

**Infraestruturando identidades visuais livres em coletivos autogestionários**  
*Infrastructuring free visual identities in self-managed collectives*

Mateus F. L. Pelanda &amp; Frederick M.C. van Amstel

ação infraestruturante, metadesign, identidade visual, coletivos autogeridos, design livre

Identidade Visuais (IDVs) são fundamentais para a representação de organizações contemporâneas, porém, em Coletivos Autogestionários (CAs), os métodos mais conhecidos para o projeto desse tipo de sistema não são adequados, pois não fortalecem a autonomia projetual necessária. Esta pesquisa tem como objetivo repensar o projeto de IDVs, a partir da descrição e teorização de projetos de IDVs livremente desenvolvidas por CAs em uma plataforma digital. Para descrever esse processo de apropriação, foi conduzida uma etnografia infraestrutural combinada com netnografia na plataforma digital, que destacou três casos de projeto de IDVs livres. Os resultados desta pesquisa enfatizam o papel do metadesign e da ação infraestruturante (infrastructuring) para lidar com os desafios da participação, identificação e continuidade implicados em projetos de IDVs livres.

*infrastructuring, metadesign, visual identity, self-managed collectives, design livre*

*Visual identities are foundational for the representation of contemporary organizations, yet in self-managed collectives, the popular methods and systems for the design of visual identities are not suitable, since they do not provide the necessary design autonomy. This research aims to rethink the design visual identities from the description and theorization of such projects freely developed by self-managed collectives in a digital platform. In order to describe this process of appropriation, an infrastructural ethnography combined with netnography was conducted on the digital platform, which highlighted three cases of liberating visual identities. The results of this research enhance the role of metadesign and infrastructuring in addressing the challenges of participation, identification and continuity implied in liberating visual identities.*

**1 Introdução**

Todos os grupos humanos são dotados de uma identidade cultural própria, o que contribui para que os indivíduos se sintam pertencentes a um conjunto social (Cuche, 2002). Identidades Visuais (IDVs) podem representar esta identidade cultural através de informações estéticas e relações simbólicas (Péon, 2001; Wheeler, 2008). Esse assunto é frequentemente discutido no âmbito da imagem e posicionamento corporativo (Peón, 2001), desencadeando uma série de relações projetuais, tais como a materialização de valores institucionais, a visão e a pregnância de uma determinada marca (Wheller, 2008). Existem muitos estudos sobre como desenvolver IDVs em organizações hierárquicas, porém, poucos no contexto de Coletivos Autogestionários (CAs).

CAs são grupos de indivíduos que utilizam práticas de autogestão com responsabilidades e processos decisórios que ocorrem coletivamente, procurando o máximo possível atender as demandas e sugestões de todos os membros que as constituem (Carvalho, 2012). Devido à essa necessidade de autonomia, CAs estão constantemente produzindo novas identidades e diferenças, de acordo com a dinâmica das relações de poder. Neste contexto, é necessário que o projeto de IDV seja coletivo, constante e autônomo, ou seja, que o próprio coletivo possa definir e redefinir sua identidade. Desta forma, o objetivo desta pesquisa é repensar o projeto de IDVs para a autogestão.

Esse estudo explora a aplicabilidade dos conceitos de metadesign e ação infraestruturante (infrastructuring) para descrever e explicar como CAs desenvolvem suas próprias IDVs, confrontando os métodos e sistemas corporativos. Primeiramente, serão apresentados tais

conceitos e, na sequência, eles serão aplicados para elucidar o estudo de projetos de IDVs livremente, desenvolvidas por CAs em uma plataforma digital.

### Metadesign

Metadesign é um sistema formal usado para produzir abstrações, inferências e conceitos, a partir de um sistema ou modelo de design para o desenvolvimento de novos objetos (Vassão, 2008). Esta abordagem busca tornar ferramentas e processos de design acessíveis para coletivos de modo que eles possam adaptá-los para seus propósitos. Para Vassão (2008), designers que adotam esta abordagem podem ser considerados metadesigners, uma vez que manipulam metaobjetos, que são objetos complexos capazes de apoiar a criação de novos objetos.

