

Design, contraconduta e algoritmos: por uma política das formas de vida desobedientes

Leonardo Marques Kussler, Marcos Beccari

 <https://orcid.org/0000-0002-8876-8211>

 <https://orcid.org/0000-0002-2178-097X>

 <https://lattes.cnpq.br/8889240429908043>

 <http://lattes.cnpq.br/1779138299755162>

leonardo.kussler@gmail.com & contato@marcosbeccari.com

Resumo: Neste estudo, propomos pensar o design como capacidade de conceber modos de vida críticos e desobedientes. Para tanto, na primeira seção, delineamos como parte do design utilitário é concebido a partir do conceito de obediência, moldando comportamentos e modos de ser. Com base em uma visão histórica da filosofia do design e em exemplos do que consideramos práticas de artistas e designers desobedientes, abordamos tanto o conceito de desobediência quanto os modos de contraconduta como formas de escapar do controle sutil dos algoritmos. Por fim, refletimos sobre as possibilidades de projetar modos de vida desobedientes a partir de formas de estar-no-mundo mais próximas da arte e de performances presenciais que focam na corporalidade, o que nos permite perceber que o modo de vida mais desobediente envolve uma vida mais crítica que compreende o valor do estar-com outros seres de uma maneira mais situada.

Palavras-chave: Filosofia do design, Arte e design para a desobediência, Sociedade de controle sutil, Formas de vida desobedientes.

Abstract: In this study, we propose to think of design as a capacity to conceive critical and disobedient ways of life. To this end, in the first section, we outline how part of utilitarian design is conceived from the concept of obedience, shaping behaviors and ways of being. Based on a historical view of the philosophy of design and on examples of what we consider to be practices of disobedient artists and designers, we address both the concept of disobedience and the modes of counter-conduct as ways to escape the subtle control of algorithms. Finally, we reflect on the possibilities of designing disobedient ways of life based on ways of being-in-the-world that are closer to art and live performances that focus on corporeality, which allows us to perceive that the most disobedient way of life involves a more critical life that understands the value of being-with other beings in a more situated manner.

Keywords: Philosophy of design, Art and design for disobedience, Society of subtle control, Disobedient ways of life.

Introdução

A discussão que propomos aqui aborda algumas possibilidades do design desobediente no contexto da sociedade de controle sutil em que vivemos. A ideia é partir da premissa de que boa parte do design — especialmente nos moldes do que Adam Nocek chamou de *governmental design*¹ — é concebida a partir da noção de obediência, o que significa projetar com base em padrões específicos e para que os seres humanos ajam e se comportem de determinada maneira. Além disso, destacamos como isso se intensificou sutilmente, reforçando o lema do design como ferramenta de resolução de problemas, e não como uma forma de ser e pensar criticamente, o que, como consideramos aqui, é uma forma desobediente de projetar.

Para explorar esse argumento, propomos inicialmente um breve sobrevoo histórico-teórico da discussão, partindo da *filosofia da tecnologia* em direção à *filosofia do design*, incluindo autores como Ihde, Heidegger, Feenberg, Latour e Verbeek. Na seção subsequente, listamos alguns exemplos do que consideramos práticas de design desobediente, destacando a exposição *Disobedient objects*, o projeto *Arte Útil* e os cartazes artísticos de Vincent Perrottet que, de maneiras diferentes e complementares, abordam tanto o conceito de desobediência quanto as formas de exercer contraconduta na era dos algoritmos por meio da arte e do design. Em seguida, abordamos o conceito de desobediência a partir da noção de contraconduta de Foucault, enfatizando que, assim como o poder é sempre relacional e não absoluto, as formas de escapar desse poder também são construídas entre pessoas que discordam da ordem e da governamentalidade estabelecidas.

Por fim, encerramos a discussão propondo algumas coordenadas reflexivas sobre a possibilidade de conceber formas de vida desobedientes na era dos algoritmos, propondo que busquemos escapar do controle sutil desta tecnologia atual

¹ Isso tem a ver com a conhecida abordagem de Design Centrado no Usuário, mas não se restringe a ela — apontando inclusive para o que poderíamos chamar de *design orientado por algoritmos*. No entanto, Nocek (2021, p. 126, trad. nossa) destaca que “a agência do design governamental não reside em um órgão, instituição ou sujeito específico”. Isso significa que, em nossa crítica, temos em mente um design cada vez mais impulsionado pela automação e pelo aprendizado de máquina, de modo que, no design, não parece mais fazer sentido pensar em um usuário além dessas técnicas e aplicações que moldam seus usos/interações.

.....

por meio de formas de estar-no-mundo mais próximas da arte e das performances presenciais. Com foco na corporeidade e por meio do que chamamos de processo de ritualização da vida, isso nos permite compreender que vivemos em um mundo que desvaloriza o modo de vida que pensa de forma diferente, e tal atitude pode nos ajudar a reconstruir um senso de comunidade, de buscar uma forma de compreender a vida em conjunto com outros seres, alinhando-se, assim, a uma maneira de pensar e ser que seja necessariamente situada e ritualizada.

Metodologicamente, este estudo não se propõe a realizar um mapeamento empírico exaustivo nem uma análise quantitativa de casos, mas a desenvolver uma leitura teórico-analítica orientada por três eixos principais: (1) a noção de contraconduta como ferramenta conceitual para pensar práticas algorítmicas; (2) a dimensão infraestrutural dos sistemas técnicos, compreendidos como dispositivos de governo; e (3) os modos de agência e resistência que emergem nas interações entre design e automatização. Os exemplos mobilizados ao longo do texto foram selecionados por sua relevância heurística — isto é, por sua capacidade de tornar visíveis determinadas tensões conceituais — e não por representarem um universo empiricamente significativo. Assume-se, portanto, um recorte interpretativo e exploratório, cujos limites residem justamente na aposta em uma análise conceitual situada, voltada mais à problematização situada do que à generalização empírica ou conceitual.

1. Filosofia da tecnologia, design e a premissa da obediência

Inicialmente, falar sobre a filosofia do design faria tanto sentido quanto a proposta inicial da filosofia da tecnologia, visto que ambas as áreas se preocupam em projetar objetos, artefatos e/ou cenários para que funcionem de uma maneira específica. Em termos de filosofia ocidental, podemos rastrear essa discussão até a divisão conceitual grega entre φύσις [*physis*] e ποίησις [*poiesis*], que podem ser traduzidas como *natureza* e *criação* — respectivamente, algo que se cria e algo que depende de algo mais para existir (FEENBERG, 2006). Há outra distinção feita pela filosofia antiga para lidar com duas atividades diferentes, a saber, ἐπιστήμη

.....

Kussler, L. M.; Beccari, M. *Design, contraconduta e algoritmos: por uma política das formas de vida desobedientes.*

.....
[episteme] e τέχνη [techne], ou seja, o que era considerado *conhecimento teórico* e *conhecimento prático*, ciência e arte.

Dando um salto de alguns séculos no tempo, na filosofia moderna surge um modo completamente diferente de lidar com a capacidade de criação e produção, subsumindo a habilidade de transformar essências em existências ou ideias em artefatos segundo o conceito de *tecnologia*². A partir daí, a tecnologia passou a ser vista pela filosofia como algo puramente instrumental, desprovido de valores, um meio para um fim, revelando uma visão de domínio sobre a natureza. De fato, segundo Ihde (2009), a tecnologia foi um fenômeno secundário até meados do século XIX, passando a ser tratada com a devida atenção apenas no século XX. É no contexto histórico do pós-Primeira Guerra Mundial que as discussões de Heidegger (2012b) sobre a tecnologia em *Ser e Tempo* provocaram uma grande transformação, especialmente com a ideia de que a ocorrência do *Dasein* no mundo implica que somos seres que existem entre outros seres, humanos e não humanos.

