Design de ludicidade: do domínio da emoção no desejo, à racionalidade do desígnio, ao continuum equifinal do desenho e à confiança que a interacção social lúdica gera

Autor Conceição Lopes

Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro | Portugal

Palavras-chaves: Design Ludicidade; ludicidade; desejo; desígnio; desenho

Introdução

O presente texto pretende expandir o conceito de ludicidade (Lopes MCO, 98) à acção social, [Weber (1913) e (1920)] apresentando-se para o efeito o conceito e a tríade projectual que se designa por Design de ludicidade, e constitui-se como uma metodologia, visando com isso, a promoção e defesa do direito à ludicidade e a sua inclusão numa teoria da acção.

Estando o seu campo de estudos situado na pragmática da comunicação, considera-se a ludicidade como condição de ser do humano e cuja natureza é consequencial.

A ludicidade – conceito, contrapõe-se à clássica oposição trabalho vs divertimento, definindo-se como uma condição de ser do humano que se manifesta diversamente, nomeadamente, nas experiências do humor, brincar, jogar, recrear, lazer e construir jogos e brinquedos analógicos ou digitais. A condição humana da ludicidade não está subjugada a calendários ou imposições institucionais surgindo em qualquer contexto situacional.

Contudo, as suas diversas manifestações podem estar subjugadas a uma ordem exterior ao seu protagonista. No entanto, a condição humana da ludicidade, para se manifestar, está dependente do pacto explícito ou implicitamente estabelecido entre aqueles que interagem ludicamente, instaurando, assim, uma ordem na interacção. Esta ordem difere das outras ordens da interacção situacional, pelo tipo de regulação que a ludicidade impõem aos seus comportamentos. Nesta perspectiva, as manifestações da ludicidade podem ocorrer em qualquer momento e em qualquer contexto situacional da vida diária,

dependendo, para tanto, apenas da decisão deliberada (intencional ou consciente) do (s) seu (s) protagonistas.

Assim sendo, a lógica da interacção social das diversas manifestações que a ludicidade desenvolve são distintas. Por exemplo, no brincar social espontâneo não há vencedores nem vencidos, dado que a ordem da interacção está sujeita ao tipo de lógica "soma não zero", (Watzlawick, 83) No jogar, há vencedores e vencidos, a ordem da interacção é regulada pela lógica de tipo "soma zero". (ibid, 83) O recrear está sujeito à lógica do intervalo no tempo do trabalho, podendo, nele, coexistirem manifestações de jogar e de brincar. No lazer a interacção é regulada pela lógica auto – intrínseca ao sujeito que nele faz o que lhe aprouver fazer, sendo distinto da actividade laboral. Ainda que no lazer o sujeito possa manifestar-se brincando, jogando, ou trabalhando nos seus *hobbies*.

1. A tríade projectual de design de ludicidade

Considerando que design de ludicidade é uma ferramenta conceptual geradora de conhecimento, e como tal, quanto mais clara for a sua apresentação, maior é a possibilidade de ser conhecido, questionado, compreendido e aceite ou compreendido e rejeitado, ou utilizado para uma aproximação compreensiva ao fenómeno humano e social que, ainda assim, se mantém como um enigma a resolver, a ludicidade.

A tríade projectual de design de ludicidade é informada pelo conexão teórica estabelecida entre comunicação e ludicidade (Lopes, MCO,1998) a partir do qual a autora desenvolve a axiomática orquestral da ludicidade (2004) evidenciado um dos seus pressupostos, a relação de equivalência entre ludicidade e comunicação.

O design de ludicidade desenvolve-se a partir de uma estrutura conceptual e metodológica, organizada em três processos estruturantes que intervêm com dimensões e níveis de especificidade distintos, de modo iterativo e se desdobram numa diversidade e multiplicidade de co-relações, formando um sistema aberto. O primeiro processo, o desejo a interacção social é dominada pela emoção. O segundo processo, o desígnio é o domínio da razão que subjuga a emoção do processo do desejo. Por sua vez, o terceiro processo, o desenho concretiza, o programa da acção social onde se equilibram as três instâncias que regulam e ordenam o sistema: a emoção do desejo, a razão do desígnio, e

o desenho da acção que possibilita a dinamização da cooperação direccionada pela co-produção da intervenção social. Isto é o design de ludicidade que é desejo, desígnio e desenho.