Como exemplo de metaobjeto no projeto de IDVs, podemos citar os geradores de logo (e.g. Smashinglogo, Wix, Logomaker, Logomaster, Logomaker, Canva e entre outros), que possuem a capacidade de criar automaticamente várias alternativas de formato, cores e tipografias para uma determinada marca, a partir da entrada do nome da organização. Esse tipo de ferramenta complexa não é adequada para CAs, pois em sua operação, somente um dos membros pode utilizar, o que não fortalece a tomada de decisão em grupo, além de possuir preço inacessível e das IDVs produzidas não serem completamente livres para utilização e modificação do coletivo.

É possível, também, que o metadesigner atue como mediador em coletivos específicos, criando metaobjetos customizados que permitem a todos os membros do coletivo participem de todas as etapas dos processos de design (Vassão, 2017). Para CAs, isso não basta, pois ainda existe a dependência de um mediador externo. A limitação desse modelo pode ser superada através do conceito socio-técnico de infraestrutura, podendo inclusive complementar o metadesign com uma abordagem de projeto voltada à autonomia.

### Ação Infraestruturante

Proveniente da área de estudos de Ciência, Tecnologia e Sociedade, o conceito socio-técnico de infraestrutura remete a arranjos sociais, organizacionais e técnicos que envolvem padrões, tecnologias, procedimentos e práticas políticas e sociais (Karasti, 2014). Infraestruturas estão embutidas ou conectadas a outras infraestruturas, tendendo a permanecer invisíveis ou esquecidas (Bowker & Star, 1999) até que param de funcionar ou deixem de existir, fenômeno conhecido como a ruptura de uma infraestrutura (Star & Ruhleder, 1996). A ação infraestruturante, que consiste na incorporação de uma nova estrutura a uma infraestrutura existente, visando ampliar sua robustez e possibilidades, e a ação desinfraestruturante, quebra ou destruição de infraestruturas existentes.

Já existem diversos estudos sobre ação infraestruturante no contexto do design participativo (e.g. Star & Ruhleder, 1996; Karasti & Syrjänen, 2004; Hillgren, 2011; Clement et al., 2012; Le Dantec & Disalvo, 2013; Bødker et al., 2017). Esses estudos não consideram ações desinfraestruturantes, porém, acreditamos que seja um conceito importante para o estudo de processos autogestionários, que são cheios de tensão e sujeito a quebras. Este trabalho, portanto, pretende contribuir com essa literatura com um estudo sobre ações infraestruturantes e desinfraestruturantes no contexto de sistemas de IDV em CAs.

## 2 Procedimentos metodológicos

Para conduzir este estudo, foi utilizado o método de etnografia infraestrutural (Star, 1999) combinado com netnografia (Kozinets, 2014). O contexto do estudo são os registros públicos de três projetos de IDVs desenvolvidos por CAs que utilizam a Plataforma Corais (corais.org). Foram analisados os conflitos, valores culturais, ideologias e decisões que estão contidas nestes registros, que incluem comentários, chats, debates em fórum, entre outros. A escolha dos projetos foi realizada por meio da ferramenta de busca da plataforma, utilizando as palavras-chave: “identidade visual”, “logo”, “marca” e “logomarca”. A escolha se reduziu a projetos que possuíam registros do processo completo de desenvolvimento das IDVs. Os coletivos encontrados foram: Vocabulario Común de la Participación; Oxe HackLab; e IV

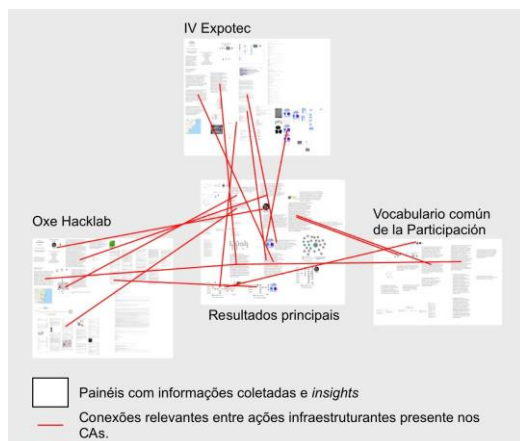
Expotec. Na Tabela 1 estão dispostos os nomes dos coletivos selecionados, os principais links de acessos para o conteúdo dos coletivos, a quantidade de membros pertencente aos CAs e a distribuição geográfica dos participantes.