Como argumenta Harman (2010), cada entidade adquire significado a partir de seu contexto completo, pois a situação e o contexto alteram o status e os valores das coisas, e cada entidade é constituída precisamente por causa desse envolvimento. Após a Segunda Guerra Mundial, em *A questão da técnica*, Heidegger (2012a) também apresenta e publica outra reflexão sobre a tecnologia, agora especialmente consciente do rápido desenvolvimento tecnológico em níveis sem precedentes, contexto este em que, mais do que nunca, o ambiente é visto como um recurso a ser explorado tecnologicamente. Heidegger é um dos primeiros pensadores a considerar o fato de que a tecnologia *não é meramente instrumental*, mas uma *forma de conhecimento* e de desvendar a verdade latente das coisas que estavam ocultas — semelhante ao que Aristóteles costumava dizer ao se referir à *techne* como uma das formas que os humanos utilizam para buscar o conhecimento. Para Heidegger, diferentemente da *techne* dos antigos, que produz algo trazendo-o à luz e imitando a natureza, a maneira como a tecnologia contemporânea produz coisas é semelhante à dos antigos, mas sem

² Em alemão, o termo *Technologie* (tecnologia) é comumente usado para se referir a tecnologias de ponta, como nanotecnologias ou inteligência artificial. Já *Technik* é usado para falar de máquinas antigas e áreas consolidadas da engenharia. Além da questão linguística, vale mencionar que as discussões filosóficas tanto de Heidegger (2012a) quanto dos inúmeros filósofos que o sucederam partem do conceito de técnica, e não de tecnologia.

.....

um padrão definido pela natureza, já que a tecnologia passaria agora a ditar as regras, desafiando a natureza. É por isso que Verbeek (2005) afirma que Heidegger compreende a tecnologia como uma forma de abordar a realidade dominando-a e controlando-a, considerando a realidade apenas como algo a ser manipulado. Para Heidegger (2012a), uma usina nuclear, por exemplo, não é algo que já existe na natureza, mas uma maneira de forçar a natureza a fornecer algo sempre que nós, como seres humanos, o desejarmos, de forma diferente da maneira como as coisas acontecem na natureza.

Um autor que intensifica a discussão sobre a relação entre sujeito e objeto é Latour (1994), responsável por promover a ideia de *mediação ator-rede* para explicar a agência. Para Latour, a sociedade só é possível, especialmente no contexto contemporâneo, devido a essa relação mediada com a tecnologia, pois não faz sentido falar em causa e efeito, uma vez que estes são resultado da própria interação. Nesse sentido, propósito e intencionalidade, por exemplo, só podem existir *para* e *no* coletivo, de modo que o poder conferido por algo está disponível apenas a uma associação, e não a sujeitos, e as responsabilidades são compartilhadas entre diversos agentes cujas ações estão envolvidas em diferentes tecnologias. Mais uma vez, a ideia de *neutralidade* dos artefatos volta à tona nas discussões, especialmente ao considerarmos que os estudos no campo da filosofia da tecnologia mudaram significativamente nas últimas três décadas, de modo que o tom da pesquisa passou de questões relacionadas ao conceito e aos impactos da tecnologia sobre a humanidade para questões sobre a própria tecnologia.

Para sustentar nossa premissa de que parte do design tende a ser *obediente* e/ou *para a obediência*, podemos afirmar que o design é definido como um método apoiado por uma base epistemológica bastante rígida, como demonstrado por Pevsner (1960). Seguindo essa estrutura teórica, a visão preponderante do design por muitas décadas se resumiu às tarefas de criar artefatos com propriedades desejáveis e a de como projetá-los (SIMON, 1996). É isso que entendemos por *design obediente* ou *design para a obediência*, pois se baseia na visão de que o design deve partir de supostas certezas e não necessariamente especular sobre problemas, mas, sim, resolvê-los e, mais do que isso, incutir certas formas de vida, modos de uso e regras preestabelecidas (e, de certa

.....

Kussler, L. M.; Beccari, M. *Design, contraconduta e algoritmos: por uma política das formas de vida desobedientes.*

.....

forma, dogmáticas) sobre como criar artefatos. Nesse sentido, o que consideramos como design obediente é essa visão do design que não leva em conta pré-conceitos, visões de mundo e, conseqüentemente, acaba impondo valores e formas de vida conservadoras, uma vez que não se abrem ao diferente, às mudanças e à crítica.

É neste ponto que nos voltamos para o estudo daquilo que começou como *filosofia da tecnologia* e gradualmente se consolidou como *filosofia do design*³. Como podemos perceber, o design parece seguir a linha das discussões da filosofia da tecnologia, uma vez que também pode se basear em questões relacionadas ao processo de criação, à produção que, inicialmente, se reduz a artefatos e, posteriormente, como demonstramos, se abre para cenários e futuros — e isso parte de certos parâmetros e pressupõe certos comportamentos, resultados e formas de vida. Nas últimas décadas, os estudos mudaram de modo que estão se tornando mais relacionados aos aspectos especulativos do que produtivos dos artefatos, e isso pode ser visto em diversas publicações⁴. A partir daí, aos poucos, o campo do design passou de um escopo limitado para um caráter mais crítico, especulativo e descentralizado no ato de projetar objetos, abrangendo cenários, modos de pensar e agir no mundo⁵. Assim, existem práticas e estudos de design mais preocupados com os aspectos tecnológicos e suas implicações na vida humana, outros com elementos éticos, além de preocupações com a emergência climática e a crise do Antropoceno (MICHELSEN, 2023).

A partir dessa mudança paradigmática na pesquisa em design, destaca-se o tema da obediência, visto que, em regra, os artefatos são projetados *para* pessoas com uma função específica, e não para questionar seu uso ou o quanto esses objetos moldam o comportamento humano. Existem áreas de pesquisa tangenciais à ideia de *design para obediência*, como as relacionadas à teoria do *nudging* (*empurrão*), que, especialmente em projetos arquitetônicos, se refere ao ambiente de escolha para

³ No Brasil, apesar das discussões incipientes sobre filosofia do design, publicamos artigos há alguns anos com o objetivo de avançar e refletir sobre o aspecto filosófico/especulativo do design (AUTORES OMITIDOS PARA AVALIAÇÃO CEGA).

⁴ Ver, por exemplo: FRANSSEN; BUCCIARELLI, 2004; KROHS; KROES, 2009; KROES, 2012; KROES; VERBEEK, 2014; FRANSSEN; KROES; REYDON; VERMAAS, 2014; VAN DEN HOVEN; VERMAAS; VAN DE POEL, 2015; VERMAAS; KROES; LIGHT; MOORE, 2008; VERMAAS; VIAL, 2018.

⁵ Ver: FRANZATO, 2011; FRY, 2018; MALPASS, 2017; THARP; THARP, 2018; WILLIS, 2006, 2014.

.....

induzir melhores decisões dentro de opções preestabelecidas (THALER; SUNSTEIN, 2008), bem como ao *value-sensitive design* (*design sensível a valores*), que argumenta que os valores emergem dos artefatos e dependem de como os utilizamos (FRIEDMAN; HENDRY, 2019). Segundo Khadilkar e Jagtap (2021), isso pode ser conceituado como *paternalismo*⁶ no design, pois engloba a noção de que quem projeta toma a decisão em nome do usuário. Entendemos que, às vezes, a depender do que está sendo projetado — especialmente no caso de um produto que precisa respeitar parâmetros de segurança e usabilidade —, há necessidade de minimizar as interações não planejadas durante o uso. No entanto, isso nem sempre é necessário, visto que, como demonstramos aqui, há décadas o design não se restringe apenas à criação de produtos e serviços. Quando falamos de controle sutil e algoritmos neste estudo, também estamos falando do problema da obediência no design. Se considerarmos que os algoritmos permitem que os objetos ajam autonomamente, tomando decisões sem o consentimento direto do usuário, isso afeta diretamente o bem-estar e a liberdade de escolha do usuário (ROCHI, 2023) — retornaremos a esse tópico mais adiante.

