

## 14º Congresso Brasileiro de Design: Conversação

### O que forma o trabalho projetual digital? Pensando criticamente *criatividade, metodologia e plataforma*

HEINRICH, Fabiana Oliveira; Doutora; PPGD-EBA-UFRJ

[fabianaheinrich@eba.ufrj.br](mailto:fabianaheinrich@eba.ufrj.br)

FROTA, Camille Vignal; Mestranda; PPGD-EBA-UFRJ

[camillevignal@gmail.com](mailto:camillevignal@gmail.com)

FREITAS, Leonardo Maurício Malhado de; Mestrando; PPGD-EBA-UFRJ

[leodefreitas@gmail.com](mailto:leodefreitas@gmail.com)

CRESPO, Ariel Tomazelli; Graduando; CVD-EBA-UFRJ

[tomazellicrespo@gmail.com](mailto:tomazellicrespo@gmail.com)

PINHEIRO, Julia; Graduanda; CVD-EBA-UFRJ

[juliapinheiro.ufrj@gmail.com](mailto:juliapinheiro.ufrj@gmail.com)

OLIVEIRA, Luísa Forain Rocha Costa de; Graduanda; CVD-EBA-UFRJ

[luisaforain.19@gmail.com](mailto:luisaforain.19@gmail.com)

O Design Digital é uma das áreas do Campo do Design que mais emprega contemporaneamente. Nomenclaturas como *UX Designer*, *UI Designer* e *Product Designer*, para citar algumas, acabam definindo as posições de estágio e de emprego de muitos estudantes e egressos, bem como de designers mais experientes, há mais tempo no mercado que a própria nomenclatura. Mas o que exatamente elas querem dizer e qual o *modus operandi* que as forma? Além disso, como as noções de *criatividade, metodologia e plataforma* moldam e são moldadas nessa realidade? Essa conversação propôs discutir, a partir do materialismo histórico, a formação e as condições do trabalho projetual digital contemporâneo. Partindo do concreto, ou seja, da experiência mercadológica dos participantes, e com o apoio de bibliografia específica sobre *criatividade, metodologia e plataforma*, discutimos e desenhamos criticamente os contornos das novas formas de trabalho que nos empregam.

**Palavras-chave:** Crítica; Design; Trabalho Digital.

## 1 Apresentação do tema

A Conversação *O que forma o trabalho projetual digital? Pensando criticamente criatividade, metodologia e plataforma*, pretendeu discutir e desvelar, pelo viés do materialismo histórico, a formação e as condições de trabalho projetual digital contemporâneas no Campo do Design. A partir de um tripé de termos recorrentes na realidade do trabalho digital — *criatividade, metodologia e plataforma* —, debatemos a realidade concreta de condições e posições de trabalho como *UX Design, UI Design* e *Product Design* a partir de seus *modus operandi* cotidianos. Para tal, principiamos pela leitura de textos-base, os quais deram subsídios para que os participantes pensassem a estrutura de sua prática de trabalho e pudessem analisá-la e discuti-la criticamente no grupo.

Para tratar sobre criatividade, nos debruçamos sobretudo nos argumentos de Cipiniuk (2014), Mould (2018) e Wolff (1982), para quem a criatividade sob o capitalismo tornou-se sobretudo um termo e uma prática instrumentalizados para o lucro, esvaziados de sua capacidade criadora primeira. Desse modo, como os participantes enxergam o que é chamado de prática criativa em seu dia-a-dia?

Já para tratar a noção de metodologia, utilizamos os escritos de Argan (1992), Cara (2010) e Heinrich (2013 e 2018), para quem a definição de Design se confunde com a noção de metodologia e, deste modo, faz-se necessário clarificar as fronteiras existentes — ou seja, não é possível definir que determinado projeto seja um projeto de Design somente pela metodologia empregada. Assim, o que determina o emprego de metodologias em nossa prática projetual cotidiana? Será que os designers possuem autonomia para escolha e aplicação em empresas, ou como freelancers — quem é que dita as regras? Além disso, quais fatores extra-metodológicos — como prazos e custos —, podem influenciar um projeto mais do que o passo-a-passo de uma metodologia?

