



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO PARANÁ

PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSAS DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA

PIBIC/PIBITI - 2014/15

RODRIGO FREESE GONZATTO

REPRESENTAÇÕES DA TECNOLOGIA EM FICÇÕES DE DESIGN

PROJETO DE PESQUISA DO PROFESSOR ORIENTADOR

PIBIC 2014 – 2015

ÁREA ESTRATÉGICA DO PROJETO:

Tecnologia e gestão da informação e comunicação

**Curitiba
Abril de 2014**

SUMÁRIO

1.	Introdução.....	1
2.	Objetivo	4
3.	Método.....	4
4.	Cronograma.....	4
5.	Referências	5

Projeto de pesquisa (Plataforma Lattes)

--

1. INTRODUÇÃO

A tecnologia tem presença marcante no cotidiano e está presente em todas as dimensões da vida social. Seu papel é central na sociabilidade, na produção da realidade e do imaginário (universo real e simbólico) (LIMA FILHO & QUELUZ, 2005). A tecnologia está sempre em função da cultura da humanidade de cada tempo, engendrando a sucessora no movimento da solução das contradições objetivas enfrentadas pelo ser humano. Assim, a técnica é justamente o meio que o homem encontra para solucionar estas contradições, é a mediação na obtenção de uma finalidade humana consciente e, desta maneira, são os modos de existência humana (VIEIRA PINTO, 2005).

O termo 'Ficções de Design' (*Design Fictions*) é, atualmente, utilizado para discutir alguns formatos específicos de cenários cotidianos sobre o futuro, nos quais a tecnologia, especialmente de informação e comunicação, possui um papel central. São diversas as abordagens: Lukic and Katz (2010) abordam as ficções de design como uma filosofia das coisas; Grand and Wiedmer (2010) as consideram por seus potenciais de pesquisa; enquanto Bleecker (2009) tratam as ficções de design como uma técnica de design.

As ficções de design tem sido utilizadas nos últimos anos por grandes corporações, como Nokia, Microsoft e Corning, com finalidades de publicidade e marketing, apresentando propostas de soluções tecnológicas futuras para problemas atuais. (GONZATTO *et al*, 2013) Já instituições de ensino e pesquisa, como o Royal College of Arts propõe ficções como cenários especulativos que estimulam questionamentos sobre o futuro da tecnologia (DUNNE, 2005; DUNNE e RABY, 2001). Consideramos que Ficções de Design também podem ser encontradas sendo produzidas fora de instituições e corporações, por outros atores. (GONZATTO *et al*, 2013) Neste sentido, representações da tecnologia do futuro, seu questionamento e propostas de soluções são constantemente produzidas e reproduzidas entre indivíduos e participam da constituição do imaginário social:

Tecnologias são parte de um diálogo entre seres humanos sobre suas diferentes percepções. Este diálogo toma a forma de narrativas, diferentes histórias que contamos um ao outro para dar sentido às transformações que acompanham a adoção de novas máquinas (...) Qualquer que seja a forma narrativa, as máquinas são raramente entendidas pelo público como coisas em si, puramente abstratas. Ao contrário, as tecnologias funcionam como partes centrais dos dramáticos eventos. (NYE, 1997, p.3)

As diversas representações da tecnologia não confluem em um todo harmonioso, pelo contrário, dialogam, contrastam entre si, de modo que são mediações de disputas entre compreensões sobre a tecnologia, atuais, do passado e do futuro, ou seja, estão em fricção (MALLOL, 2012). Um exemplo é o recente debate sobre o Marco Civil da Internet e o futuro da internet no Brasil, marcado pela produção de diversos tipos de mídias (como imagens, textos e vídeos) que se utilizam de projeções sobre o futuro, como ficções de design, para narrar como será a internet após a instituição (ou não) do Marco Civil, e as diferentes versões do texto deste documento, com suas intenções diversas. Estas produções midiáticas foram – e são – elaboradas com intenção de interferir no debate em curso, e, apesar de narrarem sobre fictícios cenários futuros, são narrativas do presente, atuais. Assim, a produção de ficções de design tecnológico não são apenas especulações sobre futuros distantes, mas possuem implicações políticas para o tempo presente (GONZATTO et al, 2013) Este tipo de compreensão é explorada em profundidade no trabalho do filósofo Álvaro Vieira Pinto.

Em sua filosofia da tecnologia, Vieira Pinto (2005) compreende o futuro como aquilo que há de vir, o intervalo de tempo dado ao ser humano para viver. O futuro é a possibilidade oferecida ao ser humano de alcançar uma realização diferente, é a dimensão do tempo sentida como condição da concretização de sua possibilidade de uma realização superior do seu ser. Neste sentido, o ser humano é o único ser vivo que busca marcha na direção do futuro. Entretanto, a capacidade humana de projeção dos fatos históricos é limitada. Toda visão do

futuro está limitada as possibilidades de projeção dos homens e das possibilidades de materialização destas projeções por meio dos artefatos e tecnologias disponíveis em sua época. É impossível fixar limites ou datas para projeções do futuro pela dificuldade de alcançar objetivamente as relações causais daquilo que está para ser em uma realidade que ainda não se apresenta. Não há segurança para a previsão do futuro, tampouco ele é resultado da simples invenção. Vieira Pinto aponta ser impossível “fixar prazos para a concretização de um projeto ou anunciar os meios materiais de levá-lo a cabo, pela simples razão de que se dispuséssemos de tais elementos não estaríamos nos referindo ao futuro mas ao presente”. (VIEIRA PINTO, 2005 [2], p. 697)