Tabela 1: Sumário dos coletivos autogestionários estudados na Plataforma Corais

Nome do coletivo	Página na plataforma Corais	Quantidade de membros	Distribuição geográfica
Vocabulário Común de la Participación	<corais.org/vocabulariodaparticipacao>	68	Santarém (PA), João Pessoa (PB), Brasília (DF), Araçatuba (SP), Rio de Janeiro (RJ), Santa Bárbara do Sul (RS), Porto Alegre (RS), Florianópolis (SC), São Paulo (SP) e Jundiá (SP).
Oxe Hacklab	<corais.org/oxe>	08	Jaboatão dos Guararapes (PE), Camaragibe (PE), Recife (PE) e Olinda (PE).
IV Expotec	<corais.org/expotec4>	04	Salvador (BA) e Recife (PE).

A coleta de dados foi orientada pelo método da netnografia (Kozinets, 2014), consistindo na cópia direta da comunicação online efetuada pelos membros dos CAs, acrescida de observações a respeito das interações e seus significados. Posteriormente, os atos comunicativos foram codificados, classificados e contextualizados em painéis visuais, conforme a Figura 1.

Figura 1: Painéis de dados coletados.

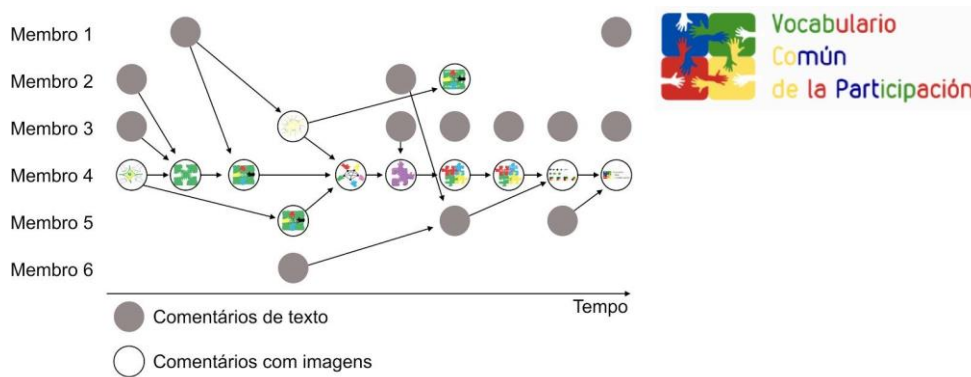


### 3 Análise dos projetos de Identidade Visual

O Vocabulário Común de la Participación (VCP) é um coletivo que possui o propósito de mapear conceitos ligados à participação social no meio digital, de sistemas abertos e distribuídos. O projeto da IDV teve a intenção de servir como exemplo para demais CAs, contando com a participação do desenvolvedor da plataforma (segundo autor). Na página web, que organiza o projeto de IDV, existe uma declaração da intencionalidade de criar tal modelo, para representar a criação coletiva em ambientes virtuais abertos, livres e geo-distribuídos.

O desenvolvimento da IDV ocorreu com a participação de seis membros, os quais esboçaram suas ideias e posicionamentos através de comentários textuais e visuais. As interações entre os membros estão representadas na Figura 2, que destaca também o resultado final.