Construção do conceito

O percurso da construção do conceito de design de ludicidade inicia-se com a contextualização e o questionamento do conceito de design de Francisco Providência que o define por "Desejo, Desenho e Desígnio" [Providência F,1998] aplicado ao campo da pragmática de estudos da ludicidade, bem como à orientação dos valores referidos aos Direitos Humanos, elaborando-se, a partir daí, a estrutura metodológica e o conceito que se apresenta de design de ludicidade como Desejo, Desígnio e Desenho.
A intervenção transformadora do Mundo e do Humano é um projecto em co-produção e em cooperação. A autora defende a utilização e a utilidade da ludicidade, como suporte, meio e uso formador e transformador. A predisposição que a ludicidade oferece, para a convivialidade inter-seres, para a vinculação livre e espontânea ao outro, estabelecendo com esse outro uma relação positiva, faz com que o design de ludicidade seja uma ferramenta útil e divertida que pretende promover práticas de acção social e de realização da comunicação e ludicidade humana.

Ao procurar os sentidos ligados à semântica das três palavras que designam os três processos de análise de design de ludicidade, pretende-se evidenciar as especificidades de cada um dos processos e explicitar o encadeamento que a tríade projectual opera.

A palavra desejo, na língua portuguesa é sinónimo de tendência espontânea e consciente, vontade, ambição, inclinação do espírito para algo cuja posse ou realização causaria prazer, instinto que move o homem a procurar fora de si a felicidade [Machado,1981: 243] . A palavra desígnio é sinónimo de intento, projecto, tensão, propósito [Machado, 1981:159]. Por sua vez, a palavra desenho, é usada como sinónimo de arte de representar por meio de linhas e sombra e arte que ensina o processo dessa representação. Mas também é disposição e ordenação [Machado,1981 : 139].

Relacionando a semântica associada às três palavras desejo, desígnio e desenho, constituiu-se três agrupamentos de família semântica e agrupamentos de relações de vizinhança que cada uma dessas famílias mantém, entre si, para uma melhor compreensão e destaque do que diferencia os três processos.

O desejo como família semântica, singulariza-se pela sua condição de ser algo em desafio, arrasta o corpo e a mente para a sua consumação. Como pré-disposição orientada, o desejo é uma tendência espontânea, uma inclinação do espírito para algo cuja posse ou realização é fonte de prazer. Esta família mantém relações de vizinhança com as famílias do desígnio e do desenho, dado que partilham a mesma relação, seja ela intencional ou consciente sobre a realidade em que o desejo ambiciona consumar-se.
No processo do desejo, é o Humano/ autor que está em foco como sujeito autobiográfico. Deste modo, os seus valores, crenças, escolhas e não escolhas, modos de ver e de classificar o mundo fazem a mediação para a assunção do desígnio e do seu propósito nas representações que o desenho da acção expressa.

A família semântica do desígnio singulariza-se pelo propósito, pela tensão, pelo projecto. Mas também mantém relações de vizinhanças com as famílias desejo e do desenho, com elas partilha emoção do propósito e a razão das escolhas que representa e que se expõem nos modos de ver e de compreender as realidades que orienta e constrange o desenho da acção social, consciencializado por uma relação tensional onde o *animus* nem sempre é prazenteiro, mas que fideliza o programa, que implica o autor de design de ludicidade. Ainda assim, o desejo resiste e não desiste dessa ambição de criar e de se identificar no desígnio e muitas vezes reinventa-se na coisa criada na finalização do processo do desenho.

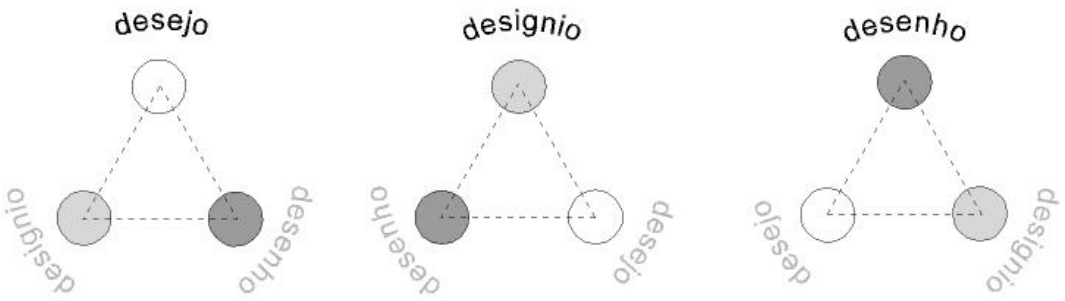
No processo do desígnio tomam-se as decisões que resultam do confronto com o desejo, e buscam-se os argumentos que o transformam em propósito, que cria a estrutura metodológica do projecto.
O design de ludicidade, enquanto desígnio, descobre e obriga à disciplina natural do propósito da intervenção, da sua contextualização humana e social, da criação e conceptualização do projecto.