Esta concepção de futuro e tecnologia se opõe diretamente ao discurso de determinismo tecnológico, que concebe a tecnologia como força autônoma e descontextualizada da realidade social e histórica do ser humano, colocando a tecnologia como principal, ou única, força dominante na sociedade (SMITH & MARX, 1994). A visão determinista pressupõe não só a possibilidade de previsão do futuro, mas a garantia de que um determinado futuro se dará como certo. Se o futuro está dado, previamente determinado, não haveria porque debater-lo ou tentar modificá-lo. Assim, negar a visão determinista da tecnologia, assim, é combater uma visão limitada que impõe tecnologia e futuro como autoridades sobre o ser humano. (LIMA FILHO e QUELUZ, 2005).

Neste sentido, Vieira Pinto indica a possibilidade de uma futurologia da tecnologia, mediante o reconhecimento da possibilidade do surgimento do novo, inesperado e imprevisível, que irá resultar nas transformações ainda a ocorrer na história. Também é fundamental a indicação do que se acha em via de desaparecer, aspecto que dá condição a possibilidade do novo, e estar em consciência de que pensar no futuro só pode ser feito a partir das técnicas e das expressões que são agora dotadas de sentido para nós, pois toda “futurologia” se mantém no “[...] cone de projeção imaginativa que nos é lícito conceber no momento atual.” (VIEIRA PINTO, 2005 [1], p.48)

Desta maneira, a pesquisa e estudo do papel de representações tecnológicas, tais como as das ficções de design, podem auxiliar na compreensão do caráter aberto do futuro, da determinação social da tecnologia do futuro, e o papel da ficção na constituição da realidade presente.

2. OBJETIVO

Analisar representações de tecnologia em narrativas de Ficções de Design.

3. MÉTODO

Inicialmente, será realizada uma revisão de literatura sobre Ficções de Design, com a finalidade de investigar o tema em um panorama geral. Será investigada a produção no Brasil e as principais referências da produção científica internacional. Em seguida e concomitantemente, será realizado um levantamento das ficções de design, com enfoque sobre o futuro da internet no Brasil, assim como dos debates sobre a internet nos anos recentes. A partir deste levantamento, os dados serão organizados, estruturados e passarão por uma análise, buscando compreender os discursos de representação da tecnologia nas ficções de design, seus diálogos e conflitos. Por fim, será preparado material para divulgação dos resultados, assim como documento em formato de relatório e artigo científico.

4. CRONOGRAMA

A tabela abaixo demonstra a distribuição das várias etapas do projeto ao longo do período previsto para sua execução.

Atividades	2014					2015						
	AGO.	SET.	OUT.	NOV.	DEZ.	JAN.	FEV.	MAR.	ABR.	MAIO	JUN.	JUL.
Revisão de literatura	X	X	X	X	X							
Levantamento			X	X	X							
RELATÓRIO PARCIAL						X	X					
Análise							X	X	X			
RELATÓRIO FINAL										X	X	X

5. REFERÊNCIAS

BLECKER, J. **Design Fiction: A Short Essay on Design, Science, Fact and Fiction**. 2009. Disponível em <<http://nearfuturelaboratory.com/2009/03/17/design-fiction-a-short-essay-on-design-science-fact-and-fiction/>>

DUNNE, Anthony. **Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design**. London: MIT Press. 2005.

DUNNE, Anthony. RABY, Fiona. **Design Noir: The Secret Life of Electronic Objects**. Basel, Boston, Berlin: Birkhäuser. 2001.

GRAND, S.; WIEDMER, M. *Design Fiction: A Method Toolbox for Design Research in a Complex World*. In. **Proceedings of the Design Research Society Conference**, Montreal. 2010. Disponível em <<http://www.designresearchsociety.org/docs-procs/DRS2010/PDF/047.pdf>>

LIMA FILHO, Domingos Leite; QUELUZ, Gilson Leandro. *A tecnologia e a Educação tecnológica: elementos para uma sistematização conceitual*. In.

Educação e Tecnologia, Belo Horizonte: CEFET-MG, v.10, n.1, p.29-35, jan/jul, 2005.

LIKIC, B.; KATZ, B. **Nonobject**. Cambridge, MA: MIT Press. 2010.

MALLOL, G.M. **F(r)ictions**. Design as Cultural Form of Dissent. Design History Society Annual Conference, Barcelona, 7–10 September 2011. 2012.

NYE, David. **Narratives and Spaces**: Technology and the Construction of American Culture. New York: Columbia University Press, 1997.

GONZATTO, Rodrigo F ; AMSTEL, Frederick M. C. van ; MERKLE, Luiz E ; HARTMANN, Timo . *The ideology of the future in design fictions*. In. **Digital Creativity** (Exeter), p. 1-10, 2013.

SMITH, Merrit Roe; MARX, Leo. **Does Technology Drive History?** The Dilemma of Technological Determinism. Cambridge: MIT Press, 1994.

VIEIRA PINTO, Álvaro. **O Conceito de Tecnologia**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005. 2 v.