manutenção de conexões sociais. De acordo com Raquel Recuero (2008), o estudo das Redes Sociais não é especialmente novo, mas data do começo do Século XX, quando passam a despontar estudos que trazem foco para o fenômeno da interação entre as partes. As diversas formas de sociabilidade que surgem graças à internet, a grande popularidade dos blogs e wikis como fontes de informação, as febres do Orkut, Facebook e Twitter, os fóruns de discussão e tantas outras formas de compartilhamento são prova de que as redes sociais se transformaram em uma “Central de Distribuição de Sentidos e Valores” (ROLNIK, 1989), isto é, em um grande sistema de

referência para a composição de um território existencial para os sujeitos que povoam estas redes.

Deste novo sistema de referência, destacam-se alguns elementos que servem como referência de uma cartografia a ser desenhada, na intenção de vislumbrar como se dá a produção desta “subjetividade em rede”. No caso específico do corpus desta investigação, despontam as novas relações com o espaço e o tempo e também os novos modos de compartilhamento possibilitados pelas redes. Tais questões foram observadas, nesta pesquisa, nas interações entre um grupo de estudantes e um professor de um curso superior de design. Tais interações foram observadas em três diferentes sites de redes sociais: twitter, facebook e tumblr. Alguns “achados” são apresentados a seguir.

Novas Relações com o Espaço e o Tempo

Nas situações observadas na pesquisa, percebe-se que a crescente importância do ciberespaço na vida dos estudantes de design investigados tem transformado de forma significativa a maneira como eles se relacionam com o tempo e com o espaço.

Em relação ao espaço, percebe-se que, ao mesmo tempo que se dá uma dissolução das distâncias geográficas – no sentido de que é possível, para estes estudantes, entrarem em contato com realidades absolutamente diferentes daquelas à qual estariam expostos sem a Internet –, também há uma necessidade de “localizar” sua presença na rede. Em seus perfis no Facebook, os estudantes identificam-se como residentes da cidade onde estão, e também sentem necessidade de tratar a própria internet como um lugar que frequentam. “Estou na Internet”, “Entre no Twitter”, “Fiquei na internet até 2 da manhã” são algumas das expressões recorrentes nas manifestações destes estudantes. De fato, quando “estão na internet”, estão num espaço onde as diferenças geográficas e temporais perdem importância, como no seguinte diálogo pelo twitter:

@estudante: já tem as notas?

@professor para @estudante: já. mas quero falar com "ustedes" pessoalmente, como fiz com a turma de hoje. guentem as pontas até terça. :)

A nova concepção de tempo leva-nos necessariamente para outro conceito de espaço e de velocidade. Se o presente é o que se impõe e a aceleração predomina, o espaço reduz-se. Ou

seja, através da “hiperconcentração do tempo real” (VIRILIO, 2000), há a imposição de agir à “velocidade da luz”, como fica claro no seguinte tweet do professor:

@professor e foi-se 2010/2. ou quase: correção de infográficos começando em 3, 2, 1...

Novos modos de Compartilhamento

Os sites de redes sociais na internet possibilitam que os sujeitos apropriem-se das ferramentas disponíveis compondo, ambas, – ferramentas e pessoas – uma rede híbrida: um espaço no qual todo tipo de conhecimentos, crenças, desejos e atitudes podem associar-se de maneira livre. Em nossas listas de reprodução do YouTube, encontram-se lado a lado obras clássicas, palestras e vídeos que gravamos e postamos com imagens de nossas famílias e amigos. Entre os designers e estudantes da área, é comum o compartilhamento de referências visuais, portfólios de artistas e designers, tutoriais de softwares e amostras de sua própria produção.

Através dessas ferramentas é possível perceber que as redes passaram a ser geradoras de conteúdo delas mesmas, constituindo-se em redes auto-organizadoras e auto-selecionadoras em uma comunicação de muitos para muitos.