O desígnio evidencia as hipóteses de concretizar o desejo, o desígnio é o processo da concepção-revelação da condição humana lúdica e comunicante.
O desígnio assume o desejo, busca o argumento e conceptualiza o processo do desenho. Deste modo, contribui para induzir à manifestação das consequências da ludicidade.

A relação da família semântica do desenho com o desígnio e o desejo, é fruto de um comportamento interessado, animado para vencer os constrangimentos, como acção de consolidar e tirar partido criativo das vantagens que as técnicas, as tecnologias e os instrumentos oferecem. No entanto, o desenho é, ainda, uma linguagem na tríade projectual de design de ludicidade. É acção criativa do Humano/autor que pode rasteirar e escapar, às imposições dos instrumentos que condicionam o seu exercício e a ambição do desejo.
O desenho, como família semântica mantém relações de vizinhança com as famílias desejo e desígnio. Porque como acção, o desenho manifesta o desejo, materializando-o, ou destruindo-o. O desenho é orientado pelo desígnio, constrangendo o desejo que vai sendo reenquadrado pela mudança instaurada pelos diferentes relacionamentos inter-contextuais associados à técnica, à arte, à cultura e à ciência.

Na fase do desenho temos a materialização da atitude do autor, anunciada no desejo, as suas capacidades expressas no desígnio, e a competência que os operacionaliza de modo eficaz e eficiente no desenho.
O desenho é uma ferramenta metodológica de operacionalização do argumento da sua representação criativa e tem condicionamentos próprios facultados por estudos de campo das Ciências Humanas e Sociais. Como se referiu, este processo adquire relevância, ao serem reenquadradas as decisões tomadas nos processos do desejo, e do desígnio e que, por isso, elabora a resposta interventiva e transformadora do mundo.
Deste modo, é a competência técnica em estreita relação com a capacidade e a atitude que condicionam as regras do processo do desenho. Neste sentido, o design de ludicidade é uma co-produção de uma nova realidade que resulta do comportamento interessado e consciente do Humano/autor. É neste sentido que se considera que o design de ludicidade é uma realização humana orientada para a finalidade da busca dos

sentidos do Humano que tem como objectivos tornar provável a comunicação humana e como suporte, meio e uso, as manifestações da ludicidade.



Tríade processual de design de ludicidade

A Tríade do Design de Ludicidade – Desejo, Desígnio e Desenho

A tríade do design de ludicidade situa a totalidade do sistema aberto de criação, concepção, de programação e avaliação do projecto de intervenção social que acompanha o processo da construção e da co-produção das novas realidades inter-subjectivas que Paul Watzlawick refere de 2ª e de 3ª ordens. (Watzlawick, 92)

Na tríade projectual define-se a concepção do argumento, a qualificação dos seus públicos alvo, a recensão dos problemas, a hierarquização dos mesmos, a previsão dos efeitos, a previsão de cenários de resposta aos efeitos não previstos e antecipados, a resolução dos constrangimentos, a dinamização e a cooperacção entre meios humanos disponíveis e os meios materiais de suporte à intervenção. Diga-se que, a solução é o problema a resolver na construção das mudanças que se pretendem com os efeitos em conjugação no planeamento antecipado.

O encadeamento de cada um dos três processos estruturantes e reguladores do design de ludicidade obedecem a uma lógica de tipo iterativo, apresentando uma inter-relação hierarquizada e que se manifesta do seguinte modo: De início é o desejo que domina, para ser progressivamente dominado e reenquadrado pelo desígnio, e seguidamente, ambos ficam subordinados ao desenho da acção social que os implica.

