

# DESIGN E CIBERATIVISMO NAS REDES SOCIAIS DURANTE A COVID-19<sup>1</sup>

Heloísa Barbosa de Oliveira<sup>2</sup> e Suzete Venturelli<sup>3</sup>

## Resumo

O artigo apresentado a seguir aborda a presença do design, na sua intersecção com a arte e a tecnologia, em ações ativistas propagadas e organizadas por meio das redes sociais digitais, que ocorreram no contexto da pandemia da COVID-19 no Brasil. Para isso, serão apresentados e analisados quatro trabalhos contemporâneos de ciberativismo e arte-ativismo nas redes sociais digitais. Analisar-se-á como o design se apresenta nesses casos, assim como as respectivas estratégias de ação e manifestação do período, marcado por crises políticas, hiperconectividade nas redes e distanciamento social.

**Palavras-chave:** design, design ativista, ciberativismo, tecnologia, COVID-19.

## Introdução

Em julho de 2021, momento de escrita deste artigo, ainda são muitos os danos causados pela pandemia da COVID-19 no Brasil, atingindo o terrível número de meio milhão de mortos no país. Essa grave crise sanitária gerou diversos efeitos em todas as esferas da sociedade, provocando mudanças radicais nas dinâmicas sociais, – como por exemplo, no trabalho e no ensino –, e trazendo à tona desigualdades, problemas políticos e sociais.

Todas essas feridas sociais foram – e estão sendo – propagadas de forma intensa por meio das redes de informação, em especial a internet e as redes sociais. Nas grandes metrópoles urbanas, a pandemia fez com que as dinâmicas sociais fossem drasticamente remodeladas, necessitando em algum momento da conexão digital nas mais diversas ações cotidianas. Segundo Giselle Beiguelman, os otimistas identificaram uma oportunidade para explorar o

---

<sup>1</sup> Artigo enviado ao Grupo de Trabalho 1 - Literacias: comunicação e cidadania, integrante do II Encontro Virtual da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura (ABCiber), realizado entre os dias 22 e 23 de junho de 2021.

<sup>2</sup> Designer visual, mestranda do Programa de Pós-Graduação em Design pela Universidade Anhembi Morumbi e bolsista pela CAPES. <helohbo@gmail.com>.

<sup>3</sup> Professora doutora titular da Universidade Anhembi Morumbi e Universidade de Brasília. Pesquisadora do CNPq. <suzeteventurelli@gmail.com>.

melhor da internet nas tarefas remotas, na medida em que podem: “dar aulas, assisti-las, fazer compras, gerir galerias de arte, administrar finanças (pessoais e alheias), conversar [...]” (BEIGUELMAN, 2020, p. 6). Porém, ao mesmo tempo, questiona-se se há lugar para esse otimismo com a máquina em meio a mortes, disparidades socioeconômicas e crises políticas.

Neste contexto complexo, é impossível que o design se mantenha o mesmo, visto que para autores como Ezio Manzini, o design está profundamente relacionado com o mundo real. Além disso, as contribuições desse ofício para um mundo em crise são inúmeras – principalmente em um contexto hiperconectado –, na medida em que o design reúne o senso crítico, a criatividade e o senso prático. Assim, o design “[...] torna possível imaginar algo que ainda não está disponível, mas que poderia estar se ações apropriadas forem realizadas [...]” (MANZINI, 2017, p. 45).

Ainda para o autor, o design é uma ferramenta importante para a inovação social, tanto na resolução de problemas quanto na construção de novos significados. De acordo com Martins e Campos (2020), ao abordarem o design gráfico socialmente orientado, a criação e divulgação de peças gráficas e mensagens podem “[...] despertar a consciência do leitor e levá-lo à reflexão acerca de questões de dimensões social, econômica e ambiental, por meio da análise de problemas do cotidiano” (MARTINS; CAMPOS, 2020, p. 117). Dessa forma, o comprometimento com escolhas corretas nos âmbitos sociais e ambientais é de extrema importância e certamente deve ser realizado pelos designers em suas criações.

No contexto da pandemia da COVID-19, assim como em outros momentos de crise, o design também se torna uma ferramenta política. Neste período, movimentos artísticos e ativistas, que em outros momentos utilizariam o espaço urbano como palco para as próprias manifestações, foram forçados a reformularem suas abordagens para o ciberespaço. Alguns exemplos são os atos políticos em defesa à educação, aos direitos humanos e em oposição ao governo de extrema-direita vigente e até mesmo grandes eventos como a Parada LGBTQIA+ de São Paulo e Viradas Culturais. As redes sociais digitais, como o *Instagram*, *Facebook* e *Tik Tok*, tornaram-se um grande suporte para esses tipos de manifestação, trazendo com elas reflexões e mudanças na sociedade; enquanto o design, em associação com a arte e a tecnologia, é essencial para a visualidade dessas causas por toda a população.