Após essa visão geral histórico-teórica, baseada na expansão do conceito de design, na seção seguinte apresentamos alguns exemplos de exposições de design que não apenas incorporam o tema da desobediência diretamente em suas criações, mas também convidam as pessoas a refletir sobre o contexto mais geral do que significa (des)obedecer.

2. Alguns exemplos de exposições e projetos de design desobediente

Não é difícil encontrar manuais ou compêndios de design mais ortodoxos que se concentram no ensino de diagramas de objetos ou na forma de pensar para a criação de determinados artefatos. Existem inúmeros projetos de design baseados no Design Centrado no Usuário, abordagem que não apenas desenvolve algo para um

⁶ Como argumenta Dworkin (2020), na vida social existem vários momentos em que as ações são guiadas por políticas e regras sociais por diferentes razões, porém, quando alguém é solicitado a seguir uma determinada ordem pelo simples fato de que a pessoa estaria melhor dessa forma ou seria menos prejudicada, e a pessoa não quer se comportar dessa maneira, há um caso de paternalismo.

.....

determinado usuário ideal, mas também conforma esse usuário a um certo tipo de uso, um comportamento esperado ao interagir com tal objeto (NORMAN; DRAPER, 1986). Esse tipo de design tende a ser amplamente *obediente* ou pensado em favor de uma certa maneira de ser no mundo que é ordenada, seguidora de regras predefinidas, adequada aos valores já categoricamente expressos no mundo (CALLÉN; MORANT; RISPOLI, 2018). Mas, neste ponto, gostaríamos de mencionar alguns projetos que nos parecem trazer exatamente o oposto, isto é, levam-nos pensar para além dos valores previamente projetados, passando ao largo da necessidade de conformação a um certo comportamento esperado na interação do sujeito com um determinado artefato.

Um exemplo desse projeto de desobediência e design pode ser visto na exposição *Objetos Desobedientes* (2014), no *Victoria and Albert Museum*, entre 2014 e 2015. Essa exposição, que talvez se aproxime mais do que tradicionalmente se espera de uma obra de arte contemporânea, tem como foco incentivar a reflexão, levando o público a questionar um determinado tema, a função ou o papel de certos objetos em movimentos por mudanças sociais. De certa forma, a exposição mostrou como o ativismo político se compõe de uma riqueza de design e criatividade coletiva para desafiar padrões, comportamentos, definições e modos de ser-no-mundo. Isso fica ainda mais evidente com a publicação de Flood e Grindon (2014), que reforça a ideia bachelardiana de que desobedecer é agir, é comportar-se como uma promessa, já que a desobediência é o princípio de todo o conhecimento.

No catálogo em questão, os objetos desobedientes contam histórias de lutas sociais, revoltas populares e contrapoderes, mostrando como artefatos — assim como performances, música e artes visuais — desempenharam um papel fundamental na mudança social e comportamental dos seres humanos. Diferentemente de outras exposições de arte política e movimentos sociais históricos, esta não apenas incluía objetos, mas se concentrava especificamente nos objetos em si mesmos e em sua produção. Os objetos desobedientes podem envolver gambiarras do tipo “faça você mesmo” — como ensinar a fazer grafite dentro de um saco de papel kraft para não ser visto pelas autoridades ou diagramas de como fazer uma máscara de gás lacrimogêneo com uma garrafa PET (Figura 1) — além de ajudar a pensar e

.....

Kussler, L. M.; Beccari, M. *Design, contraconduta e algoritmos: por uma política das formas de vida desobedientes.*

desenvolver novas maneiras de desobedecer, pois há uma noção de abertura para o outro, de *desobedecer-com*.

Figura 1 – “How to Guide: Makeshift Tear-Gas Mask”, de Marwan Kaabour e Barnbrook Design



Fonte: Victoria and Albert Museum, 2014. Disponível em:

<<https://www.vam.ac.uk/blog/disobedient-objects/ferguson-the-design-dimension-exploring-makeshift-tear-gas-masks-on-bbc-4>>. Acesso em: 17 nov. 2025.

Outro exemplo a considerar seria o museu *Arte Útil*, que parte do pressuposto de que a arte ou o artefato é uma ferramenta, um dispositivo que pode ajudar a criar e implementar estratégias para mudar a forma como agimos em sociedade. Essa iniciativa foi proposta por Tania Bruguera (2013), artista e pesquisadora do *Queens Museum*, em Nova York, e de outros espaços de arte. Em vez de propor objetos meramente utilitários, a ideia é conceber novos usos sociais para a arte, responder às demandas atuais e torná-la mais interativa, com resultados e benefícios tangíveis para *idealizadores* e *usuários*, em busca da sustentabilidade, retomando o aspecto transformador da estética. No site do museu (MUSEUM OF ARTE ÚTIL, 2013), as pessoas são convidadas a submeter seus projetos e estudos de caso de design, bem como baixar projetos já cadastrados — como o projeto ECObox implementado pelo *Atelier d'Architecture Autogéré* (AAA), na França, que consistia em um jardim

Kussler, L. M.; Beccari, M. *Design, contraconduta e algoritmos: por uma política das formas de vida desobedientes*.

.....

temporário construído com materiais reciclados, incentivando as pessoas a acessar e transformar criticamente espaços temporários mal utilizados ou subutilizados (Figura 2). Os demais projetos listados no museu incluem, por exemplo: habitação acessível em comunidades economicamente vulneráveis, uma iniciativa para facilitar o acesso à internet em comunidades carentes e a construção de um abrigo para diferentes espécies de abelhas em um terraço em Amsterdã.

Figura 2 – “ECObox project”, do Atelier d'Architecture Autogérée (AAA), 2001-2006.



Fonte: Museum of Arte Útil, 2013. Disponível em: <<https://arte-util.org/projects/ecobox-2/>>.

Acesso em: 17 nov. 2025.

Finalmente, outro exemplo pertinente a essa discussão é uma série de cartazes do designer gráfico francês Vincent Perrottet (2009). A série de cartazes intitulada *Travail de d'abord, tu t'amuseras ensuite* propõe um conjunto de indagações sobre uma sociedade compulsivamente voltada para o consumo e funciona como um manifesto contra a marginalização e a degradação da população, transformando-a em objeto (Figura 3). Os dez cartazes que compõem a série, originalmente encomendados pelo *Centre National des Arts Plastiques* de Paris, foram impressos em ambos os lados: um lado apresenta uma fotografia do fotógrafo francês Myr Muratet, sem elementos

.....

Kussler, L. M.; Beccari, M. *Design, contraconduta e algoritmos: por uma política das formas de vida desobedientes.*

textuais, e o outro lado expõe uma densa grade de escrita sobre um fundo de cores vivas. A organização do lado textual é graficamente clara usando diferentes cores e tamanhos de fonte, dissipando a sensação de apreensão diante de tal massa de texto ao transformá-la em uma imagem. Os sinais de verificação nos textos sugerem que foram estudados intensamente, incentivando leituras reflexivas. As fotografias de Muratet, embora não tenham referência direta aos textos, mas apenas uma conexão associativa, complementam a complexidade da mensagem do pôster. Entrelaçadas em uma densa composição com o título do pôster, formulado pelo próprio Perrottet e que resume o tema interligado, estão citações de escritores, filósofos e sociólogos.

Figura 3 – “L’argent es roi (des cons?)”, frente e verso de pôster que integra a série “Travaille d’abord, tu t’amuseras ensuite”.



Fonte: Vincent Perrottet, 2008. Disponível em:

<<https://vincentperrottet.com/SERIETRAVAILLEDABORD.pdf>>. Acesso em: 17 nov. 2025.

