



III Seminário Internacional de Pesquisas em **Midiatização** e Processos Sociais

Transbordamentos da midiatização na esfera extra-midiática: os amadores e as afetações nas práticas do Design

Mediatization overflowing beyond media sphere: amateurs and its effects in design practice

Edu Fernandes Lima Jacques Filho

Palavras-chave: design; midiatização; comunicação.

Como um fenômeno cujos sintomas fizeram-se notar mais intensamente conforme as sociedades industriais desenvolviam seus mecanismos de comunicação, a midiatização é discutida no eixo acadêmico como um metaprocesso de amplo alcance (KROTZ & HEPP, 2011). A aceleração das trocas e o consequente destaque concedido ao processo de circulação são especialmente notados com respeito ao campo da Comunicação. Isso implica mudanças nos estatutos epistemológicos discutidos pela área e no desenvolvimento de novos procedimentos investigativos.

A respeito da autopercepção sobre os novos *modos de ser* da comunicação, foi anteriormente observado que a midiatização não corresponde a uma expansão desenfreada dos mecanismos identificados como oriundos do campo midiático (BRAGA, 2012). É dizer, os efeitos da midiatização atravessam demais campos sem que uma intencionalidade – e mesmo sua origem – possa ser atribuída à especificidade das práticas profissionais e da cultura ligada aos meios de comunicação.

Talvez mesmo como consequência dessa linhagem dispersa do próprio fenômeno, o metaprocesso de midiatização tem aportado efeitos em comunidades outras que a própria Comunicação. Alguns exemplos podem ser colhidos em pesquisas recentes, acerca das incidências da midiatização nas lógicas próprias de campos tão díspares quanto a Psicologia (XAVIER, 2014) e a Religião (SBARDELOTTO, 2016).



III Seminário Internacional de Pesquisas em Mídia e Processos Sociais

Nesta proposta, concebemos como outro campo, de propriedades distintas, mas ainda assim próximas às da Comunicação, desenvolve seu repertório com base em um movimento vagamente delineado como a expansão de redes tecnológicas – perturbações sentidas na própria concepção do que é Design e seu campo. A ascensão dessas duas disciplinas ocorre com o progresso industrial no século XX. A Comunicação carrega em seu primeiro momento a preocupação política com a entendida ameaça dos meios de comunicação de massa (PROULX, 2014). O Design, por sua vez, guarda em sua filiação a necessidade de expansão capitalista, através da montagem de linhas de produção e a pesquisa associada à funcionalidade de seus produtos. Assim, carregava, apesar de estar em desuso, a denominação de design industrial. Além de iniciativas de curta duração para sua fundamentação nos anos 1920, desde De Stijl e Bauhaus, o campo só ganhará programas de pesquisa na segunda metade do século, após a experiência com a Escola de Ulm e os grupos originados no Reino Unido (CROSS, 2007).

Com a maturidade das pesquisas em Design entra em questão as mudanças surgidas nos últimos anos, referentes à expansão das redes de comunicação. A disseminação de ferramentas e o ingresso dos usuários nos processos de projeção forneceram pistas iniciais a uma mutação no campo ainda no início da última década (BROADBENT, CROSS, 2003). Em princípio, esses indícios são coletados sob a percepção de uma exortação à colaboração.

De fato, a partir do mesmo período as redes comunicacionais expandiram-se e fomentaram um movimento de construção coletiva da *internet*, frequentemente denominada de *web 2.0*. A tensão daí surgida é observada em conceitos centrais ao campo da Comunicação, percebe-se uma autonomia relativa adquirida por parte do polo receptor, que passa, além interpretar segundo seus próprios contextos e competências os conteúdos recebidos, a proferir em circuitos não-profissionais suas construções simbólicas (FAUSTO NETO, 2010). Segundo a indústria da cultura, essa



III Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

interpenetração acarreta uma mudança das temáticas dos produtos culturais, promovendo, potencialmente, uma inovação nos gêneros comercializados e um ulterior desarranjo nas estruturas produtivas (AUTOR, 2018).

Não será o intuito deste trabalho ofertar uma aproximação entre Design e Comunicação pela via filosófica, empreendida, por exemplo, na obra de Vilém Flusser (2007). Ainda que, através de pontos de fuga, o próprio autor sugira uma transformação da ordem de responsabilidades no exercício do design devido à abundância de informações e o crescente esforço coletivo necessário a sua realização. O ponto de articulação entre a *episteme* de transformação das coisas para atingir objetivos específicos, a prática do *design* (SIMON, 1996), e aquela de estudar as trocas simbólicas entre diferentes atores, em torno da comunicação, será efetuado analisando a aparente perturbação que agentes externos, amadores, implicam nas modalidades tradicionais de construção nesses respectivos campos.

Nas construções mais recentes destinadas a pensar a atualidade do *design*, as transformações resultantes da expansão das redes comunicativas no seu âmbito conduziram a uma avaliação da novidade *tecnológica* e *social*. Esse é o caminho percorrido por Manzini (2015) ao reconhecer que um dos processos a alterar a qualidade da cultura e da prática do *design* decorre da *conectividade*. O autor reconhece a dupla face desse processo – social e tecnológica –, além de uma mudança na mesma ordem qualitativa daquela que foi a primeira Revolução Industrial, a atual transição cria condições para mudanças nas organizações, cada vez mais abertas à participação externa. “...today, in a networked society, all design processes tend to become co-design processes (p. 48)”.