Para aprofundar estudos de como se dá o ciberativismo nas redes sociais durante a pandemia, foram escolhidos para análise quatro coletivos ou ações contemporâneas que

trabalham com a temática social e política nas redes sociais, para entender suas estratégias e aspectos de design que se apresentam nessas produções. São elas: Coletivo Projecemos (2021), Museu do Isolamento (2021), Janelas Desobedientes (2020) e Design Ativista (2021). A metodologia utilizada recorre aos estudos de casos com procedimento comparativo, a fim de entender o papel do design nesses projetos e suas respectivas estratégias de ação ativista.

### **Design e arte-ativismo nas redes**

O artista-ativista, de acordo com Fernando Gonçalves (2007), é a pessoa que se apropria das mídias e tecnologias para produzir intervenções políticas e culturais, mas que utiliza formas “artísticas” em seus modos de desenvolvimento e operacionalização. Essa intersecção entre arte e ativismo não é novidade, pois ainda no início dos anos 2000 já era anunciada no Brasil a “explosão do a(r)tivismo” em relação ao número crescente de coletivos de arte-ativismo no país, com obras de caráter político e anti-institucional (MARTINS; CAMPOS, 2020, p. 119).

No entanto, a fronteira entre esses universos é cada vez mais fluída, em especial ao se interseccionar com a tecnologia e a cibercultura. Sobre isso, Gonçalves ainda afirma que essa fluidez ocorre tendo em vista que existe pouca diferença entre artistas e ativistas, pois ambos “[...] exploram as mídias e não se limitam a usar programas e estéticas padronizados” (GONÇALVES, 2007, p. 7). Além disso, os coletivos de arte “[...] privilegiam processos de trabalho e a multidisciplinariedade dos campos teóricos, muito mais que a produção do objeto de arte tradicional” (MESQUITA, 2008 p. 13), e compartilham com os ativistas os conceitos de táticas e estratégias, ou seja, a forma de propagação da ação artística.

No Brasil, a partir da década de 1990 com a popularização da internet, os coletivos de arte ativismo iniciam-se no ciberativismo, ou seja, o ativismo propagado por vias cibernéticas. Um importante pioneiro brasileiro no ciberativismo foi Ricardo Rosas, que criou o site Rizoma.net, ativo entre 2002 e 2009. Esse portal na internet abrigou o melhor acervo nacional de artigos sobre hackativismo, contracultura e intervenção urbana (BAIXA CULTURA, 2012). Os trabalhos foram de extrema importância para a produção ciberativista brasileira, servindo como referências para muitos projetos e pesquisas posteriores. Rosas também foi o principal difusor brasileiro do conceito de mídia tática, que se apropria da lógica “do it yourself” presente nos movimentos punk das décadas de 1980 e 1990. Essa prática visa criar meios alternativos

de circulação de informação, assim como a apropriação subversiva dos meios de comunicação dominantes, explorando ruídos e novas possibilidades artísticas.

Dessa forma, a presença do digital nas manifestações artísticas e de design surge, a partir dessa época, como possibilidade de criação de novas realidades e formas de interação com o público. Segundo Venturelli (2004), pode-se dizer que a interação tem como base conceitual os interesses subversivos e de provocação que despontaram nos anos 1960, principalmente com os *happenings*, as performances e, posteriormente, com as videoinstalações. Para Maria Amélia Bulhões (2012), por sua vez, mesmo que a interatividade nas artes visuais tenha surgido principalmente nos ideais utópicos das vanguardas dos anos 1960 e 1970, com exemplos icônicos como a série Bichos, de Lygia Clark, e experimentos em rede com o uso de telefone e fax, “o que se alterou com a web arte é que, nesse caso, o próprio meio, com seus recursos tecnológicos, propicia e estimula a interatividade” (BULHÕES, 2012, p. 49).

Desde então, é crescente a utilização dos meios cibernéticos para manifestações artísticas, em especial nos movimentos de arte-ativismo, explorando a interatividade e a propagação em rede citadas anteriormente. Além disso, deve-se lembrar que o ciberespaço, assim como o mundo *offline*, também é conflituoso e contraditório. Dessa forma, segundo Bulhões (2012), é um terreno fértil para a produção artística que explore e divulgue esses conflitos.

No contexto do design, o ativismo surge, porque ele se torna mais politizado e midiaticado comunicacionalmente, dialogando com autores como Vilém Flusser e Bruno Latour.

Para Vilém Flusser, os meios de comunicação são importantes, pois:

"Nunca antes na história a comunicação foi tão boa e funcionou de forma tão intensiva como hoje. O que as pessoas pensam é na dificuldade de produzir diálogos efetivos, isto é, de trocar informações com o objetivo de adquirir novas informações" (FLUSSER, 2007, p.98).

Para Latour, o Design é revolução e em suas palavras ele diz que:

"Fazer design nunca é criar *ex nihilo*. É curioso como os criacionistas estadunidenses usam o termo “design inteligente” como uma espécie de substituto para “Deus, o Criador”. Eles não parecem perceber o enorme abismo que existe entre criar e fazer design. Os designers mais inteligentes nunca começam de uma tábula rasa. Deus, o designer, é na verdade um redesigner de algo que já estava lá – e isso é ainda mais verdadeiro para Seu Filho, assim como para o Espírito Santo, já que os dois são enviados para redimir aquilo que havia dado errado... É nesse sentido que vejo a proliferação do termo design como um claro substituto para revolução ou modernização." (LATOURE, 2014, p. 5).