Por fim, para tratar de plataforma, empregamos os escritos de Antunes (2020), Grohmann (2021) e Julier (2018) sobre trabalho plataformizado. A bibliografia e discussão sobre trabalho plataformizado já estão bem desenvolvidas em Campos como o das Ciências Sociais e Comunicação, porém é ainda incipiente no Campo do Design — e nossa prática projetual mediada por plataformas, sobretudo quando falamos de trabalho freelancer, torna-se um rico espaço de investigação. Logo, como o trabalho projetual é moldado pelas plataformas nas quais são inseridos? Qual o poder do algoritmo sobre a nossa prática projetual?

Quando definimos acima que essa é uma discussão crítica, estamos nos referindo ao emprego do materialismo histórico (MARX, 2013), noção que pauta a discussão a partir de bases concretas, do que forma o nosso trabalho em sua concretude diária, e não abstratas, como discursos que desejariam ou vendem o trabalho no Campo de uma forma ou outra, muitas vezes em termos fantasiosos. Desse modo, foi partindo da realidade mercadológica concreta dos participantes, mediada pelas leituras-base, que a dinâmica da Conversação teve seu sentido e desenvolvimento.

Destinamos a discussão das questões acima a estudantes, recém-egressos, designers plenos e seniores e também freelancers que desejaram pensar sobre as bases concretas de seu trabalho, as quais — evidenciamos — devem mais aos interesses e movimentos velados do modo de produção capitalista que às diretrizes da literatura instrumental produzida no Campo isoladamente.

## 2 Justificativa e relevância

Justificamos essa Conversação pela sua atualidade e pertinência latentes tanto academicamente quanto mercadologicamente. Conforme supracitado, o Design Digital é a área do Campo do Design que mais emprega designers atualmente, porém pouco tem sido discutido sobre as condições de trabalho às quais, nós designers, somos subjugados diariamente no mercado. Desse modo, torna-se urgente compreender criticamente a nossa realidade a partir de suas bases concretas, desvelando o que fica subjacente e obscuro; pois é justamente nesse espaço de interesses dissimulados que encontramos a *raison d'être* de grande parte da produção mercadológica contemporânea. Para quem exatamente trabalhamos, e sob quais interesses? Ainda, quem define o produto do nosso trabalho, e a forma como trabalhamos?

Além disso, justificamos essa Conversação também pela sua significância, coerência e legitimidade teóricas, uma vez que o que observamos na realidade concreta é passível de ser transposto para o abstrato, conforme preconiza o materialismo histórico. Dessa forma, é ao propor a discussão em um evento científico, porém aberto a um público mais amplo que apenas o de poucas instituições, que a troca de saberes e experiências fundamentará o desenvolvimento de um pensamento crítico calcado no concreto do trabalho projetual digital.

## 3 Objetivos da conversação

O objetivo geral da Conversação *O que forma o trabalho projetual digital? Pensando criticamente criatividade, metodologia e plataforma* foi desenvolver a reflexão crítica nos participantes a partir de uma análise de suas próprias condições cotidianas de trabalho. Como objetivos específicos, temos o mapeamento de suas condições cotidianas de trabalho, a formação crítica a partir de leitura de bibliografia pertinente ao tema, a discussão acerca das condições cotidianas de trabalho com outros participantes e o exercício do emprego do método do materialismo histórico.

## 4 Descrição da atividade

A dinâmica geral da atividade consistiu em, com base nos três grandes temas de discussão: *criatividade, metodologia e plataforma*, dividir o grande grupo de participantes em três grupos menores, com até quatro membros cada. Cada um dos pequenos grupos contou com um moderador, que apresentou o conceito de discussão

(*criatividade, metodologia ou plataforma*, um conceito para cada grupo), mediou o debate e guiou o participante em suas atividades. Cada participante deveria chegar ao encontro com a leitura de uma bibliografia específica feita — essa etapa preparatória visou fornecer ao participante subsídios para sua participação. Além da bibliografia específica, indicamos também um texto-base para todos os grupos, com uma discussão que perpassa todas as temáticas trabalhadas individualmente. A literatura indicada consistiu de:

#### **TEXTO-BASE:**

BICO, Ingrid Wagner; HEINRICH, Fabiana Oliveira. Design e Neoliberalismo (Tradução). **Revista Tamanduá**, Rio de Janeiro, Brasil, v. 1, n. 7, p. 1-21, 2021.

#### **GRUPO CRIATIVIDADE:**

CIPINIUK, Alberto; GENTIL, Olívia Blanc Gomes Coelho. A produção social do Design e o designer como gênio criador. **Revista Tamanduá**, Rio de Janeiro, Brasil, v. 1, n. 4, p. 11-20, 2017.