As possibilidades em torno da conectividade, portanto, agenciam competências da esfera profissional e de entusiastas. Na medida em que estas fronteiras se diluem, os requisitos para o êxito num projeto passam a considerar a capacidade de articular coletivamente esforços para sua realização. Do mesmo modo, na comunicação, o



III Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

público tem se aventurado na reinterpretação e mesmo em casos excepcionais na competição com as esferas profissionais. Exemplos nessa direção compreendem as ações legais tomadas contra filmes produzidos por fãs, o financiamento coletivo de projetos que não conseguem recursos por meios tradicionais de arrecadação e mesmo na construção do conhecimento por meio de enciclopédias abertas à edição.¹

A formação de redes sociais é uma preocupação compartilhada entre ambos os campos em consideração. Essa chamada conectividade corresponde aos fluxos simbólicos sobre trabalho e lazer – sua separação, hoje, também torna-se um problema da mutação das relações produtivas – enunciados em vastos circuitos construídos sobre a arquitetura da *internet*. Para os modelos interpretativos da comunicação acentua-se o poder deliberativo dos receptores, para o design há uma demanda clara pela capacidade de se articular com *outros*, já que todos *podem* ser *designers* (Manzini, 2015). Esse percurso ressalta uma capacidade dialógica e a construção de valores comunitários (isto é, o imperativo de compartilhar visões) para a manutenção das redes.

This shift from productions to interactions is not new. The current mainstream system of production and consumption has already made this shift, but often by reducing interactions to shallow experiences. Collaborative organization, on the contrary, are generating solutions that, even though they are very diverse, are endowed with lively relationships: we could say relationships with human touch. And it is exactly these lively relationships that the participants value. (MANZINI, 2015: p. 25).

As formulações tomadas sob a perspectiva do design, uma área de interesse prático, assinala as mudanças para redes de produção *distribuída*. O termo, contudo,

¹ Foram referidos aqui, respectivamente, a tentativa de gravação de uma homenagem a Star Trek, que foi alvo de processo pela Paramount; o financiamento de jogos, como o brasileiro Relic Hunters no Kickstarter; e a Wikipédia.



III Seminário Internacional de Pesquisas em Mídia e Processos Sociais

confere num primeiro momento uma topografia horizontalizada entre os atores envolvidos (individuais ou coletivos), mas entende-se que a figura dos coordenadores ou agenciadores prioritários continua a desempenhar sua força, promovendo reordenamentos nos projetos por motivos distintos, em direção à abertura ou ao fechamento. O controle é potencialmente distribuído, mas uma adesão acrítica por parte do Design incorreria no mesmo equívoco cometido ao se equiparar os públicos envolvidos na interpretação dos objetos midiáticos de sua preferência à cadeia de produção destes últimos. Em termos de organização, os aparatos legais, de conhecimento, de capital e conseqüentemente o poder decisório permanece favorável aos agentes da indústria se comparados a cada um dos nodos dessa rede

Por conseguinte, podemos sustentar que a proposta deste estudo reside numa avaliação da interface existente entre o fenômeno de mediação em um campo diverso, dotado de suas particularidades. Como metaprocessos, a mediação recobre uma infinidade de práticas sobre as quais outros campos do conhecimento se interessam. O Design já encontra um grau de desenvolvimento razoável sobre a problemática que lhe modifica as bases, tanto melhor se assim articular seus esforços interpretativos com a agenda de pesquisa sobre mediação. Ao apontar a essa ponte entre produção e consumo ou produção e recepção entre as duas esferas é possível esboçar um plano inicial de investigação. Tópicos secundários, como as metodologias necessárias para a pesquisa dessa mediação, as implicações em termos de local/global e de resistência do paradigma anterior são assuntos que podem entrar em discussão.



III Seminário Internacional de Pesquisas em Mídia e Processos Sociais

Referências bibliográficas

AUTOR. Referência omitida, 2018.

BRAGA, José Luiz. Circuitos versus campos sociais. *Mediação & Mídia*. Salvador: EDUFBA, p. 31-52, 2012.

BROADBENT, John A.; CROSS, Nigel. Design education in the information age. **Journal of Engineering Design**, v. 14, n. 4, p. 439-446, 2003.

FAUSTO NETO, Antonio. A circulação além das bordas. In FAUSTO NETO, Antonio; VALDETTARO, Sandra. *Mediação, sociedade e sentido: diálogos entre Brasil e Argentina*. Rosario, 2010.

FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

KROTZ, Friedrich; HEPP, Andreas. A concretization of mediatization: How 'mediatization works' and why mediatized worlds are a helpful concept for empirical mediatization research. *Empedocles: European Journal for the Philosophy of Communication*, v. 3, n. 2, p. 137- 152, 2011.

MANZINI, Ezio. *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. MIT press, 2015.

PROULX, Serge. As pesquisas norte-americanas sobre a comunicação: a institucionalização de um campo de estudo. *Questões Transversais - Revista de Epistemologias da Comunicação*, v. 2, n. 4, 2014.

SBARDELOTTO, Moisés. "E o verbo se fez rede" uma análise da circulação do "católico" em redes comunicacionais online (Tese em Ciências da Comunicação). Unisinos, 2016.

SIMON, Herbert A. *The sciences of the artificial*. MIT press, 1996.

XAVIER, Monalisa Pontes. *A Consulta transformada: experimentações de dispositivos interacionais "psi" na sociedade em mídia* (Tese em Ciências da Comunicação). Unisinos, 2014.