No caminho da politização em rede, da crítica e engajamento de artistas e designers, é que durante a pandemia de COVID-19, um novo movimento criativo é observado. Esse cenário ocorre, em razão de uma maior presença de movimentos sociais e ativistas na internet, como reflexo das medidas de isolamento social praticadas nos centros urbanos, que impossibilita o encontro de pessoas nas cidades.

Nesse cenário desafiador, o ciberespaço tornou-se a alternativa para esses movimentos. Segundo Kandi Suwito (2020), movimentos de arte ativismo digital tem o poder de transformar o sofrimento, traumas e indignações da população em mensagens persuasivas e muito abrangentes nas redes e, ainda, possibilitam o aumento do engajamento político das comunidades que consomem esses conteúdos em diversas causas, desde a defesa dos direitos humanos até campanhas contra a discriminação e desigualdade sociais. Além disso, o crescimento das redes sociais contribui para que os movimentos *online* mantenham alguns princípios básicos da arte, “[...] que deve ser visível, versátil, sugestivo e transmissível” (SUWITO, 2020, tradução nossa).

São diversas as causas apresentadas e defendidas na internet, e as redes sociais digitais são seus principais canais de difusão, pois permitem a interação e compartilhamento em massa. Os movimentos utilizam-se de uma associação de conteúdos audiovisuais, textos e hashtags de impacto, como por exemplo, *#ClimateStrike* (referente à greve mundial pelo clima, ação ambiental defendida principalmente por jovens), *#BlackLivesMatter* (em relação a onda de protestos ocorridos no ano de 2020 em retaliação à morte de George Floyd, um homem negro, por um policial

americano) e *#ForaBolsonaro* (referente aos movimentos de oposição ao governo brasileiro de Jair Bolsonaro e principalmente suas medidas adotadas durante a pandemia).

### **Definição de critérios para estudos de caso**

Para estudo de caso relacionado ao contexto citado, foram escolhidos quatro coletivos ou ações de arte ativismo nas redes atuantes no Brasil durante a pandemia de COVID-19. Os projetos foram escolhidos em razão de sua relevância e utilização da arte digital nas redes, principalmente no *Instagram*, rede social em que todos os exemplos escolhidos atuam e são amplamente divulgados. Os projetos selecionados são: Coletivo Projetemos (2021), Museu do Isolamento (2021), Janelas Desobedientes (2020) e Design Ativista (2021).

No entanto, segundo Bernardino (2010), a obra de arte digital é um trabalho coletivo, feita a partir de parcerias entre diversos profissionais que buscam explorar as possibilidades criativas além das finalidades pragmáticas. Sendo assim, é importante ressaltar que os exemplos escolhidos não se restringem a apenas produções de designers e artistas profissionais, mas também de engenheiros, programadores, influenciadores digitais, estudantes e pessoas de outras – e nenhuma – formação.

Os estudos de caso serão analisados nos critérios apresentados a seguir:

**Tipologia e descrição da ação:** primeiramente, são apresentadas de forma breve as principais características da ação analisada, incluindo aspectos como atuação, criadores, localização e a tipologia da ação, que pode ser dividida em três categorias:

- a. **Coletivo ativista:** grupo de pessoas que atua em prol de causas sociais e políticas, por meio de atos e manifestações (presenciais e/ou virtuais);
- b. **Perfil de divulgação:** perfil em uma rede social digital que tem como objetivo divulgar uma temática, no caso, arte, design e movimentos sociais;
- c. **Projeto acadêmico:** ação realizada por estudantes e professores em ambientes educacionais formais, como escolas, universidades e institutos de pesquisa.

**Plataforma utilizada:** Em seguida, são exemplificadas quais redes sociais ou plataformas digitais a ação ativista atua e se propaga no ciberespaço. Alguns exemplos são: *Instagram*, *Facebook*, *TikTok* ou websites e portais específicos.

**Linguagens utilizadas:** Nesse tópico, é aprofundado sobre quais são as linguagens utilizadas nas ações ativistas analisadas, como por exemplo: ilustração, design gráfico, projeção, vídeos/filmes, texto, entre outros.

**Estratégia de ação e causas defendidas:** Por fim, observa-se nesse tópico como é estruturada a ação ativista em relação ao uso das redes sociais, estruturas coletivas e colaborativas e forma de difusão. Além disso, observa-se também quais são as causas mais recorrentes nas ações analisadas, a partir do observado nos perfis e websites dos projetos.