Perrottet utiliza alternadamente sua série de cartazes de novas maneiras para uma variedade de eventos e manifestações políticas — pendurados, por exemplo, temporariamente em cordas em espaços públicos, de modo que ambos os lados do cartaz podem ser vistos. Em outras ocasiões, apenas as mensagens textuais são coladas nas paredes. Além disso, os cartazes também estão disponíveis em formato menor para que possam ser usados em marchas de protesto, onde são transformados

Kussler, L. M.; Beccari, M. *Design, contraconduta e algoritmos: por uma política das formas de vida desobedientes.*

.....

em faixas em miniatura. De acordo com Bettina Richter (2018, p. 259-260, trad. nossa), Perrottet descreveu a intenção por trás disso da seguinte forma:

O tema abrangente é a expressão de formas gráficas e pensamentos que se opõem ao “mercado”, que é o único modelo de organização social e econômica proposto na esmagadora maioria dos espaços públicos ou privados e na mídia de massa por meio da publicidade e dos jornalistas que são remunerados por ela de forma mais ou menos direta.

A alta qualidade do design e da impressão dos cartazes corresponde aos textos provocativos. Tanto em termos de forma quanto de conteúdo, o que está em jogo para Perrottet é desafiar o olhar — e, conseqüentemente, desafiar também o pensamento. No entanto, essa série de cartazes já foi alvo de críticas por conta do suposto uso elitista da linguagem como meio de exclusão e dominação, em vez de instrumento de desobediência. Nessa discussão, talvez outras questões também sejam relevantes: em um ambiente agressivamente visual, um cartaz político baseado em texto poderia ser algo mais do que um slogan militante que logo ganhará vida própria em camisetas, apresentado como uma visão de mundo supostamente individual quando estiver em sintonia com o mercado? Um cartaz assim é capaz de dialogar com seu público em pé de igualdade? Pode provocar reflexão e resposta emocional, transformando a subjetividade de quem fala e de quem ouve em um ato político?

Mais de cinquenta anos após maio de 1968, como se sabe, as frentes ideológicas que antes eram claramente definidas entraram em colapso irremediavelmente, mergulhando-se em um estado de completa confusão. A desobediência parece ter sido amplamente apropriada pela economia, tornando-se uma questão de moda; ela é domesticada tanto pelas massas quanto pelos que detêm o poder. Ao mesmo tempo, existe um rico repertório de práticas criativas nas quais a desobediência é continuamente reinventada diante da globalização e da digitalização avançadas. Aqui, a desobediência se manifesta como uma conquista cultural tão vibrante e necessária como sempre foi. É precisamente por essa razão que a questão da relevância e do impacto da desobediência precisa ser colocada novamente.

.....

Kussler, L. M.; Beccari, M. *Design, contraconduta e algoritmos: por uma política das formas de vida desobedientes.*

.....

Na próxima seção, pretendemos expor até que ponto o design também pode ser considerado uma força motriz de formas de vida desobedientes, além dos projetos preditivos ou conformistas de comportamentos presentes nas práticas de design tradicionais, afirmativas e marcadas pelo paradigma industrial e capitalista da modernidade. Partindo do pressuposto de que o design geralmente tende a organizar e formular projetos voltados à obediência, ao controle e à conformação das formas de vida, refletiremos sobre até que ponto podemos subvertê-lo para que ele colabore com a proposição de formas de vida mais poéticas e críticas, desobedientes e de espírito livre, em meio às *entidades tecnológicas* que permeiam nossas vidas.

3. Abordando a ideia de desobediência: contracondutas e outros elementos

Após delineararmos até que ponto o design pode oferecer e incentivar reflexões sobre e para além de suas criações, e situarmos nossa compreensão do paradigma da obediência no design, nesta seção gostaríamos de propor alguns argumentos sobre obediência, contraconduta e alguns fundamentos que orientam modos de pensar e agir de forma diferente do que já está estabelecido ou esperado. Isso tem a ver com a capacidade especulativa, crítica e proposicional já mencionada e nos permitirá estabelecer alguns parâmetros da discussão sobre obediência social, especialmente a partir de Foucault e de alguns autores por ele influenciados, a fim de preparar o terreno para a proposta que faremos na quarta seção, a saber, sobre a questão das tecnologias de comunicação, do controle sutil e da aporia à qual submetem diariamente nosso modo de *ser-no-mundo*.

No que diz respeito à relação entre subjetivação e governança, Dorrestijn (2012) propõe que o *poder da tecnologia* pode ser re combinado com o que Foucault propõe em sua obra mais madura, na qual revisita a *estética da existência* presente na filosofia pós-socrática. No final da década de 1970, Foucault (1988) passou a adotar cada vez mais o termo *tecnologia*, em vez de *discurso* ou *dispositivo*, como conjunto de práticas imbuídas de estratégia que vinculam os sujeitos a certos regimes de verdade. Assim, é possível argumentar que a subjetividade humana se forma *sob a influência e em mediação com a tecnologia*, de modo que todo ser humano experimenta e passa por

.....

**Kussler, L. M.; Beccari, M. *Design, contraconduta e algoritmos:
por uma política das formas de vida desobedientes.***

.....

transformações no modo de ser ao entrar em contato com tais tecnologias. Nesse sentido, quando falamos aqui de formas de vida desobedientes em relação ao design, o objetivo é mostrar que usos não planejados e/ou recusas de formas de uso também constituem diferentes modos de ser baseados na interação com artefatos que modificam toda forma de existência humana.

Foucault dedica atenção ao papel da obediência na formação da espiritualidade cenobítica, ou seja, no que ele chama *de poder pastoral*. Diferentemente dos gregos, para quem a obediência era um meio para atingir um determinado fim, na espiritualidade cenobítica a obediência é uma virtude, tornando-se um fim em si mesma. Segundo Foucault (2006, p. 368), “Na filosofia grega, *apatheia* designa o império que o indivíduo exerce sobre suas paixões graças ao exercício da razão. No pensamento cristão, o *pathos* é a vontade exercida sobre si e para si. A *apatheia* nos livra de uma obstinação”. Mas as noções de conduta e contraconduta, extraídas dos estudos de Foucault sobre a pastoral cristã, parecem ser mais fundamentais para a presente discussão, uma vez que revelam mais explicitamente o domínio da subjetivação e da ética em seu pensamento.

Em *Segurança, Território, População*, Foucault (2008) adota a noção de *contraconduta* como contraparte constitutiva de toda *conduta*. Graças a essas noções, é possível destacar o papel estratégico desempenhado pelas relações entre os indivíduos no governo dos seres humanos, bem como a possibilidade de resistir a esse papel. Afinal, se exercer poder significa tentar guiar a conduta dos outros, isto é, tentar “estruturar o campo de ação possível dos outros”, a liberdade constitui a própria “condição para o exercício do poder”, ou melhor, aquela forma específica de poder que Foucault (1982, p. 789-790, trad. nossa) chama de *governo*: o governo só pode ser exercido sobre indivíduos livres, e somente enquanto estes se depararem com “um campo de possibilidades no qual diversas maneiras de agir, diversas reações e diversos comportamentos podem ser realizados”. Portanto, entre os mecanismos governamentais de poder que tentam conduzir o indivíduo de uma maneira específica e a possibilidade de o indivíduo se comportar de maneira diferente, o campo de sua liberdade é claramente definido por sua aceitação ou recusa em *ser conduzido por esse mecanismo específico*, em deixar-se conduzir *dessa*

.....

Kussler, L. M.; Beccari, M. *Design, contraconduta e algoritmos: por uma política das formas de vida desobedientes.*

.....
maneira particular. Essa possibilidade de recusa constitui o primeiro passo necessário em uma prática de resistência, ou seja, uma contraconduta. Em “O que é a crítica?”, Foucault (2007, p. 75, trad. nossa) reelabora essas ideias e sugere que devemos definir a crítica como uma atitude ético-política baseada na “vontade de não ser governado assim, desse jeito, por essas pessoas, a esse preço”.