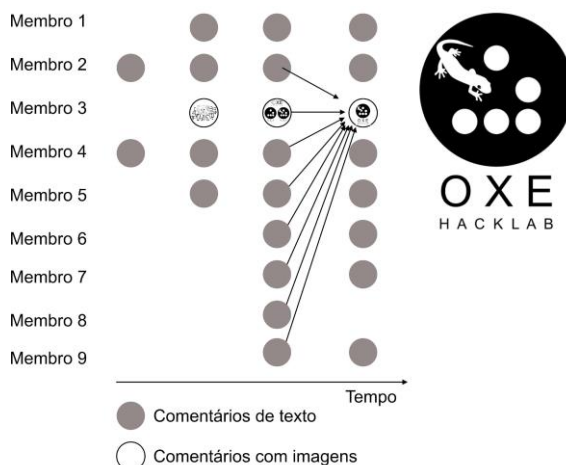
Figura 2: Síntese do desenvolvimento da IDV do VCP e resultado final.



Neste projeto, o membro 4 (segundo autor) atuou como um metadesigner, não só mediando e sintetizando as propostas feitas pelos outros membros, mas também implementando uma nova funcionalidade na plataforma, que permitiu acrescentar desenhos diretamente nos comentários. Essa funcionalidade foi implementada devido à oportunidade oferecida por este projeto de IDV e a disponibilidade de um módulo com a funcionalidade no repositório de códigos-livres com a qual a plataforma foi desenvolvida. Essa ação do metadesigner pode se caracterizar como uma ação infraestruturante, pois abriu espaço para coletivos se apropriarem das estruturas da plataforma de uma nova maneira.

A funcionalidade e exemplos desenvolvidos no projeto VCP, foram utilizados por vários projetos na plataforma. Dentre eles, destacamos o projeto do CA Oxe Hacklab. Este coletivo tem como propósito produzir, estudar, desenvolver e compartilhar práticas de projetos abertos, tecnologias sociais, cultura hacker e produções colaborativas. Este CA surgiu como desdobramento de outro CA, o Movimento Conch@tiva. No processo de desenvolvimento da IDV, somente um dos membros adicionou comentários com imagens, se sobressaindo, portanto, aos demais colaboradores. Apesar dessa centralização, os demais membros do coletivo acabaram por concordar com a identidade proposta e re-significaram a mesma através dos comentários (Figura 3).

Figura 3: Síntese do desenvolvimento da IDV do Oxe Hacklab e resultado final.



Entretanto, durante a apresentação de material gráfico, realizado com a nova logo pelo CA Movimento Conch@tiva, ocorreu uma recepção negativa. Os membros da comunidade Oxe HackLab demonstraram, através dos comentários, que se sentiram excluídos do processo de elaboração do material gráfico, caracterizando uma ruptura de infraestrutura. Esse impasse acabou desencadeando na dissolução da aliança entre os dois coletivos. Tanto no desenvolvimento da IDV, quanto no debate a respeito do cartaz, predominaram narrativas sobre territorialismo e hierarquização vertical de poderes. Neste rompimento da infraestrutura, a voz de dois membros (um da Conch@tiva e outro da Oxe Hacklab) se sobressairam às

demais, demonstrando assim desavenças políticas pessoais que não necessariamente eram compartilhadas entre os coletivos como um todo.

A ação infraestruturante do projeto VCP não conteve nem deu suporte para reprimir a ação desinfraestruturante que emergiu no projeto Oxe Hacklab. No projeto da IDV da IV Expotec, diferentemente, o CA conseguiu superar a emergência de ações desinfraestruturantes. A IDV foi criada com base na concordância entre os membros que utilizaram de suas próprias referências e das ferramentas disponíveis na plataforma, a fim de atender uma necessidade coletiva, apesar das limitações de recursos técnicos, financeiros e de mão-de-obra para organizar o evento.

O projeto se desenvolveu de forma diferente da prevista pelo VCP, pois os membros do CA utilizaram de imagens de referência, brainstorming e desenvolveram imagens através de softwares vetoriais, sem usar a funcionalidade de comentário com imagem. Difere-se também do Oxe Hacklab por apresentar a utilização de diferentes ferramentas de design e o desenvolvimento descentralizado da IDV, caracterizado pela ação ativa de outros membros.