## **Estudos de casos: ações ativistas durante a pandemia**

### **a. Coletivo Projecemos - @projecemos (2021)**

**Tipologia e descrição da ação:** Denominado Rede Nacional de Projeccionistas Livres, o coletivo Projecemos é um coletivo ativista articulado por intermédio da internet que organiza e promove os chamados “projetos”, ou seja, a projeção de edifícios e paredes urbanas como forma de protesto (Figura 1), em várias cidades brasileiras, como por exemplo, Belo Horizonte/Minas Gerais, Brasília/Distrito Federal, Recife/Pernambuco, Rio de Janeiro/Rio de Janeiro, Salvador/Bahia e São Paulo/São Paulo. O coletivo foi inicialmente organizado pelos VJs Mozart e Spencer e pela cientista política Bruna Rosa, no entanto, se expandiu durante a crise sanitária de COVID-19. Atualmente, o coletivo inclui mais de 200 pessoas em um grupo aberto do Whatsapp (principal meio de comunicação e organização do coletivo), constituído por designers, artistas, jornalistas, produtores de conteúdo e outros.

**Plataformas utilizadas:** As redes sociais *Instagram*, *Twitter* e *Youtube* são utilizadas como difusoras das projeções realizadas nas cidades. O aplicativo *Whatsapp*, por sua vez, é utilizado como plataforma de comunicação e organização do grupo. Além disso, o coletivo também favorece para que qualquer pessoa possa projetar e se manifestar, pois se disponibiliza o livre acesso às pastas compartilhadas de imagens e uma ferramenta editável (na plataforma livre de programação *OpenProcessing*) em que a pessoa pode inserir mensagens a serem projetadas e tutoriais para realizar as projeções com materiais simples.

**Linguagens utilizadas:** A linguagem escolhida para as ações são as projeções de imagens em edifícios e paredes urbanas. Podem ser projetados, entre outras coisas, textos, ilustrações, colagens e memes, relacionados com os acontecimentos políticos do momento. Essa forma de

manifestação política já era vista há alguns anos, por exemplo, nos movimentos do *Occupy Wall Street* (2011), em Nova York. Entretanto, as projeções tomaram grandes proporções durante a pandemia, dando voz a todos que, mesmo dentro de casa, buscam manifestar indignação política ou alertar sobre os cuidados recomendados na pandemia.

**Estratégia de ação e causas defendidas:** De forma colaborativa, os integrantes do grupo e colaboradores externos trocam imagens pertinentes aos acontecimentos diários que poderão ser projetadas. Essas imagens possuem cunho político e conscientizador, sendo os temas mais recorrentes a crítica à política do governo brasileiro durante a pandemia e mensagens conscientizadoras pertinentes ao momento. Causas como direitos humanos, igualdade social e meio ambiente também são recorrentes e difundidas. As imagens selecionadas são projetadas em diversas cidades, geralmente às 20h, sendo alternadas por aproximadamente duas horas. Ao mesmo tempo, as projeções podem ser acompanhadas por todos nos perfis das redes sociais, por meio de fotografias e vídeos. Dessa forma, a ação do coletivo pode ser observada de forma *online* e *offline*.



Figura 1. Projeções ativistas realizadas pelo Coletivo Projetemos, 2021.

Fonte: <https://www.instagram.com/projetemos/>.

## b. Design Ativista - @designativista (2021)

**Tipologia e descrição da ação:** Design Ativista é um coletivo e perfil na rede social *Instagram* organizado pela rede de notícias independente Mídia Ninja e o portal de curadoria de arte e design IdeaFixa. O perfil teve seu início nas eleições de 2018, com as campanhas "Ele não" (contra a eleição do então candidato Jair Bolsonaro), porém durante a pandemia se popularizou. Segundo os

administradores do perfil no *Instagram*, o projeto tem como objetivo conectar e unir designers em prol de causas sociais, atuando na divulgação de trabalhos e projetos ativistas de diversas causas.

**Plataformas utilizadas:** A rede social *Instagram* é a principal plataforma utilizada na curadoria e divulgação dos trabalhos. Além disso, são compartilhadas pastas que são utilizadas como apoio e disponibilização para impressão.

**Linguagens utilizadas:** As linguagens mais frequentes são: montagens fotográficas, colagens e composições tipográficas, entre outros (Figura 2), mas não há limitações prescritas pela organização do perfil.

**Estratégia de ação e causas defendidas:** As causas defendidas pelo perfil são diversas, incluindo direitos humanos, igualdade social, meio ambiente e, devido ao contexto atual de pandemia, a oposição ao governo vigente e suas medidas tomadas na pandemia. A estratégia, por sua vez, é manter um canal democrático e descentralizado para todos que queiram participar, bastando apenas aos designers e artistas interessados publicarem na rede social utilizando a hashtag *#designativista*. A gestão do perfil (realizada de forma coletiva e voluntária), por sua vez, seleciona e amplifica as produções ao publicar no feed da conta. Além disso, atualmente a rede propõe ações voluntárias entre designers e outros ativistas para disponibilização de artes gratuitas para impressão e utilização em manifestações políticas presenciais. Dessa forma, além do ciberativismo (*online*), a rede também atua no ativismo presencial (*offline*).



Figura 2. Produção divulgada no perfil Design Ativista, 2021.

Fonte: <https://www.instagram.com/designativista/>.