Durante o curso *Do governo dos vivos*, Foucault (2011, p. 97) aborda o problema da obediência na direção espiritual cristã, argumentando que a submissão da própria vontade à vontade do outro não consiste numa “cessão de soberania”, porque na direção espiritual cristã “não existe renúncia pelo indivíduo da sua própria vontade”. Contudo, em sua análise da mesma questão em *Segurança, Território, População*, Foucault (2008, p. 235) sugere que, para “fazer que sua vontade como vontade própria morra, isto é, que não haja outra vontade senão a de não ter vontade”, o discípulo deve querer *suprimir* a sua própria vontade. É somente em 1980 que Foucault afirma explicitamente que a direção espiritual cristã exige, como condição *sine qua non*, a *prática positiva* da vontade do discípulo. Na verdade, para que o mestre o governe, a vontade do discípulo deve permanecer intacta, porque é essencial para o bom funcionamento dessa relação que o discípulo *queira* que sua vontade seja totalmente submetida à de seu mestre, e que este diga, em todas as circunstâncias, o que deve ser feito (FOUCAULT, 2011).

Consequentemente, o vínculo que une discípulo e mestre é livre e voluntário, e a própria direção “a direção não funcionará, não se desenvolverá a não ser na medida em que o dirigido queira sempre ser dirigido”, pois é “sempre livre de não mais querer ser dirigido” (FOUCAULT, 2011, p. 98). O autor ainda argumenta que esse “jogo da inteira liberdade de aceitação do laço da direção” é crucial, pois a direção espiritual cristã não se baseia fundamentalmente em restrições, ameaças ou sanções (FOUCAULT, 2011, p. 98-99). A estrutura da obediência é, naturalmente, a condição, o substrato e o efeito da direção espiritual cristã, mas não devemos considerá-la uma *máquina de submissão perfeitamente azeitada*. Sua força reside no fato de que a direção espiritual cristã se baseia constantemente na *livre* vontade dos indivíduos a serem conduzidos; mas esse também é seu ponto fraco, porque o *eu quero*, que é essencial para o bom funcionamento do governo pastoral (e da governamentalidade em geral),

.....
**Kussler, L. M.; Beccari, M. *Design, contraconduta e algoritmos:
por uma política das formas de vida desobedientes.***

.....
jamais poderá ser abolido. Assim, o *eu quero* pode sempre, ao menos em princípio, ser invertido e se tornar *eu não quero mais*.

Portanto, por meio da noção de crítica, Foucault enfatiza a importância, em toda prática de resistência, do exercício do que ele chama de *contraconduta*, visto que, para romper a relação (governamental) de obediência, o indivíduo deve retirar seu consentimento em ser conduzido *de uma maneira específica*. Para isso, o indivíduo deve contestar e se desvincular da forma de subjetividade que essas técnicas governamentais específicas — e esse regime específico de verdade — visam constituir e impor a ele. Contudo, contestar a forma de subjetividade imposta aos indivíduos visa construir uma forma diferente de subjetividade. A subjetividade não é uma tarefa fácil: de fato, se o funcionamento concreto dos mecanismos governamentais de poder se baseia na liberdade dos indivíduos, é também essencial que tal governamentalidade produza discursos que *neutralizem* essa liberdade, dando aos indivíduos a impressão de que não há escolha real a ser feita. As diferentes formas de poder governamental têm uma característica crucial em comum: podem operar exclusivamente com base em um consentimento original (*eu quero*) a ser reiterado a cada instante pelos indivíduos e que, no entanto, é constantemente reinscrito no âmbito de um *você deve*, cujo objetivo é convencê-los de que esse consentimento é o único caminho possível para alcançar a salvação, a felicidade, o bem-estar e a própria liberdade.

A possibilidade de dizer *eu não quero* (ser governado, dirigido, conduzido *de uma determinada maneira*), isto é, a possibilidade de retirar o consentimento para ser governado *de uma forma específica*, é, portanto, *mascarada* desde o início, apresentada como inacessível ou construída como algo essencialmente *indesejável*. Em Foucault, a história da verdade e a genealogia do sujeito moderno (ocidental) podem nos ajudar a *desmascarar essa armadilha* governamental, dando-nos a chance de *percebê-la* e abrir espaço para a prática de uma *contraconduta* e a experimentação de novas formas de ser *sujeito*. Nesse sentido, nossa intenção aqui é mostrar até que ponto é possível pensar o design com base nesses termos de *contraconduta* e *desobediência*, permitindo-nos enfatizar elementos reflexivos e críticos que consideramos boas práticas do design especulativo ao qual nos aproximamos teoricamente.

.....
Kussler, L. M.; Beccari, M. *Design, contraconduta e algoritmos: por uma política das formas de vida desobedientes.*

4. Sobre a possibilidade de projetar formas de vida desobedientes que transcendam mecanismos de controle sutis

Após revisarmos temas caros à filosofia da tecnologia, à filosofia do design e às contracondutas, com exemplos de exposições artísticas e práticas de design especulativas (e, por que não, *filosóficas*) sobre o conceito de desobediência, voltamo-nos para o tema da desobediência como uma espécie de resposta ao sutil controle da sociedade em que vivemos. A seguir, apresentaremos algumas pistas sobre possibilidades para pensar novas formas de estar-no-mundo a partir da perspectiva da desobediência, mas por meio de um argumento que parte do design como uma área capaz de filosofar e transformar modos de ser. Nosso propósito, aqui, é refletir sobre a possibilidade de escapar do controle tecnológico por meio de práticas e/ou performances que flertam mais com a arte e, de modo especial, que oferecem a possibilidade de *re-ritualizar a vida humana*, cujo foco reside, talvez, *em atividades que enfatizam o corpo humano em sua presença com outros* (entidades animadas e inanimadas). Em outras palavras, defendemos que talvez a forma mais disruptiva de estar-no-mundo — ou *de se engajar em contraconduta*, nos termos de Foucault — está na possibilidade de ser inútil para o *homo economicus* exacerbado, e isso tende a se formar em uma *relação comunitária* ou que busque uma forma de *estar-com-os-outros* (ESCOBAR, 2016, 2018).

O argumento que gostaríamos de explorar aqui, com base no que discutimos até agora sobre as possibilidades de o design ser mais *provocativo* e menos *prescritivo*, é que o design pode ser considerado uma forma de pensar e agir no mundo para contornar *mecanismos sutis de controle tecnológico* — tendo em mente a relação com os termos de Foucault. Obviamente, o argumento não é simplesmente ignorá-los, mas compreender até que ponto podemos existir, escolher e deliberar para além das sugestões de tendências e *hashtags*. Isso não significa que precisamos nos tornar tecnofóbicos ou luditas, mas, sim, estar cientes do tipo de alteração ontológica e existencial que tais mediações provocam em nossa intimidade humana, e isso faz parte do aspecto filosófico já inerente ao design. Portanto, ser desobediente, neste

.....
Kussler, L. M.; Beccari, M. *Design, contraconduta e algoritmos:
por uma política das formas de vida desobedientes.*

.....

cenário, é também ser capaz de identificar e refletir conscientemente sobre os valores intrínsecos de tais tecnologias de monitoramento e restrição humana, aproveitando o que é bom e facilita o trabalho, mas estando ciente dos vieses de programação, das subjetividades impostas e da tendência colonizadora de mentes e corpos que começa a desconsiderar tudo o que envolve tal avanço tecnológico. Em suma: uma das maiores desobediências é a capacidade de ser crítico em relação ao mundo mediado por diferentes entidades.