#### **GRUPO METODOLOGIA:**

MAGALHÃES, Mayara Soares de; SOUZA, Rosângela Vieira de. Um olhar sobre as metodologias projetuais de Design Gráfico. *In: Anais do Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*. Porto Alegre: UniRitter, 2014. v. 11. p. 1-1.

#### **GRUPO PLATAFORMA:**

GROHMANN, Rafael. Plataformização do Trabalho: características e alternativas. *In: Ricardo Antunes. (Org.). Überização, trabalho digital e Indústria 4.0.* 1ed. São Paulo: Boitempo, 2020, v. , p. 93-109.

O planejamento inicial consistia em discutir o texto-base no grande grupo e, em seguida, dividirmo-nos nos pequenos grupos (*criatividade, metodologia ou plataforma*) para a discussão da bibliografia específica. Foi necessário, contudo, ajustar essa etapa, já que dos 13 participantes inscritos, apenas 5 de fato compareceram à atividade, o que tornava a discussão em grupos menores pouco frutífera. Desse modo, ainda que cada participante tenha lido, além do texto-base, somente o texto específico de cada grupo, optamos por fazer a apresentação e discussão dos conceitos com o grupo completo, almejando um debate mais amplo e horizontal.

Após as apresentações e discussões dos textos e conceitos, partimos para o segundo momento da dinâmica, a qual foi possível desenvolver de acordo com o planejado previamente: divididos os participantes nos pequenos grupos (*criatividade, metodologia ou plataforma*) e, com o auxílio de seus moderadores, cada participante desenhou, a partir de sua experiência mercadológica de prática profissional, o fluxo de um projeto

que tenha desenvolvido, seja em uma empresa ou como freelancer. Cada participante deveria seguir a temática do seu grupo, ou seja, participantes do grupo *criatividade* deveriam desenhar o fluxo de um projeto considerado "criativo", do grupo *metodologia*, um considerado "metodológico" e, do grupo *plataforma*, um desenvolvido a partir de plataforma. O intuito dessa etapa da dinâmica era mapear o desenvolvimento de um projeto apontando não apenas as etapas executadas, mas também condições e materiais de trabalho empregados, prazos, questões financeiras e demais pessoas envolvidas — ou seja, o intuito era enxergar o todo que envolve um projeto, o concreto de um contexto de trabalho digital, e não apenas as partes em que o designer coloca "a mão na massa". Esse exame do todo e, sobretudo, das condições materiais e sociais do modo de produção em que o projeto está inserido consiste de uma das formas de pensar e analisar criticamente fenômenos sociais como o trabalho digital.

No grupo *criatividade*, os fluxos giraram em torno tanto de projetos de cunho pessoal e/ou freelancer, como o desenvolvimento de um convite de aniversário; quanto de cunho acadêmico, como o desenvolvimento de uma composteira para uma disciplina e de um aplicativo de álbum de figurinha gamificado para o ensino de História da Arte para crianças, projeto que consistiu de um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). O exemplo da composteira é um pouco distante da especificidade de projetos do Campo do Design Digital, contudo teve sua validade evidenciada pela análise e discussão subsequentes, uma vez que envolveu ferramentas digitais para seu desenvolvimento e também condições materiais e sociais de produção referentes ao Campo do Design. No grupo *metodologia*, o projeto descrevia o fluxo de pesquisa com usuários e melhorias em um sistema de serviço digital. Foram descritas as etapas de aproximação e de distanciamento dos usuários, bem como a relação com desenvolvedores e outros trabalhadores envolvidos na construção de um serviço digital. Já no grupo *plataforma*, foi desenhado o fluxo de um projeto genérico mediado por plataformas digitais, considerando desde sua inserção no mercado de trabalho, seu registro na plataforma, o desenvolvimento de seu portfólio online, o posterior contato com o cliente, a troca de informações e ajustes no material desenvolvido, pagamento e finalização do projeto.