Contudo, acresce dizer que a dinâmica das inter-relações e das interacções de subordinação e de insubordinação, apresentam no processo da triangulação exposta, não apenas a hierarquia referida, mas também, direcções diferenciadas de circulação da informação, entre o desejo, desígnio e desenho. Assim, a interacção é simétrica (Watzlawick, et al, 1967) quando realiza o movimento da intencionalidade do desejo à sua consciência e, em consequência disso, transforma-se em desígnio (consequência do desejo), que induz à necessidade de fazer escolhas para produzir o programa da acção desenhada. Neste tipo de interacção o desenho, desígnio e desejo, mantém relações de fidelidade e de coerência. Esta fidelidade e coerência baseia-se no encontro de princípios éticos do autor que encontra na Declaração dos Direitos do Homem a sua orientação para interpretar e desenvolver uma interacção, agora, a interacção é de complementaridade com a moral da comunidade, para quem o desenho da intervenção da comunicação e ludicidade, se dirige.

No entanto, a complementaridade e a simetria conjugam-se no desígnio, enquanto propósito que confronta o desejo e no desenho da intervenção no processo do design de ludicidade.

O processo vivenciado de design de ludicidade aumenta a probabilidade da comunicação que a potencia. Esta metodologia de actuação entra deliberadamente em ruptura com as metodologias cognitivistas clássicas. A este propósito, Gaston Bachelard (1995) assinala a importância das metodologias que designa de "cosmogonias intuitivas" referindo que estas metodologias dão forma a actividades especulativas como a imaginação e a criatividade. O design de ludicidade enquadra-se nestas metodologias. Nesta perspectiva

a tríade processual do design de ludicidade, dinamiza a probabilidade da comunicação existente entre os três processos que se intercepcionam reciprocamente, ora seguindo a direcção simétrica e complementar, ora seguindo o movimento simétrico ou o complementar, mas, sempre realizando a interdependência circular do encadeamento dos três processos desejo, desígnio e desenho de design de ludicidade, contribuindo para tornar coeso o processo que no processo do desejo, ainda não o é.

Conclusão

A atitude, capacidade e competência em comunicação e ludicidade do Humano/autor são factores essenciais na coerência, fidelidade e flexibilidade argumentativa, racional e emocional para consigo próprio e para com os outros com quem interactua. São, ainda, estes factores que marcam a distinção desta metodologia, design de ludicidade, de outras metodologias, sendo a reflexão interrogativa e crítica argumentativa que dá conta da eficácia e da eficiência dos procedimentos do Humano/autor e reenquadra os efeitos do hábito no desempenho pela indagação permanente. Produz a distanciação necessária, ao Humano/autor que deseja, designa e desenha, que por inteiro, sente, pensa, interage, diz e ri, e se confronta com a racionalidade ou irracionalidade das decisões tomadas, não tomadas e/ou abandonadas.

Bibliografia

Barbalet, J.M..Emotion, Social Theory, and Social Structure. A Macrosociological Approach. Cambridge U.Press. (1998)

Bachelard, G. Le nouvel Esprit scientifique. Paris, PUF (1ª ed., 1934) (1995)

Bateson, G. A Theory of Play and Fantasy, Psychiatric Research Reports, V. 2 PP. 39-51. (1955).

Lopes MCO Ludicidade, contributo para a busca dos sentidos do Humano. Ed. U. Aveiro(2004).

_____ Cidadania Activa, Direitos Humanos em Acção. Ed. U.Aveiro. (2003)

Machado J. P.. Grande Dicionário da Língua Portuguesa. Lisboa, Soc. de Língua Portuguesa. Vol. Ia, IIb, IIIc, IVd, Ve, VIf, VIIg, VIIIh, IXi, Xj. Amigos do Livro Ed. Ldª, 1981.

Mead, George. Mind Self and Society. Chicago, University of Chicago Press. (1934)

Watzlawick, Paul et al. Pragmatics of Human Communication. A Study of Interactional Patterns, Pathologies, and Paradoxes. W.W.W. Norton & Company. (1967).

_____ The Situation is Hopeless But not Serious. W.W. N. & Cª.(1983)

_____A Realidade é Real?. Lisboa, relógio d'Água. (1992)

Weber, Max. Some Categories of Interpretetive Sociology. Sociological quarterly 22 (Spring): 151-80. Trans. Edith Graber

_____(1904-5).The Protestant Ethic and the "Spirit" of Capitalism, Trans., Talcott Parsons London: G. Allen & Uniwin. Tradução da 2ª edição de 1920, (2002).

Turner, H. J., e **Stes**, E., J. The sociology of Emotions,N.Y., Cambridge University Press, (2005).