Segundo boa parte do movimento filosófico humanista, obedecer à razão ou às leis é o que nos diferencia como seres humanos, capazes de *dominar nossos instintos mais primitivos*. Mas será que o ato de desobedecer — de ser um dissidente civil, como afirma Gros (2018) — está tão distante de um ideal de humanidade ou, na verdade, simplesmente rivaliza com uma noção ultrapassada e eurocêntrica de racionalidade que, em última análise, nos colocou na situação de emergência climática em que vivemos atualmente? De certa forma, a obediência nos levou ao modo como vivemos hoje: seres individualistas desprovidos de rituais (HAN, 2021). Se entendermos o ritual como o processo de técnicas simbólicas de sentir-se em casa no mundo, é importante permitir que se *habite o mundo* e que a vida se estabilize por meio de repetições, especialmente considerando que a repetição tende a estabilizar, aumentar e aprofundar a atenção. É nesse sentido que apresentamos exemplos de exposições artísticas que implicam participação comunitária e presencial, longe de telas e *mecanismos digitais* que escolhem por nós. Na forma desobediente de projetar que propomos aqui, é necessário estar plenamente consciente, presente e aberto a reflexões e à capacidade de fazer novas perguntas, e não necessariamente ter respostas ou receitas de como agir.

Para escapar da novidade que se torna rotina, somos levados a uma lógica de consumo e produção de mais coisas, experiências e novos estímulos, já que a intensa vida contemporânea acaba se traduzindo em uma vida de consumo constante. Esse tipo de comportamento de sempre esperar por algo novo é típico da sociedade de consumo e da produção calculada por algoritmos⁷ (NOCEK, 2021), que, além de

⁷ Um algoritmo é uma sequência de instruções ou comandos pré-programados com o objetivo de resolver um problema ou executar uma tarefa. Atualmente, ele é amplamente aplicado em todos os meios digitais de produção, consumo, interação e comunicação. Apesar de auxiliar em diversas

.....

formar nichos de listas de reprodução de conteúdo, também estão sempre em busca de novidades para continuar gerando engajamento. De certa forma, seguindo a linha proposta por Han (2021) em sua crítica ao modo de vida neoliberal, que fetichiza e mercantiliza a vida em quantificadores e no uso de artefatos materiais, outra solução seria entender os rituais em seu potencial para viabilizar performances corporais nas quais os valores comunitários, da vida em comum, são vivenciados física e presencialmente, internalizando-os e criando um tipo de conhecimento com identidade corporal e conexão com outros seres.

Por isso apresentamos anteriormente alguns exemplos de exposições de arte que abordam diretamente a questão da desobediência, sem necessariamente oferecerem soluções ou exigirem comportamentos específicos, mas sim propondo que o público interaja com a obra, *refletindo e agindo em conjunto*, tirando suas próprias conclusões sobre o tema ou simplesmente repensando seu modo de vida após participar de uma performance artística. O primeiro exemplo (exposição *Disobedient Objects*) mostra como o ativismo político se constrói por meio da criatividade coletiva, de modo que, através de contracondutas conjuntas, seja possível mudar padrões de comportamento e modos de estar no mundo, não focando na criação de objetos úteis, mas no ato de projetar com outras pessoas e refletir sobre isso durante o processo. O segundo exemplo (museu *Arte Útil*) não se concentra em propor objetos utilitários, mas em projetar novos usos sociais para a arte, considerando as demandas atuais da sociedade e tornando a arte mais interativa e performática, de forma a incluir ações em prol da sustentabilidade e repensar elementos de transformação da estética. O terceiro e último exemplo mostra cartazes de Vincent Perrottet colocados temporariamente pela cidade com frases e imagens filosóficas, que podem ser lidas pelo público que as encontra e, em versões menores, usadas em protestos num contexto de ativismo artístico.

Esses exemplos mostram que, de certa forma, escapar da comunicação digital não comunitária, que individualiza e cria bolhas de interesses que não se cruzam, é

tarefas e facilitar o estilo de vida atual, em geral, o que queremos destacar aqui é que se trata de um conjunto de códigos e cálculos formados com base em informações que desconhecemos e que sugerem produtos, rotas, serviços, relacionamentos etc., limitando nossa capacidade de escolha e de pensamento crítico.

.....

Kussler, L. M.; Beccari, M. *Design, contraconduta e algoritmos: por uma política das formas de vida desobedientes.*

.....

também escapar do molde de vida da autoprodutividade ou da autoexploração. A autoprodução das redes sociais, que exige nossa atenção plena e nossa relutância em *nos expor*, carece do poder simbólico que une as pessoas, que as coloca em comunhão. Enquanto uma forma de vida desobediente pode ser capaz de desacelerar o ímpeto produtivo do neoliberalismo contemporâneo — no qual o design focado na produção de artefatos também se perde —, a sociedade da IA, dos geradores de conteúdo por meio de chats, da compulsão por informação e comunicação produtiva segue na direção oposta. A questão é que projetar formas de vida desobedientes envolve propor reflexões, incitar o pensamento crítico e ações políticas comunitárias, diferentemente da visão de parte do design que visa criar produtos e prescrever usos e/ou comportamentos específicos como a tarefa final do ato de projetar. É por isso que projetos como aqueles que mencionamos podem ser entendidos como desobedientes e capazes de inspirar modos de vida desobedientes, pois convidam as pessoas a pensar e agir no espaço em que vivem, a realizar atividades manuais e em grupo, não se restringindo a manifestações digitais. Projetar fora da lógica algorítmica significa não ter opções predefinidas, comportamentos esperados, projeções de consumo ou uso específico de um produto/serviço, mas sim se servir de um espaço para exercitar o pensamento crítico, pensar por si mesmo e não simplesmente seguir uma tendência.

Certamente, concordamos com a visão lúcida e realista de Gui Bonsiepe (2021), que argumenta que o design precisa repensar sua postura megalomaniaca de que resolverá todos os problemas do capitalismo — técnicas de *design thinking* para tudo, criação de cenários futuros, proposição de respostas ao aquecimento global, resolução de problemas éticos de grande magnitude, a questão da agência e das mediações técnicas etc. De forma complementar, mas sob um ponto de vista completamente diferente, Adam Nocek (2021) afirma que o design não faz parte da solução, mas sim da criação da crise em que vivemos, uma vez que o design é imanente às tecnologias que moldam a vida humana e não humana. Segundo o autor, as tecnologias de automação em geral não são meros efeitos de sistemas culturais e políticos, mas permeiam o mundo material no qual a vida humana e a não humana coexistem em mediação com a automação algorítmica.

.....

Kussler, L. M.; Beccari, M. *Design, contraconduta e algoritmos: por uma política das formas de vida desobedientes.*

.....

Com base em uma crítica à estrutura de Foucault sobre governamentalidade, Nocek (2021, p. 115, trad. nossa) afirma que “o design governamental é, portanto, uma primeira tentativa de criticar as operações de design em grande parte inconscientes que dão origem a práticas específicas de subjetivação neocolonial no século XXI”, porque as *práticas do design algorítmico contemporâneo da governamentalidade são ontológicas*, o que significa que *moldam as subjetivações* dos dias neocoloniais atuais. Para Nocek, a automação algorítmica é uma forma de direcionar as possibilidades de ação para fins racionais, o que demonstra que os dispositivos digitais foram projetados não apenas com vistas a certos resultados, mas sim para *viabilizar certos modos de existência em detrimento de outros*. Esses mecanismos de controle inteligentes e sutis estruturam o campo de ação possível, fomentando *apenas os modos de existência mais desejáveis* para um determinado conjunto de regras — em suma, são antigas práticas de controle redesenhadas para se tornarem mais invisíveis. As plataformas algorítmicas não apenas traduzem dados em padrões úteis de informação, mas também ajudam a *prever o comportamento do usuário, redirecionando suas ações e decisões*. Simplificando o argumento, parece que Nocek está direcionando o foco da discussão ao design ontológico — que implica pensar que projetar envolve mais repensar por que criamos valores e moldamos a maneira como vivemos no mundo em interações com artefatos do que criar objetos acriticamente que moldam o comportamento humano — e considerando a noção de governança por meio do design.