Os comentários serviram como forma de dar sugestões, expor ideias e referências, de forma textual e com imagens, além de servir como uma construção de espaço coletivo. Também foi possível encontrar como os membros se identificaram com a IDV criada coletivamente, além do sentimento de satisfação e orgulho dos resultados por terem construído algo em grupo. Na Figura 4 encontra-se o processo de desenvolvimento da IDV, assim como o resultado final, enquanto a figura 5 contém as aplicações dos materiais gráficos gerados.

Figura 4: Síntese do desenvolvimento da IDV da IV Expotec e resultado final.

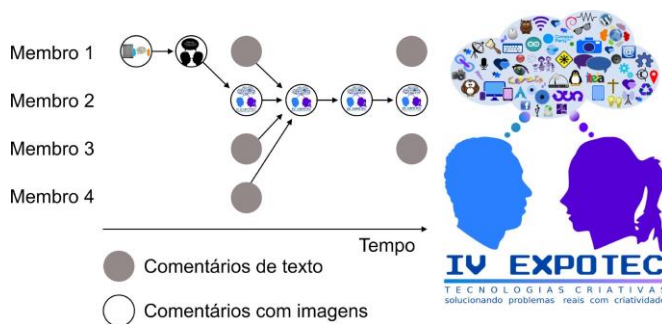


Figura 5: Painel de aplicações da IDV realizadas pelo CA.



## 4 Resultados e discussão

Nos projetos examinados, todos os CAs desenvolveram as IDVs a fim de se representar como grupos distintos, evidenciando que a ação coletiva serviu como meio de fortalecer os laços e como um marco histórico do trabalho em grupo. A criação das ferramentas para apresentar

imagens e textos nos comentários, parte do projeto de metadesign da plataforma, somadas aos atos coletivos, na demonstração de uso das ferramentas no projeto de IDV do VCP, se tornaram ações infraestruturantes, pois auxiliaram os processos de gerar autonomia para outros CAs, através do exemplo de como estes poderiam se apropriar de estruturas da plataforma.

Quando averiguadas as pautas levantadas pelos CAs, dentro das publicações na plataforma, o desenvolvimento das IDVs se demonstrou parte das ações infraestruturantes do próprio coletivo, a fim de realizar objetivos diretos a realidade cotidiana, de problemas emergentes das comunidades. Por deixarem rastros públicos na plataforma, estas ações infraestruturaram outros CAs. Até mesmo o registro da ação desinfraestruturante no projeto da IDV Oxe Hacklab, serviu como exemplo do que não fazer em outros CAs, ou seja, se tornou a longo prazo, uma ação infraestruturante.

Os projetos de IDVs nos CAs Oxe Hacklab e IV Expotec demonstraram que os processos se assemelham com projetos de IDVs corporativas, realizadas por profissionais com formação em design. A diferença principal está no processo, que se assemelhou ao design participativo (Karasti, 2014; Le Dantec & Disalvo, 2013) e ao metadesign (Vassão, 2008), porém, sem a copresença física típica de oficinas de codesign e sem a participação de profissionais de design. Este tipo de prática tem sido descrita como design livre, uma prática infraestruturante que abre processos de design para a participação em diferentes níveis, permitindo que todos atuem como projetistas e disseminadores de conhecimento de design (Gonzatto et al., 2013; Van Amstel & Gonzatto, 2016).

## 5 Conclusão

Como resultado deste estudo, encontramos evidências de que ações infraestruturantes orientadas a IDVs emergiram dentro da plataforma Corais, sem a intervenção de profissionais com formação na área de design, prática conhecida como design livre. Conclui-se que em CAs, o design de IDVs deve ser realizado pelos membros do próprio grupo, pois auxilia no fortalecimento identitário dos mesmos, prepara para o futuro e fortalece a capacidade de projetar coletivamente de modo geral. A ação infraestruturante, quando realizada coletivamente, tende a prevenir, evitar, ou transformar a ação desinfraestruturante em infraestruturante. Além de contribuir para a literatura sobre projeto de identidades visuais, esta pesquisa contribui também para a literatura sobre design participativo e metadesign, com uma aplicação e tradução do conceito ação infraestruturante (infrastructuring) e com a criação do conceito oposto: ação desinfraestruturante (deinfrastructuring).