### c. Museu do Isolamento - @museudoisolamento (2021)

**Tipologia e descrição da ação:** Museu do Isolamento é um projeto de um perfil no *Instagram* para a divulgação de arte e cultura, com obras produzidas durante o período de isolamento social por artistas brasileiros, dando visibilidade a seus trabalhos de uma forma democrática (Figura 3). Essa ação denomina-se o “1º Museu digital do Brasil” e possui curadoria da artista e comunicadora Luiza Adas. Além das produções dos artistas colaboradores, outros conteúdos sobre arte e cultura também são publicados, como forma de informação.

**Plataformas utilizadas:** A rede social *Instagram* é a principal plataforma utilizada na curadoria e divulgação dos trabalhos, enquanto o website é utilizado para envio dos trabalhos pelos artistas.

**Linguagens utilizadas:** As linguagens apresentadas são diversas, e não há restrições expostas para o envio de outros usuários da internet. Porém, as mais recorrentes são ilustrações, pinturas, esculturas, colagens, montagens, entre outros.

**Estratégia de ação e causas defendidas:** O perfil não é estritamente ativista ou de crítica política, já que o objetivo principal é trazer, a partir das produções artísticas, novos significados para o momento de isolamento social. No entanto, por se tratar de uma plataforma colaborativa, grande parte da produção compartilhada possui teor político, principalmente crítico ao governo vigente e suas medidas tomadas durante a pandemia, como reflexo da situação vivida pelos artistas no país. Em relação à estratégia, é colaborativa e totalmente *online*. Os artistas interessados em divulgar sua arte produzida no período de pandemia podem enviar as produções no website do museu ou compartilhar nas redes com a #museudoisolamento. Em seguida, é feita uma curadoria interna para publicação no perfil do *Instagram*.



Figura 3. Produção divulgada no perfil Museu do Isolamento, 2021. Fonte: <https://www.instagram.com/museudoisolamento/>.

#### d. Janelas Desobedientes (2020)

**Tipologia e descrição da ação:** Janelas Desobedientes foi um projeto acadêmico realizado pelos alunos do Programa de Pós-Graduação em Design da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo com coordenação da professora e artista Giselle Beiguelman. Esse projeto foi realizado entre os meses de março e julho de 2020 e teve como proposta registrar os efeitos da mudança na paisagem sonora na cidade, a partir de gravações das janelas das pessoas durante o primeiro *lockdown* provocado pela crise da COVID-19. O objetivo do projeto era abordar o impacto da pandemia na cultura urbana, do ponto de vista da cidade de São Paulo, tendo em vista a restrição de mobilidade e vivência na cidade nesse período.

**Plataformas utilizadas:** O website próprio do projeto é a única plataforma utilizada na ação, porém, no Instagram, os participantes utilizaram seus perfis pessoais para divulgação dos resultados obtidos.

**Linguagens utilizadas:** A linguagem sonora é a mais utilizada neste projeto, contudo, o website do projeto também reúne uma curadoria de fotografias (Figura 4), além de experimentações visuais por meio de montagens e *data art*.

**Estratégia de ação e causas defendidas:** Em relação à estratégia de atuação, Gisele Beiguelman e seus alunos realizaram coletas de sons e imagens proveniente de suas janelas, em horários predeterminados. A divulgação desse material foi realizada pelo website e também nas redes sociais dos participantes. É interessante observar que, ao mesmo tempo que o projeto buscou analisar mudanças e trazer novos significados para o período de isolamento, torna-se evidente que a crise do COVID-19 não é apenas sanitária, mas também política. Essa visão crítica sobre a sociedade é o que aproxima o projeto às ações ativistas, embora esse não tenha sido o seu objetivo inicial. De acordo com uma reportagem no Jornal da USP:

Após semanas de coleta de registros, para a professora os áudios demonstraram, entre diversas outras conclusões, como a pandemia causada pelo novo coronavírus adquiriu contornos ideológicos e políticos no Brasil, destacando a disputa de narrativa anunciada pelos gritos e panelaços, que aconteciam em reação a decisões, demissões ou pronunciamentos do Executivo (STAEL, 2020).