Retomando o conceito de contraconduta de Foucault, podemos destacar que toda conduta é essencialmente histórica e contingente. Não estamos necessariamente ligados a esta ou aquela conduta, nem somos obrigados a aceitá-la e a moldar nossa subjetividade e nosso modo de vida com base nela. Analogamente, a ideia de que o algoritmo — qualquer que seja o tipo de algoritmo — não nos dá escolha, que somos forçados a nos submeter a ele e a construir nossas interações de acordo com ele, revela-se uma armadilha ético-política. Contudo, a partir de Foucault, essa armadilha pode ser direcionada para a criação de uma nova ética e uma nova política cujo objetivo seja criticar a regulação de nossa conduta por meio de algoritmos — sem necessariamente abandoná-los ou evitá-los. Conhecer a existência e o funcionamento

.....

Kussler, L. M.; Beccari, M. *Design, contraconduta e algoritmos: por uma política das formas de vida desobedientes.*

.....

da *caixa-preta* dos algoritmos, como diria Flusser (2000), se ainda estivesse vivo para discutir esse desdobramento tecnológico, pode ser o aspecto preponderante para buscarmos formas de vida desobedientes e críticas diante da lógica que tende a dominar e domesticar as subjetividades de maneira cada vez mais sutil. É nesse sentido que trouxemos, neste estudo, exemplos de formas de projeto mais próximas das propostas da arte contemporânea — que incluem a ocupação de espaços, manifestações sociopolíticas nas ruas, a produção de uma horta comunitária —, visto que, em nosso entendimento, elas não buscam oferecer soluções prontas para os usuários, mas sim propor temas para discussão e provocar as pessoas envolvidas.

Para concluir esta seção, gostaríamos de mencionar que, como Judith Butler (2009, p. 787, trad. nossa) observa corretamente, existem duas dimensões inter-relacionadas na noção de crítica de Foucault: “Por um lado, é uma forma de recusar a subordinação a uma autoridade estabelecida; por outro lado, é uma obrigação de produzir ou elaborar um eu”. Da mesma forma, as noções de conduta e contraconduta são como duas faces da mesma moeda do processo de constituição dos sujeitos. Como argumenta Lorenzini (2016, p. 73, trad. nossa), “a subjetivação também implica um momento *reativo*, que é o momento da dessubjetivação ou da contraconduta, e um momento *criativo*, que consiste na invenção de uma forma diferente de subjetividade”. Butler (2021, 2015) também menciona uma teoria relativa aos *discursos e ações performativas*, em que o poder (político) é representado e os modos de ser são de alguma forma impostos, pois existem discursos que ordenam e moldam formas de ser-no-mundo, modos de obediência e, conseqüentemente, contracondutas que ocorrem através dos corpos de tais seres humanos, constituindo-se como *habitus*.

Considerações finais

Ao iniciarmos a redação deste artigo, consideramos que o tema da desobediência estava intimamente ligado à noção de *virada tecnológica*. Por isso, começamos o texto abordando especificamente os autores clássicos do que se consolidou como filosofia da tecnologia a partir dos estudos neo-heideggerianos. O objetivo era justamente estabelecer essa ligação que, por vezes, não se mostra tão

.....

Kussler, L. M.; Beccari, M. *Design, contraconduta e algoritmos: por uma política das formas de vida desobedientes.*

.....

evidente nos principais estudos da *filosofia da tecnologia* ou da *filosofia do design*. Para demonstrar a relação entre design e arte criativa, exploramos, na primeira seção, o fato de que, desde Heidegger, se discute a *mediação tecnológica* dos seres humanos com outros seres não humanos. Quando isso não é levado em conta, a tendência é que as discussões em design/tecnologia se reduzam a temas triviais no âmbito da produção, da eficiência e da resolução de problemas, sem espaço para debates sobre as consequências éticas e os impactos ambientais da criação por meio do design.

Na segunda parte, discutimos a exposição *Objetos Desobedientes* e o museu *Arte Útil*, além das obras de Vincent Perrottet — exemplos que expõem como grupos de ativistas políticos atuam com criatividade coletiva, por meio de objetos e/ou ambientes que desafiam valores fixados na sociedade. Desobedecer é agir, e os objetos desobedientes na exposição mencionada contam histórias de lutas sociais, movimentos sociais e *desobediência-ao-outro*. No caso do projeto citado do museu *Arte Útil*, nosso objetivo foi destacar como um pequeno jardim coletivo temporário permitiu que diferentes pessoas refletissem sobre a ocupação de espaços e os problemas climáticos. Por fim, as peças gráficas de Vincent Perrottet propõem uma reflexão sobre a sociedade de hiperconsumo em que vivemos, na qual o simples questionamento, por não fazer parte da lógica do consumo, já se torna uma micropolítica de desobediência.

Na terceira parte, decidimos discutir o conceito de desobediência, baseando-nos nos inúmeros textos de Michel Foucault sobre obediência, formas de controle e exercício do poder por meio de mecanismos de controle e/ou dispositivos de segurança típicos da governamentalidade biopolítica. A partir disso, iniciamos a discussão sobre o tipo de design que coloca o usuário no centro do projeto, conformando-o também a uma *maneira correta* de usar algo e/ou se comportar em determinado ambiente. Resumindo nossa discussão da melhor forma possível, buscamos demonstrar como esse tipo de design é totalmente conservador e obediente, uma vez que não busca pensar em novos cenários e diferentes formas de vida, mas apenas na manutenção do que já existe — o que pode ser muito empobrecedor e tendencioso em termos do que pode ser criado e do tipo de mundo em que queremos viver.

.....

Kussler, L. M.; Beccari, M. *Design, contraconduta e algoritmos: por uma política das formas de vida desobedientes.*

.....

Ao final do texto, discutimos a relação com algumas formas de desobediência na sociedade de controle sutil ordenada por algoritmos, especialmente considerando a ideia de *planejamento governamental* proposta por Adam Nocek. Como não optamos por uma postura ludita de negação da tecnologia, nossa proposta buscou demonstrar que algumas formas de estar-no-mundo podem ser contracondutas à era do controle sutil. Em suma, argumentamos em prol do *incentivo a formas de vida mais próximas da arte e do ativismo*, visto que, como nos exemplos analisados, essa é uma das maneiras mais viáveis de escapar da lógica individualista e obediente dos algoritmos que nos confinam em cúpulas existenciais ou, ainda, em *bolhas individualistas*. Nossa aposta é a de que formas de estar-no-mundo que priorizam a criação comunitária, assim como uma maneira de compreender as coisas com o outro, focando na presença física das pessoas e sem se concentrar exclusivamente em projetos digitais, podem romper, ainda que parcialmente, com o paradigma do design obediente, permitindo-nos pensar de forma crítica e situada nos desafios sociais típicos do nosso tempo.

REFERÊNCIAS

- BONSIEPE, G. *The disobedience of design*. London; New York: Bloomsbury Visual Arts, 2021.
- BUTLER, J. *Corpos em aliança e a política das ruas: notas para uma teoria performativa de assembleia*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.
- BUTLER, J. Critique, dissent, disciplinarity. *Critical Inquiry*, v. 35, n. 4, p. 773-795, 2009. <https://doi.org/10.1086/599590>.
- BUTLER, J. *Discurso de ódio: uma política do performativo*. São Paulo: Editora Unesp, 2021.
- CALLÉN, B.; MARTÍNEZ MORANT, M. M.; RISPOLI, E. R. Editorial — (Re) diseño desobediente: recrear mundos y abrir posibles. *Inmaterial: Diseño, Arte y Sociedad*, v. 3, n. 5, p. 5-19, 2018. <https://doi.org/10.46516/inmaterial.v3.44>.
- DORRESTIJN, S. Technical mediation and subjectivation: tracing and extending Foucault's philosophy of technology. *Philosophy & Technology*, v. 25, p. 221-241, 2012. <https://doi.org/10.1007/s13347-011-0057-0>.
- DUNNE, A.; RABY, F. *Speculative everything: design, fiction, and social dreaming*. Cambridge; London: MIT Press, 2013.
- DWORKIN, G. Paternalism. In: ZALTA, E. N. (ed.). *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. 2020. <https://plato.stanford.edu/archives/fall2020/entries/paternalism/>.