## Referências

- Bowker, G. C., & Star, S. L. (1999). *Sorting things out: Classification and its consequences*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bødker, S., Dindler, D., & Iversen, O. S. (2017). *Tying Knots: Participatory Infrastructuring at Work*. Computer Supported Cooperative Work (CSCW), vol. 26, no. 1-2. (Special issue on 'Infrastructuring and Collaborative Design').
- Carvalho, M. C. (2012). *Autogestão, economia solidária e cooperativismo: uma análise da experiência política da Associação Nacional de Trabalhadores e Empresas de Autogestão*. 119 f. Dissertação (Mestrado em Serviço Social) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora.
- Clement A., Mcphail B., Smith K. L., & Ferenbok J. (2012). *Probing, Mocking and Prototyping: Participatory approaches to identity infrastructuring*. Proc. PDC 2012, 21-30.
- Cuche, D. (2002). *A noção de cultura nas ciências sociais*. São Paulo: Edusc.

- Gonzatto, R. F. et al. (2013). The Ideology of the future in design fictions. *Digital Creativity* 24, 1, 36–45.
- Hillgren, P.; Seravalli, A., & Emilson A. (2011). Prototyping and infrastructuring in design for social innovation. *CoDesign*, 7:3-4: pp. 169-183.
- Karasti, H., & Syrjänen A. L. (2004). Artful Infrastructuring in two cases of community PD. *Participatory Design Conference (PDC'04)*, Toronto, Canada, 2004, pp. 20-30.
- Karasti, H. (2014). Infrastructuring in Participatory Design. *Proceedings of the 13th Participatory Design Conference: Research Papers - Volume 1 (PDC '14)*, Vol. 1, New York: ACM Press, 141- 150.
- Kozinets, R. V. (2014). *Netnografia: realizando pesquisa etnográfica online*. Porto Alegre: Penso, 2014
- Le Dantec, C., & Disalvo C. (2013). Infrastructuring and the formation of publics in participatory design. *Social Studies of Science*, vol. 42, no. 2, pp. 241-264.
- Péon, M. L. (2001). *Sistemas de identidade visual*. Rio de Janeiro: 2AB.
- Star, S. L., & Ruhleder K. (1996). Steps toward an Ecology of Infrastructure: Borderlands of Design and Access for Large Information Spaces. *Information Systems Research*, 7(1): 111-134.
- Star, S. L. (1999). The ethnography of infrastructure. *American Behavioral Scientist*, vol. 43, no. 3, pp. 377-391.
- Van Amstel, F. M. C., & Gonzatto, R. F. (2016). Design Livre: designing locally, cannibalizing globally. *XRDS: Crossroads, The ACM Magazine for Students*, v. 22, n. 4, p. 46-50.
- Vassão, C. A. (2008). *Arquitetura Livre: Complexidade, Metadesign e Ciência Nômade*. 2008. *Tese (Doutorado em Design e Arquitetura)* – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- Vassão, C. (2017). Design and Politics: Metadesign for social change. *Strategic Design Research Journal*, 10(2): 144-155 May-August 2017. Unisinos – doi: 10.4013/sdrj.2017.102.07.
- Wheeler, A. (2008). *Design de identidade da marca: um guia completo para a criação, construção e manutenção de marcas fortes*. Porto Alegre: Bookman.

## Sobre os autores

Mateus Filipe de Lima Pelanda, estud. BACH, UTFPR, Brasil <mateuspelanda@gmail.com>  
Frederick Marinus Constant Van Amstel, PhD, UTFPR, Brasil <vanamstel@utfpr.edu.br>