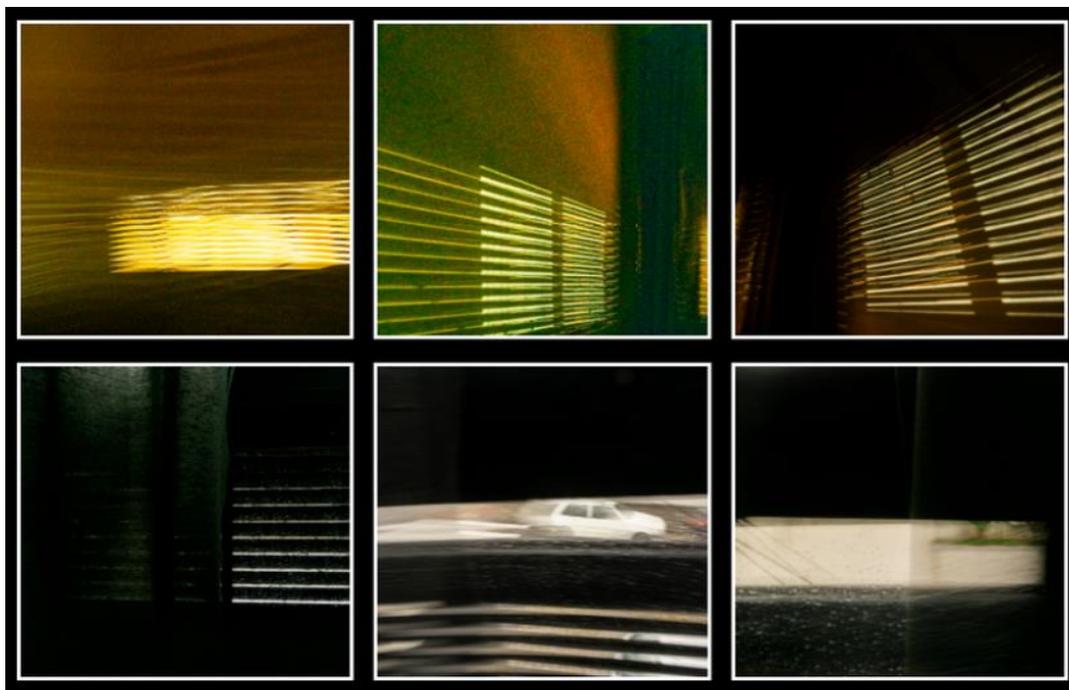


Figura 4. Produção divulgada no website do projeto Janelas Desobedientes, 2020.

Fonte: <http://janelasdesobedientes.art.br>.

## Comparativo entre as ações analisadas

A partir dos exemplos expostos, encontra-se a seguir um quadro comparativo (Quadro 1) com as principais características analisadas. Apesar de diferentes, alguns aspectos semelhantes são relevantes e serão apresentados a seguir.

	<b>Coletivo Projetemos</b>	<b>Design Ativista</b>	<b>Janelas Desobedientes</b>	<b>Museu do Isolamento</b>
<b>TIPOLOGIA</b>	<b>Coletivo ativista;</b> Perfil de divulgação	<b>Coletivo ativista;</b> Perfil de divulgação	Projeto acadêmico	Perfil de divulgação
<b>PLATAFORMA</b>	<i>Instagram</i> (principal), Twitter, Youtube, Whatsapp	<i>Instagram</i>	Website (principal), <i>Instagram</i>	<i>Instagram</i> (principal), website
<b>CRIAÇÃO/ CURADORIA</b>	VJs Spencer e Mozart e cientista política Bruna Rosa	Portais Mídia Ninja e IdeaFixa	Alunos PPGDesign FAU USP; Coord. Giselle Beiguelman	Artista Luiza Adas
<b>CAUSAS/ MOTIVAÇÕES</b>	Crítica ao governo; direitos humanos; meio ambiente	Crítica ao governo; direitos humanos; meio ambiente	Crítica ao governo; novos significados para o período de crise	Novos significados para o período de crise
<b>LINGUAGENS</b>	Projeção urbana: texto, ilustração, colagem, montagem, memes	Ilustração, colagem, montagem, data art	Som, fotografia, data art	Ilustração fotografia, colagem, montagem
<b>ESTRATÉGIA</b>	<b>Colaborativo:</b> artistas e designers enviam materiais para projeção. O Coletivo disponibiliza para projeção. Compartilhamento nas redes sociais por meio de fotografia/vídeo. Ação <b>Online e Offline</b>	<b>Colaborativo:</b> o artista submete a obra de arte num link ou hashtag e a curadoria compartilhada no perfil. Ações de fornecimento de cartazes para manifestações presenciais. Ação <b>Online e Offline</b>	<b>Grupo fechado:</b> registrou sons e imagens durante um período específico, que foi organizado e disponibilizado no website. Compartilhamento no <i>Instagram</i> pelos participantes do projeto. Ação <b>Online</b>	<b>Colaborativo:</b> o artista submete a obra de arte num link ou hashtag e a curadoria compartilha no perfil. Ação <b>Online</b>

Tabela 1: Quadro comparativo entre as ações ativistas analisadas.

Primeiramente, dos quatro exemplos analisados, apenas dois deles são efetivamente coletivos ativistas (Coletivo Projetemos e Design Ativista), enquanto os outros são projetos que buscam trazer novos significados ao difícil período de isolamento social (Janelas Desobedientes e Museu do Isolamento). No entanto, apesar de inicialmente não ter o objetivo ativista, o material divulgado por esses projetos possui teor político e mostram críticas pertinentes, principalmente em relação ao governo brasileiro e suas ações tomadas no período de crise. As ações ativistas aproximam-se, pois todas elas se utilizam da pandemia como temática, embora em diferentes linguagens. Essa consideração é pode ser percebida na Figura 5, composta de exemplos da produção, que tem como ênfase a crítica à política do governo de extrema-direita vigente nas quatro ações analisadas. Acredita-se que isso ocorra como um reflexo da vivência dos artistas e participantes dos projetos nesse contexto histórico, assim como uma visão crítica essencial a ações que se relacionam com arte, cultura e vivência urbana.