.....

Kussler, L. M.; Beccari, M. *Design, contraconduta e algoritmos: por uma política das formas de vida desobedientes*.

.....
ESCOBAR, A. *Autonomía y diseño: la realización de lo comunal*. Popayán: Editorial Universidad del Cauca, 2016.

ESCOBAR, A. *Designs for the pluriverse: radical interdependence, autonomy, and the making of worlds*. Durham; London: Duke University Press, 2018.

FLOOD, C.; GRINDON, G. (eds.). *Disobedient objects*. London: V&A Publishing, 2014.

FLUSSER, V. *Towards a philosophy of photography*. London: Reaktion Books, 2000.

FOUCAULT, M. *Do governo dos vivos: curso no Collège de France, 1979-1980* (excertos). São Paulo; Rio de Janeiro: Centro de Cultura; Achiamé, 2011.

FOUCAULT, M. Omnes et singulatim: uma crítica da razão política. In: FOUCAULT, M. *Ditos e escritos IV: estratégia, poder-saber*. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006. p. 355-385.

FOUCAULT, M. *Segurança, território, população: curso dado no Collège de France (1977-1978)*. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

FOUCAULT, M. The subject and power. *Critical Inquiry*, v. 8, n. 4, p. 777-795, 1982. <https://doi.org/10.1086/448181>.

FOUCAULT, M. *Technologies of the self: a seminar with Michel Foucault*. Edited by Luther H. Martin et al. Amherst: University of Massachusetts Press, 1988.

FOUCAULT, M. What is critique? In: LOTRINGER, S. (ed.). *The politics of truth*. Los Angeles: Semiotext(e), 2007. p. 41-81.

FRANSSEN, M. et al. (eds.). *Artefact kinds: ontology and the human-made world*. Cham: Springer International Publishing, 2014.

FRANSSEN, M.; BUCCIARELLI, L. L. On rationality in engineering design. *Journal of Mechanical Design*, v. 126, n. 6, p. 945-949, 2004. <https://doi.org/10.1115/1.1803850>.

FRANSSEN, M.; LOKHORST, G.-J.; VAN DE POEL, I. Philosophy of technology. In: ZALTA, E. N.; NODELMAN, U. (eds.). *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. 2023. <https://plato.stanford.edu/archives/spr2023/entries/technology/>.

FRANZATO, C. Design as speculation. *Design Philosophy Papers*, v. 9, n. 1, p. 23-39, 2011. <https://doi.org/10.2752/144871311X13968752924392>.

FRY, T. *Defuturing: a new design philosophy*. London: Bloomsbury, 2018.

GROS, F. *Desobedecer*. São Paulo: Ubu Editora, 2018.

HAN, B.-C. *O desaparecimento dos rituais: uma topologia do presente*. Petrópolis: Vozes, 2021.

HARMAN, G. Technology, objects and things in Heidegger. *Cambridge Journal of Economics*, v. 34, n. 1, p. 17-25, 2010. <https://doi.org/10.1093/cje/bep021>.

HEIDEGGER, M. A questão da técnica. In: HEIDEGGER, M. *Ensaio e conferências*. 8. ed.

.....
Kussler, L. M.; Beccari, M. *Design, contraconduta e algoritmos: por uma política das formas de vida desobedientes*.

Petrópolis; Bragança Paulista: Vozes; Editora Universitária São Francisco, 2012. p. 11-38.

HEIDEGGER, M. *Ser e tempo*. Campinas; Petrópolis: Editora da Unicamp; Vozes, 2012.

IHDE, D. Technology and science. In: OLSEN, J. K. B.; PEDERSEN, S. A.; HENDRICKS, V. F. (eds.). *A companion to the philosophy of technology*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009. p. 51-60.

KHADILKAR, P.; JAGTAP, S. Can design be non-paternalistic? Conceptualizing paternalism in the design profession. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, v. 7, n. 4, p. 589-610, 2021. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2021.09.001>.

KROES, P. *Technical artefacts: creations of mind and matter*. Dordrecht: Springer, 2012.

KROES, P.; VERBEEK, P.-P. (eds.). *The moral status of technical artefacts*. Dordrecht: Springer, 2014.

KROHS, U.; KROES, P. (eds.). *Functions in biological and artificial worlds: comparative philosophical perspectives*. Cambridge: MIT Press, 2009.

LATOUR, B. On technical mediation — philosophy, sociology, genealogy. *Common Knowledge*, v. 3, n. 2, p. 29-64, 1994.

LORENZINI, D. Foucault, regimes of truth and the making of the subject. In: CREMONESI, L. et al. (eds.). *Foucault and the making of subjects*. London: Rowman & Littlefield, 2016. p. 63-75.

MALPASS, M. *Critical design in context: history, theory, and practices*. London: Bloomsbury Publishing, 2017.

MICHELSEN, A. Prototopologias emergentes do design: o artifício da situação, do ambiente e da relação em futuros antropo[ex]cêntricos. In: PORTUGAL, D. B.; KUSSLER, L. M.; HAGGE, W. (eds.). *Quando fazer é pensar: conectando design e filosofia*. Rio de Janeiro: PPDESDI, 2023. p. 176-209.

NOCEK, A. Governmental designing: on the transcendental mediation of the algorithm. In: FRY, T.; NOCEK, A. (eds.). *Design in crisis: new worlds, philosophies and practices*. London; New York: Routledge, 2021. p. 113-136.

NORMAN, D. A.; DRAPER, S. W. (eds.). *User centered system design: new perspectives on human-computer interaction*. Hillsdale; London: LEA, 1986.

PEVSNER, N. *Pioneers of modern design: from William Morris to Walter Gropius*. London: Penguin Books, 1960.

RICHTER, B. Poster design as a political act: on Vincent Perrotte's poster series *Travail d'abord, tu t'amuseras ensuite*. In: ROGGER, B.; VOEGELI, J.; WIDMER, R. (eds.). *Protest: the aesthetics of resistance*. Zurich: Lars Müller Publishers; Zurich University of the Arts ZHdK; Museum für Gestaltung Zürich, 2018. p. 258-271.

ROCHI, M. Technology paternalism and smart products: review, synthesis, and research agenda. *Technological Forecasting and Social Change*, v. 192, 2023.

Kussler, L. M.; Beccari, M. *Design, contraconduta e algoritmos: por uma política das formas de vida desobedientes*.

.....
<https://doi.org/10.1016/j.techfore.2023.122557>.

SIMON, H. A. *The sciences of the artificial*. Cambridge; London: MIT Press, 1996.

THARP, B. M.; THARP, S. M. *Discursive design: critical, speculative, and alternative things*. Cambridge; London: MIT Press, 2018.

VALLOR, S. (ed.). *The Oxford handbook of philosophy of technology*. New York: Oxford University Press, 2022.

VAN DEN HOVEN, J.; VERMAAS, P. E.; VAN DE POEL, I. *Handbook of ethics, values, and technological design*. Dordrecht: Springer, 2015.

VERBEEK, P.-P. *What things do: philosophical reflections on technology, agency, and design*. University Park: Pennsylvania State University Press, 2005.

VERMAAS, P. E.; VIAL, S. (eds.). *Advancements in the philosophy of design*. Cham: Springer International Publishing, 2018.

VERMAAS, P. et al. (eds.). *Philosophy and design: from engineering to architecture*. Dordrecht: Springer, 2008.

WILLIS, A.-M. Designing back from the future. *Design Philosophy Papers*, v. 12, n. 2, p. 151-160, 2014. <https://doi.org/10.2752/144871314X14159818597595>.

WILLIS, A.-M. Ontological designing. *Design Philosophy Papers*, v. 4, n. 2, p. 69-92, 2006. <https://doi.org/10.2752/144871306X13966268131514>.

.....
Kussler, L. M.; Beccari, M. *Design, contraconduta e algoritmos: por uma política das formas de vida desobedientes.*