Após o desenho desses fluxos, os participantes, sob orientação do mediador, com base nas leituras desenvolvidas e na discussão do conceito do seu grupo, analisaram criticamente as suas realidades e debateram com outros colegas acerca de pontos em comum e pontos distintos em seus percursos, com o intuito de identificar o que se mantém e o que se diferencia em distintas realidades de trabalho no Campo do Design Digital. Sobretudo os pontos de diferença foram os mais debatidos, pois são eles que dimensionam as possibilidades de mudança do *status quo* — os pontos em comum sobretudo evidenciam a concreta influência do modo de produção sobre o trabalho digital, mas não necessariamente apontam distintas saídas/ outras possibilidades de pensar nossas práticas laborativas. Os debates individuais acabaram sendo breves, em decorrência da escassez de tempo, contudo constituíram a base para a discussão final do grande grupo. Na etapa de retorno ao grande grupo, os resultados de cada grupo foram apresentados e, então, debatemos a origem dessas consonâncias ou dissonâncias identificadas: elas são oriundas do próprio Campo, ou de forças externas que agem sobre ele, como forças do modo de produção vigente? No último caso, como atuam

essas forças, sob quais interesses e de que forma? Ainda, é possível escapar dos cenários apresentados, sobretudo quando estes são descritos como cenários laborativos precarizados, limitantes e que trazem descontentamento a seus trabalhadores? Em suma, a discussão final debateu o *estado da arte* de nossa produção social a partir de exemplos concretos (fluxos) e de literatura especializada (textos lidos), com olhos para possíveis saídas e desdobramentos. Para finalizar, desenvolvemos ainda a etapa de fechamento, em que discutimos os pontos positivos e negativos da Conversação e trocamos contatos e outras referências.

Abaixo apresentamos a dinâmica final de forma resumida:

#### **DINÂMICA FINAL RESUMIDA (4H):**

- 1) Leitura das indicações bibliográficas (previamente ao encontro, separadas nas temáticas *criatividade, metodologia* ou *plataforma*; além de texto-base a todos os grupos);

##### **GRANDE GRUPO:**

- 2) 30min (14h-14h30): apresentação com todos os participantes;
- 3) 30min (14h30-15h): explanação sobre texto Design e Neoliberalismo;
- 4) 30min (15h-15h30): apresentação dos conceitos (*criatividade, metodologia* ou *plataforma*) pelos seus moderadores e breve debate com participantes;

##### **PEQUENOS GRUPOS:**

- 5) 30min (15h30-16h): desenho do fluxo pelos participantes;
- 6) 15min (16h-16h15): intervalo;
- 7) 45min (16h15-17h): discussão dos fluxos pelos participantes e moderador;

##### **GRANDE GRUPO:**

- 8) 30min (17h-17h30): apresentação das sínteses e discussão final;
- 9) 30min (17h30-18h): fechamento.

## **5 Resultados obtidos**

Ao final da Conversação, chegamos não apenas a um entendimento mais aprofundado acerca das condições de trabalho contemporâneas no Campo do Design por parte dos designers presentes, mas também a comentários sobre inquietações e ações que possam ser aplicadas na proposição de mudanças projetuais e gestoriais no modo de produção, mudanças essas que beneficiem o trabalho do designer no Campo. Com base nos desenhos dos projetos desenvolvidos e na discussão crítica coletiva dos mesmos, conseguimos vislumbrar a influência do modo de produção no trabalho do designer de forma pontual e concreta, o que evidencia nossas condições de trabalho muitas vezes precárias e também potencializa o pensamento para mudanças. Além disso, consideramos que as discussões e fluxos serviram como referência para o aprofundamento teórico, com a proposição de novos estudos e entendimentos que venham a fundamentar e ampliar o debate sobre trabalho projetual digital e os

conceitos de *criatividade, metodologia e plataforma*. Os participantes relataram não só ao término da Conversação, mas também em contatos posteriores, a capacidade de ampliação de entendimento de suas condições de trabalho a partir da Conversação, o quanto consideram-se capazes de agora compreender de forma mais concreta a sua realidade, distante de discursos idealistas criativos que tomam a hegemonia na teoria e prática do Campo em questão.

## 6 Desdobramentos possíveis

Pretendemos desdobrar as discussões iniciadas nessa Conversação tanto em um artigo científico aprofundado sobre os achados, quanto nas reuniões semanais do grupo de estudos do Laboratório de Produções Críticas em Design (LabCrit). No grupo, o intuito consiste em fomentar o pensamento crítico não só em relação às noções de *criatividade, metodologia e plataforma*, mas também em relação a outros temas pertencentes ou adjacentes ao Campo do Design. A ideia é que cada estudante ou pesquisador participante do grupo de estudos sinta-se capacitado a aplicar em seu trabalho o *modus operandi* e a lógica de investigação do materialismo histórico. Potencialmente, consideramos ainda repetir a Conversação, como *Workshop* no LabCrit, para alcançar mais profissionais, comparar resultados e instigar a construção crítica no Campo do Design.