Figura 5. Da esquerda para a direita: Coletivo Projetemos, Design Ativista, Janelas Desobedientes e Museu do Isolamento.

Já em relação às plataformas utilizadas, percebe-se uma recorrência da rede social *Instagram*, usada de forma criativa na divulgação de trabalhos, engajamento nas causas e transmissão de informações. Acredita-se que a utilização do *Instagram* para movimentos artísticos e ativistas ocorra devido sua pertinência na atualidade, visto que a plataforma é

detentora de mais de um bilhão de usuários desde 2018, sendo aproximadamente sessenta e nove milhões de usuários brasileiros (FORSEY, 2021). Dessa forma, a plataforma possibilita o engajamento em massa de usuários às causas defendidas. Além disso, é importante ressaltar que essa rede social é essencialmente imagética, ou seja, funciona com o compartilhamento de imagens (sendo fotografias, vídeos, tanto no *feed* dos usuários quanto nas ferramentas *stories* e filtros). A partir dessa característica, a atuação de artistas e designers é beneficiada, ao utilizar esses dados imagéticos como matéria prima digital de seus trabalhos.

Ainda sobre a plataforma *Instagram*, é relevante também destacar o feito realizado pelos perfis Museu do Isolamento e Design Ativista por sua presença na rede ter sido tão consolidada durante o período de pandemia, a ponto de se tornarem grandes galerias colaborativas, que certamente serão grandes fontes a pesquisadores e estudiosos que queiram conhecer produções artísticas e de design realizadas no Brasil durante a crise do COVID-19.

Além disso, em todos os exemplos analisados, a utilização das redes pode ser considerada subversiva, visto que trazem formas de utilização criativas e inovadoras das plataformas. Essa característica assemelha-se ao conceito de mídia tática proposto por Rosas, citado anteriormente, ao abrir caminhos para novas possibilidades de criação no ciberespaço, principalmente na utilização do trabalho colaborativo e na mobilidade entre as diferentes mídias, ao subverter sua lógica comum.

Em relação ao design, todos os exemplos possuem seus elementos em sua composição, mesmo que apenas o Design Ativista o tenha como assunto principal. O design é, diferentemente do que se é difundido no senso comum, mais do que apenas aspectos visuais, pois segundo Manzini, “[...] design significa planejar, escolher, ou seja, receber e processar estímulos, selecionar modelos de pensamento e sistemas de valores” (MANZINI, 1986, p.51 apud SANTOS, 2014, p.52). Assim, ele pode estar presente de forma especializada ou mesmo amadora, executada por outros tipos de profissionais, pois o design é uma capacidade que todos possuem e têm acesso em potencial, desde que seja estimulado (MANZINI, 2017, p. 45).

Nos exemplos apresentados, o design está presente de diversas formas: na temática, no caso do perfil Design Ativista; nas características visuais do conteúdo divulgado por todas as ações analisadas, composto por imagens, tipografia e ilustrações; no projeto de redes, plataformas e perfis colaborativos, e, enfim, na utilização criativa e subversiva do ciberespaço.

## **Considerações finais**

A análise dos quatro exemplos selecionados pode trazer uma pequena amostra da produção artística e de design realizadas durante a pandemia de COVID-19, além de demonstrar mudanças trazidas nesse cenário, em especial como as ações políticas e ativistas estão acontecendo no contexto hiperconectado vivido por grande parte da população brasileira.

Como pode ser visto na análise comparativa, a utilização da rede social *Instagram* é de extrema relevância para manutenção destas ações durante a pandemia, devido a possibilidade de interação e compartilhamento em massa, que provoca o engajamento das pessoas com as causas. Dessa forma, a utilização das redes sociais digitais como plataforma para transformações sociais é muito pertinente, não só no momento de isolamento social, mas também no futuro, devendo ser aliados aos atos presenciais, pois a ação cibernética permite percepções e interações distintas da ação presencial, assim como a possibilidade de divulgação em massa das causas.

Também é importante visualizar como o design está presente em diferentes aspectos desses movimentos, seja na temática, como no perfil Design Ativista, nas características visuais e produtivas das ações e na criação de formas inovadoras de utilização das redes sociais. Tendo em vista o contexto brasileiro dos últimos anos, marcado por polarização política, ameaças antidemocráticas e desigualdades sociais em níveis assustadores, além da crise sanitária causada pela pandemia, é essencial que o design se volte ao que ocorre na realidade e que utilizem seu trabalho para defender causas e buscar construir uma sociedade melhor.

Por fim, retoma-se aqui que este artigo é apenas uma pequena fração dentro das possibilidades dessa temática e, sendo assim, muitos questionamentos surgem a partir deste estudo, como por exemplo, qual seria o real impacto dessas ações nos usuários e se há limitações do ativismo digital em relação ao presencial. Deve-se ressaltar também que a atuação do design no ciberespaço é bastante abrangente e se intersecciona com diversas outras áreas do conhecimento. Por isso, pesquisas como a apresentada neste artigo são muito significativas para compreender melhor as facetas do universo cibernético, cujas possibilidades são tão fascinantes e cada vez mais presentes nas vidas das pessoas.