No caso dos sujeitos desta investigação, o professor acreditou que poderia ser interessante criar um blog coletivo para cada disciplina pela qual era responsável. Nestes espaços, professor e alunos teriam oportunidade de trocar ideias e referências, “continuando” as conversas de sala de aula e ampliando-as indefinidamente, a quem quisesse acompanhar.

Para a viabilização de tais blogs, o professor optou pela ferramenta mais simples à disposição: o Tumblr, uma versão simplificada de ferramentas como o popular Blogger. Pelo seu formato e sua funcionalidade, o Tumblr facilita a publicação rápida de conteúdo já disponível na Internet; é possível adicionar um botão ao navegador utilizado, de forma que, sempre que o usuário deseja publicar algum conteúdo (vídeo, texto, imagem), baste clicar em um botão onde lê-se “*share on tumblr*” (“compartilhar no tumblr”). Desta forma, mais do que favorecer a produção de conteúdo novo, o Tumblr funciona como um *scrapbook*, um álbum de figurinhas, uma coleção de referências interessantes.

Entre os alunos, que receberam senhas para postarem à vontade nos blogs, a ferramenta fez grande sucesso. Alguns estudantes que não conheciam o Tumblr acabaram criando o seu próprio após a experiência com a disciplina, e mesmo os blogs criados com fins didáticos

continuam sendo alimentados mesmo após o fim dos semestres letivos em que foram utilizados.

Reflexões Finais

Considerando as questões observadas neste estudo, considera-se que a utilização das Redes Sociais no processo de formação do designer favorecem o surgimento de novos modos de formar-se enquanto profissional. E nos cabe ainda indagar: em meio à produção massiva em nível mundial de certos modos de se formar designer, é possível pensar em produzir subjetividades singulares, que escapem às modelizações dominantes?

Percebe-se aqui que os estudantes em questão tem uma relação diferenciada com seus colegas, professores e seu próprio processo de formação. Enquanto ser designer é uma profissão “solitária”, os estudantes praticam sua formação de forma coletiva, dividindo suas referências e sua produção com os colegas e com quem mais se interessar.

A uma determinada máquina de produção de subjetividade, se opõe a ideia de que é possível desenvolver modos de subjetivação singulares, aquilo que poderíamos chamar de ‘processos de singularização’, uma maneira de recusar tais modos de viver preestabelecidos. Recusá-los pode construir outros modos de sensibilidade, de relação com o outro, de criatividade, produzindo uma subjetividade singular. Uma singularização existencial que coincida com um desejo, com um gosto de viver, com uma vontade de construir o mundo no qual nos encontramos (GUATTARI; ROLNIK, 2005). Em suma, é sempre possível atrever-se a singularizar.

Bibliografia

DENIS, Rafael Cardoso. Uma introdução à história do design. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.

FOUCAULT, Michel. As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

GUATTARI, Felix. Da Produção de Subjetividade. In: PARENTE, A. (org.) Imagem Máquina: A Era das Tecnologias do Virtual. Rio de Janeiro: 34, 1999.

GUATTARI, Felix. Caosmose: um Novo Paradigma Estético. 2a reimpressão. São Paulo: Ed. 34, 1992-1998.

GUATTARI, Félix; ROLNIK, Suely. Micropolítica: Cartografias do Desejo. 7 ed. rev. Petrópolis: Vozes, 2005.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1997.

ROLNIK, Suely. Cartografia Sentimental, Transformações contemporâneas do desejo. Editora Estação Liberdade, São Paulo, 1989.

SANTAELLA, Lucia. Sujeito, subjetividade e identidade no ciberespaço. In Derivas: Cartografias do Ciberespaço. 2004

VIRILIO, Paul. Cíber mundo: a política do pior. Lisboa: Teorema, 2000.

WEYMAR, Lucia Bergamaschi Costa. Autoria em design gráfico: estilo individual ou imaginário coletivo? in: Strategic Design Research Journal, 2(3). São Leopoldo: Unisinos, 2009.