## 7 Referências

ANTUNES, Ricardo. **O privilégio da servidão: o novo proletariado de serviços na era digital.** - 2. ed. - São Paulo: Boitempo, 2020.

ARGAN, Giulio Carlo. *A História na Metodologia do Projeto* in **Revista Caramelo**. No. 6, FAU/USP, 1992.

BICO, Ingrid Wagner; HEINRICH, Fabiana Oliveira. Design e Neoliberalismo (Tradução). **Revista Tamanduá**, Rio de Janeiro, Brasil, v. 1, n. 7, p. 1-21, 2021.

CARA, Milene. **Do Desenho Industrial ao Design no Brasil: Uma bibliografia crítica para a disciplina**. São Paulo: Blücher, 2010.

CIPINIUK, Alberto. **Design: o livro dos porquês: o campo do Design compreendido como produção social**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; São Paulo: Ed. Reflexão, 2014.

CIPINIUK, Alberto; GENTIL, Olívia Blanc Gomes Coelho. A produção social do Design e o designer como gênio criador. **Revista Tamanduá**, Rio de Janeiro, Brasil, v. 1, n. 4, p. 11-20, 2017.

GROHMANN, Rafael. Plataformização do Trabalho: características e alternativas. *In:* Ricardo Antunes. (Org.). **Uberização, trabalho digital e Indústria 4.0.** 1ed. São Paulo: Boitempo, 2020, v. , p. 93-109.

HEINRICH, Fabiana Oliveira. **Crítica da experiência como mercadoria no Campo do Design.** Tese de Doutorado. Orientador: Alberto Cipiniuk. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2018.

**. Design: crítica à noção de metodologia de projeto.**

Dissertação de Mestrado. Orientador: Alberto Cipiniuk. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2013.

JULIER, Guy. **Economies of Design.** SAGE: 2017.

MAGALHÃES, Mayara Soares de; SOUZA, Rosângela Vieira de. Um olhar sobre as metodologias projetuais de Design Gráfico. *In: Anais do Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design.* Porto Alegre: UniRitter, 2014. v. 11. p. 1-1.

MARX, Karl. **O Capital: crítica da economia política. Livro I: o processo de produção do capital.** São Paulo: Boitempo, 2013.

MOULD, Oli. **Against Creativity.** London: Verso Books, 2018.

WOLFF, Janett. **A produção social da arte.** Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1982.

## 8 Apresentação do Proponentes

Os proponentes da Conversação fazem parte do LabCrit – Laboratório de Produções Críticas em Design, grupo de pesquisa cadastrado no CNPq e vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Design da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (PPGD-EBA-UFRJ). No LabCrit orientamos nossas atividades para a investigação entre o Campo do Design e o modo de produção — contemporaneamente, o capitalismo — que o molda em suas distintas manifestações, sejam elas imagéticas, projetuais ou tecnológicas. Com essa investigação, almejamos tanto discutir criticamente as bases que sustentam e formam o Campo como, a partir delas, propor distintos entendimentos e novas configurações a produções desse Campo. Fazendo uso do ferramental da Teoria Crítica como base teórica e metodológica, as atividades do Laboratório têm foco na investigação de temas comuns à área do Design Digital, como experiência, imagem, internet, metodologia projetual, projeto digital, redes e mídias sociais, trabalho digital, tecnologias digitais.

A Conversação foi composta pelos seguintes membros do LabCrit:

- **Fabiana Oliveira Heinrich:** Prof. Coordenadora do LabCrit;
- **Camille Vignal Frota:** estudante de mestrado no PPGD-EBA-UFRJ;
- **Leonardo de Freitas:** estudante de mestrado no PPGD-EBA-UFRJ;
- **Ariel Tomazelli Crespo:** estudante de graduação de Comunicação Visual Design na EBA-UFRJ e bolsista PIBIC do LabCrit;

- **Julia Pinheiro:** estudante de graduação de Comunicação Visual Design na EBA-UFRJ e bolsista PIBIC do LabCrit;
- **Luísa Forain Rocha Costa de Oliveira:** estudante de graduação de Comunicação Visual Design na EBA-UFRJ e bolsista PIBIC do LabCrit.