Entretanto, o ciberespaço também é fator de críticas e controvérsias. Para filósofos como Byung-Chul Han (2017), as redes sociais, as relações afetivas, políticas e de trabalho, que proporcionam que o indivíduo seja continuamente informado, sincero e visível, apesar de terem adquirido um valor crescente em nome da transparência, estão nos encaminhando para

uma sociedade de vigilância, ou seja, para um totalitarismo brando. Consequentemente, haveria duas atitudes possíveis para quem quer repensar o ciberespaço: ou partir de cima, direto nos conceitos, para denunciar com ele, em nome do passado, as obscenidades das sociedades do espetáculo e o consumo; ou vê-lo operar no nível da experiência, para se perguntar como o indivíduo pode resistir ao "vórtice" que ele gera ou do qual é o sintoma.

## Referências

BAIXA CULTURA. *A biblioteca rizomática de Ricardo Rosas*. 2012. Disponível em <https://baixacultura.org/a-biblioteca-rizomatica-de-ricardo-rosas/>. Acesso em 22 jul. 2021.

BEIGUELMAN, Giselle. *Coronavida: pandemia, cidade e cultura urbana*. São Paulo: Editora Escola da Cidade, 2020.

BERNARDINO, Paulo. *Arte e tecnologia: intersecções*. ARS: São Paulo. 2010. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ars/article/view/3074>. Acesso em: 18 maio. 2021.

BULHÕES, Maria Amélia. *Práticas Artísticas em redes sociais virtuais*. Revista USP, [S. l.], n. 92, p. 46-57, 2012. DOI: 10.11606/issn.2316-9036.v0i92p46-57. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/34882>. Acesso em: 27 abr. 2021.

DESIGN ATIVISTA. São Paulo, 2021. *Instagram: @designativista*. Disponível em <https://www.instagram.com/designativista/>. Acesso em 15 jun. 2021.

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

FORSEY, Caroline. *The Ultimate List of Instagram Stats [2021]*. Hubspot Blog, 2021. Disponível em <https://blog.hubspot.com/marketing/instagram-stats>. Acesso em 19 jul. 2021.

GONÇALVES, Fernando do Nascimento. *Resistência nômade: arte, colaboração e novas formas de ativismo na Rede*. E-Compós, v. 9, 26 jun. 2007.

HAN, Byung-Chul. *Sociedade da Transparência*. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.

JANELAS DESOBEDIENTES. *Ainda estamos vivos*. Disponível em <http://janelasdesobedientes.art.br/pt/ainda-estamos-vivos.html>. Acesso em 15 jun. 2021.

LATOURE, Bruno. *Um Prometeu cauteloso? Alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Sloterdijk)*. 2014. Disponível em: <http://filosofiadodesign.com/wp-content/uploads/2014/10/Prometeu-cauteloso.pdf>. Acesso em: 22 jul 2021.

MANZINI, Ezio. Design: *Quando todos fazem design. Uma introdução ao design para a inovação social*. São Leopoldo: Unisinos, 2017.

MARTINS, V. S.; CAMPOS, G. B. DE. *Artivism and Activism: graphic design and collectives*. DAT Journal, v. 5, n. 1, p. 114-137, 26 Mar. 2020.

MESQUITA, André. *Insurgências Poéticas - arte ativista e ação coletiva*. Dissertação de Mestrado. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2008.

MUSEU DO ISOLAMENTO. São Paulo, 2021. *Instagram: @museudoisolamento*. Disponível em <https://www.instagram.com/museudoisolamento/>. Acesso em 15 jun. 2021.

PROJETEMOS. São Paulo, 2021. *Instagram: @projetemos*. Disponível em <https://www.instagram.com/projetemos/>. Acesso em 15 jun. 2021.

ROCHA, Cleomar; VENTURELLI, Suzete. *Engenhando nosso futuro: arte e sociedade*. Cienc. Cult., São Paulo, v. 70, n. 2, p. 41-46, 2018. Disponível em <http://dx.doi.org/10.21800/2317-66602018000200012>. Acesso em 25 jun. 2021.

SANTOS, Maria Cecília Loschiavo dos. *Design e Pesquisa: celebrando vinte anos*. Estudos em Design. Rio de Janeiro: v. 22, n. 3, p. 49 – 56, 2014.

STAEL, Giovanna. *Projeto da USP registra os sons da quarentena nas ruas e janelas da cidade*. São Paulo: Jornal da USP, 2020. Disponível em <https://jornal.usp.br/podcast/projeto-da-usp-registra-os-sons-da-quarentena-nas-ruas-e-janelas-da-cidade/>. Acesso em 30 jun. 2021.

SUWITO, Kandi Aryani. *Art and online activism amid the pandemic: lessons from around the world*. Londres: The Conversation, 2020. Disponível em <https://theconversation.com/art-and-online-activism-amid-the-pandemic-lessons-from-around-the-world-140161>. Acesso em 29 jun. 2021.

VENTURELLI, Suzete. *Arte: espaço\_tempo\_imagem*. Brasília, Edunb, 2004.